

Sguardi nuovi per giochi vecchi



A cura di:

Jessica Mattarolo e Fabiana Gomba
Cooperativa Arcipelago Anffas Nord Milano

Note: in copertina foto “Cambio di sguardo” di Fabiana Gomba.

Caratteri a bastone di facile comprensione e scelta del colore differente dai colori usuali (es. Rosso o Verde) di difficile percezione visiva per le persone affette da daltonismo.



Indice:

- ✚ Introduzione
- ✚ Gli enti della rete
- ✚ Abstract progettuale: “Sguardi nuovi per giochi vecchi”

- ✚ Il percorso progettuale a cura di Arcipelago Anffas NordMilano
- ✚ La formazione adolescenti
- ✚ Le nostre aree di gioco

- ✚ Gioco tempo libero: Palla In-prigionata
- ✚ Gioco con le carte: carte da uno
- ✚ Gioco di sport: il Baskin
- ✚ Pensieri degli utenti di Arcipelago Anffas NordMilano coinvolti nel progetto

- ✚ Conclusioni
- ✚ Ringraziamenti
- ✚ Bibliografia
- ✚ Loghi enti coinvolti

"F: Papà, ma sei tu che fai le regole?

P: sì, sono io che le faccio le regole...dopo tutto non voglio che diventiamo matti.

F: D'accordo ma, papà, tu cambi anche le regole? Qualche volta?

P: sì, figliola mia, le cambio continuamente. Ma non tutte, solo qualcuna.

F: Mi piacerebbe che tu mi dicessi quando stai per cambiarle!

P: uhm... sì...già. Vorrei poterlo fare. Ma non è così semplice. Se si trattasse degli scacchi o della canasta, potrei dirti le regole e volendo potremmo smettere di giocare e metterci a discutere le regole. E potremmo poi cominciare una nuova partita con le nuove regole. Ma a quali regole dovremmo obbedire tra le due partite? Proprio mentre stiamo discutendo le regole?

F: non capisco.

P: Sì, il fatto è che lo scopo di queste conversazioni è quello di scoprire le regole. È come la vita: un gioco il cui scopo è di scoprire le regole, regole che cambiano sempre e non si possono mai scoprire.

F: ma quello io non lo chiamo un gioco, papà."

Gregory Bateson, "Verso un'ecologia della mente"

Introduzione

Il fulcro del progetto che abbiamo sottoscritto è: Il gioco. Esso si costituisce, per l'individuo, come una parte fondamentale per lo sviluppo della personalità e per la formazione dell'identità che quella determinata persona rappresenterà in un futuro. L'aspetto ludico è quindi un elemento fondamentale nella prima infanzia e si impone come un diritto che non può e non deve essere negato a nessuno e che può accompagnare il soggetto in qualsiasi fase della sua vita.

È emersa quindi la necessità di trovare strategie che permettano a tutti di potersi considerare un giocatore attivo all'interno dei giochi ludici di diverso tipo. Se parliamo di diritto al gioco e associamo questo concetto al mondo dell'inclusione, viene spontaneo pensare all'azione educativa del Ri-pensare all'aspetto ludico e porsi delle domande in termini pedagogici.

È possibile che tutti abbiano accesso al gioco a pari livello? Gregory Bateson diceva che quando si parla di gioco si tende a dire ciò che esso non è: <<non è reale>> o <<non è serio>>¹ in quanto c'è qualcosa come un "non" implicito nella parola gioco che fa pensare che l'atto sia qualcosa di non aderente alla realtà o che non ne faccia parte della realtà al punto tale che sia considerato qualcosa in più, qualcosa di cui possiamo fare a meno se viviamo in un tempo, luogo o situazione che non lo permette. Il linguaggio stesso con cui spesso chiamiamo in causa la parola gioco lo dimostra. Diciamo frasi come: "Non stiamo mica giocando!" come ad intendere che ci sono momenti più seri che si differenziano da momenti meno seri. Dove si colloca il gioco è quindi una costruzione mentale privata ma anche culturale.

Eppure, il gioco, è un diritto. Un diritto sancito che viene chiamato in causa anche in situazioni emergenziali: una catastrofe ambientale o un lutto. Il gioco si spinge fino ai limiti della psiche umana e completa l'individuo come se fosse una terapia, pensiamo per esempio alla situazione emergenziale del terremoto all'Aquila, in cui sono stati chiamati in causa educatori e pedagogisti nella progettazione di momenti ludici capaci di distrarre dall'ordinario.

Le persone faticano ad operare un cambio di sguardo intorno alla dimensione ludica. Nessuno ci ha mai insegnato a cambiare le regole in quanto, spesso, fin da piccoli cresciamo in un modo ordinato, predestinato e rigido. La creatività e

¹ Gregory Bateson, "Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!" p. 29

la fantasia, crescendo lasciano il posto alla pragmaticità e all'ordine e quindi tutto diventa rigido e ferreo; persino un gioco che fino a quel punto appariva semplice e ricco di innovazioni possibili.

È anche vero che ci accorgiamo dell'importanza del gioco per il bambino, perché è nel gioco che egli impara a comportarsi secondo i vari ruoli. Ma ancor più vero è che attraverso il gioco un individuo diventa consapevole dell'esistenza di vari tipi e categorie di comportamenti. Birdwhistell afferma che è un'esplorazione.²

Il gioco è quindi una totale scoperta che ci permette di confrontarci con il prossimo, di conoscere e di conoscerci. Ci permette di testare i nostri limiti e di scoprirli. Se quindi il gioco è tutto ciò, come si può pensare che non sia accessibile a tutti, in tutti i contesti e che ancor prima di scoprire i propri limiti e qualità, si pongano limiti invalicabili?

Se un bambino sta giocando ad essere un arcivescovo, non mi interessa che ricoprendo quel ruolo nel gioco, impari come essere un arcivescovo, ma piuttosto che si renda conto che esista qualcosa come un ruolo. Impara o acquista un nuovo modo di vivere, che viene poi tradotto nella vita.³

L'esperienza ludica si pone quindi come una palestra di vita in cui è possibile allenarsi alla scoperta della bellezza. E' un processo di apprendimento e crea una cornice per un certo stile di comportamento.

Secondo il nostro progetto, da quale allenamento si parte per iniziare a parlare di gioco?

Bisogna allenare il nostro sguardo a de-strutturalizzare la realtà. Non si tratta di sconvolgerla o di cambiarla totalmente, ma semplicemente di ri-organizzare una determinata cornice in modo differente. Sotto una forma creativa ed innovativa.

² Gregory Bateson, "Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"" p. 35

³ Gregory Bateson, "Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"" p. 35

“Personalmente mi sto lentamente orientando verso l'idea che il gioco è quel processo biologico necessario senza il quale queste altre cose, gli elementi di “non gioco”, sono inconcepibili, o quanto meno antibiologiche. Il gioco è la vita, per così dire”

Gregory Bateson

Gli enti della rete

Capofila progettuale: Parrocchia Sant'Ambrogio:

La Parrocchia Sant'Ambrogio di Cinisello Balsamo (MI), nella figura di Don Alberto Capra e Don Gabriele Lovati, si sono offerti come spazio promotore del progetto operativo. La parrocchia storica, che si affaccia su una città con più di 15.000 abitanti, ha nell'Oratorio San Luigi il suo braccio esplicitamente educativo verso i bambini, i ragazzi e i giovani. L'oratorio è frequentato durante l'inverno da circa 700 ragazzi di tutte le età (6-30 anni) e durante l'estate, per l'Oratorio Estivo, da circa 700 ragazzi (di scuola primaria e secondaria di 1° e 2° grado). La missione educativa della parrocchia e dell'oratorio è quella di promuovere la persona in se stessa e nel suo incontro con Gesù Cristo: crescita umana e spirituale si muovono di pari passo. Ogni iniziativa e azione messa in campo tende a questo duplice obiettivo. La Parrocchia Sant'Ambrogio, con il suo Oratorio San Luigi, si avvale della collaborazione di Anffas Nord Milano (Onlus che opera nel sociale e che si impegna a favorire l'inclusione delle persone con disabilità intellettiva e relazionale nei vari contesti sociali) che si pone come fornitore primario del progetto.

Promotrici del progetto Cooperativa Arcipelago Anffas Nord Milano

La Cooperativa Arcipelago Anffas Nord Milano, nella figura di Jessica Mattarolo (Educatrice-Pedagogista) e Fabiana Gomba (Educatrice e Allenatrice) ha permesso la promozione del progetti in termini di pensiero pedagogico ed azione pratica sul campo. Entrambi gli educatori che hanno sottoscritto il progetto qui presente, a diverso titolo sono interessati ad approfondire la dimensione ludica in generale, in quanto:

Un'educatrice coinvolta, ha scelto di approfondire tale tematica dopo aver raccolto la necessità di vivere l'esperienza ludica come un diritto per tutti (diritto al divertimento e alla gestione del proprio tempo libero) dapprima in un contesto cristiano, che ha da sempre valorizzato progetti legati all'inclusione (oratori di Bresso) ed in seguito all'interno di attività inclusive (Baskin) promosse da Anffas Nordmilano.

L'altra educatrice ha vissuto l'esperienza del Baskin in prima persona sperimentandolo in contesti differenti (scuole, associazione di persone con disabilità intellettiva e relazionale di Anffas Nordmilano, oratori e all'interno di una squadra inclusiva) e crede fortemente nella possibilità di creare delle situazioni di gioco realmente stimolanti per le persone con e senza disabilità, all'interno dello stesso contesto.

Partner del progetto:

Parrocchia San Pietro Martire:

La parrocchia di San Pietro Martire in Cinisello Balsamo, affidata alla cura di Don Alberto Beretta, è una parrocchia di periferia costituita ufficialmente da circa diciottomila persone oltre, probabilmente, molte persone clandestine.

Da una indagine comunale risultano ufficialmente presenti in questo quartiere, detto "Crocetta", extracomunitari regolari provenienti da settanta nazionalità diverse. E' lecito pensare che la loro presenza si aggiri oggi tra il 60% e il 70% degli abitanti della parrocchia stessa.

Alcune volte all'anno si celebra la S. Messa in lingua spagnola con un buon coinvolgimento del mondo sudamericano; il terzo sabato di ogni mese un prete srilankese celebra la S. Messa per i tanti immigrati di quella nazione nella loro lingua nazionale.

Si registra una forte presenza di persone appartenenti ad altre religioni in modo particolare di religione mussulmana (circa tre/quattromila)

Il rischio di una ghettizzazione è sempre presente. La Caritas parrocchiale compie un lavoro davvero grande distribuendo una borsa per la spesa settimanale ad un centinaio di famiglie. La Parrocchia offre un servizio educativo a bambini con una scuola d'Infanzia di 4 sessioni ed ai ragazzi e giovani attraverso la catechesi, l'oratorio, alcune attività sportive e il servizio "Aiuto compiti". L'ambiente oratoriano ha una doppia sede: invernale "Oratorio Maria Ausiliatrice" in Via Milazzo; estiva "Oratorio Emmaus" in Via Canzio.

Quest'opera che raggiunge più di 200 ragazzi/giovani appartenenti ad etnie e religioni diverse è un centro di inclusione e socializzazione che aiuta le giovani generazioni a vivere nel rispetto reciproco valorizzando la specifica dimensione culturale di ciascuno

La parrocchia San Pietro Martire si è offerta come spazio esecutivo del progetto grazie alla collaborazione di Suor Daniela Sirocchi.

Fondazione Comunitaria Nord Milano:

Fondazione Comunitaria Nord Milano Onlus nasce il 21 ottobre 2006 nell'ambito del progetto "Fondazioni di Comunità" di Fondazione Cariplo con lo scopo di diffondere la cultura del dono e migliorare la qualità della vita della Comunità del Nord Milano. E' Onlus dal 16 ottobre 2012. La Fondazione Nord Milano Onlus opera nei raggruppamenti territoriali del bollatese, rhodense e sestese per promuovere la cultura del dono con la costituzione di un patrimonio permanente i cui frutti saranno destinati a sostenere, nel tempo, le iniziative di utilità sociale finalizzate a migliorare la qualità della vita della Comunità.

Fondazione Comunitaria Nord Milano ha collaborato al progetto in qualità di finanziatore progettuale per la vittoria del bando 2019.4.

Abstract progettuale



Sguardi nuovi per giochi vecchi

Il soggetto proponente:

La Parrocchia Sant'Ambrogio di Cinisello Balsamo (MI), parrocchia storica che si affaccia ad una città con più di 15.000 abitanti, ha nell'Oratorio San Luigi il suo braccio esplicitamente educativo verso i bambini, i ragazzi e i giovani. L'oratorio è frequentato durante l'inverno da circa 700 ragazzi di tutte le età (6-30 anni) e durante l'estate, per l'Oratorio Estivo, da circa 700 ragazzi (di scuola primaria e secondaria di 1° e 2° grado). La missione educativa della parrocchia e dell'oratorio è quella di promuovere la persona in se stessa e nel suo incontro con Gesù Cristo: crescita umana e spirituale si muovono di pari passo. Ogni iniziativa e azione messa in campo tende a questo duplice obiettivo.

La Parrocchia Sant'Ambrogio, con il suo Oratorio San Luigi, si avvale della collaborazione di Anffas NordMilano (Onlus che opera nel sociale e che si impegna a favorire l'inclusione delle persone con disabilità intellettiva e relazionale nei vari contesti sociali) che si pone come fornitore primario del progetto.

Il progetto:

Il fulcro del progetto che sottoscriviamo è: Il gioco inclusivo. L'aspetto ludico si costituisce, per l'individuo, come una parte fondamentale per lo sviluppo della personalità e per la formazione dell'identità. È quindi un elemento fondamentale nella prima infanzia e si impone come un diritto che non può e non deve essere negato a nessuno (Convenzione sui diritti dell'Infanzia art. 31 ONU).

Attualmente il gioco per le persone con disabilità è molto vincolato a momenti non inclusivi. Il nostro obiettivo è quello di far sì che la persona con disabilità possa giocare liberamente in ogni luogo e momento. La missione è il cambio di sguardo e la de-strutturizzazione delle regole del gioco.

Partendo dall'esperienza vincente del Baskin (uno sport che permette a tutte le persone, con e senza disabilità, uomini e

donne, di poter giocare insieme dando a ognuno la possibilità di giocare al massimo delle loro forze) vogliamo trovare delle strategie innovative che permettano a tutti di potersi considerare un giocatore attivo all'interno dei giochi ludici di diverso tipo, estendendo la dimensione ludica e di gioco insieme a giochi che non si costituiscono come sport (es. palla prigioniera, Rialzo e gioco dell'oca ecc.). Obiettivo finale del progetto è dare la possibilità a tutti i partecipanti di guardare il mondo che li circonda da una prospettiva differente: comprendere la bellezza di poter cambiare le regole del gioco per includere l'altro.

Nodo centrale del progetto è l'elemento innovativo definito de-strutturizzazione dei giochi, ovvero:

- Aumentare le regole creando diversi ruoli per permettere ad ogni singolo giocatore di essere valorizzato;
- Ampliare la gamma degli oggetti materiali che accompagnano ogni singolo gioco;
- Rivoluzionare l'idea spazio-temporale (struttura del Setting e tempi di azione) che sta alla base dell'attività.

Verrà quindi svolto un lavoro di analisi, in chiave inclusiva, di diversi giochi (palla prigioniera e Rialzo ecc.) che vedrà il susseguirsi dei seguenti step di lavoro:

- Studio delle regole base e ricerca storica del gioco;
- Ampliamento del regolamento con l'incremento di regole nuove, materiali innovativi e inserimento di ruoli di tutoraggio;
- Sperimentazione sul campo Oratoriale;
- Verifica dei risultati attesi;
- Realizzazione di una scheda tecnica del gioco e di un fascicolo divulgativo da diffondere in ambiti differenti: scuole, oratori, associazioni. Il fascicolo, permetterà la diffusione del cambio di sguardo del mondo ludico inclusivo.

Beneficiari Primari:

- 10 persone con disabilità della cooperativa Arcipelago Anffas NordMilano.
- N°2 oratori del territorio di Cinisello Balsamo (Parrocchia Sant' Ambrogio e Parrocchia San Pietro Martire).
- N° 100 bambini della fascia di età 6-10 anni tra i due oratori coinvolti.
- N° 100 bambini della fascia d'età 10-13 anni tra i due oratori coinvolti.
- N° 4 persone con disabilità esterne ad Arcipelago Anffas NordMilano.

Obiettivo generale:

Favorire l'esperienza ludica inclusiva tramite la de-strutturizzazione delle regole.

Azioni:

1. Studio e analisi di due giochi (palla prigioniera e Rialzo) tramite la ricerca delle regole principali per procedere poi al loro innovamento o cambiamento ove necessario.
 - ➔ Obiettivo: favorire l'inclusione e rendere l'esperienza ludica accessibile a tutti.
 - ➔ Tempi: 20 ore di studio tecnico per ogni gioco + 10 ore per recupero materiali gestiti da Arcipelago AnffasNord Milano.
2. Operare un cambio di sguardo, ponendosi domande pedagogiche e sportive, da verificare prima in chiave

teorica (incontri frontali con ragazzi ed animatori) e poi in campo.

➔ Obiettivo: l'esperienza ludica dev'essere possibile in qualsiasi momento/ambito della propria esistenza.

➔ Tempi: durante lo studio tecnico e durante la messa in pratica. In aggiunta 2 incontri formativi tenuti da Arcipelago Anffas NordMilano da 2 ore ciascuno.

3. Garantire l'attivismo motorio di tutti (dalla persona normodotata alla persona con disabilità grave) tramite la realizzazione dei giochi all'interno delle realtà oratoriane.

➔ Obiettivo: le persone con disabilità non devono avere l'esonero dall'attività ludica, ma è il contesto che dovrebbe adeguarsi e modificare il proprio assetto. Regola generale che accompagna il progetto: De-strutturalizzare le regole di gioco, il Setting e l'idea spazio temporale che sta alla base del gioco andando ad investigare le dimensioni spaziali e temporali.

➔ Tempi: 7 incontri da 2 ore ciascuno per ogni realtà che incontreremo gestiti da Arcipelago Anffas NordMilano.

4. Verificare l'esperienza a posteriori ed interrogare il gruppo di gioco con diversi tipi di linguaggio (C.A.A, L.I.S, questionari facilitati); per avere un rimando dell'esperienza vissuta che permetta di arricchire il lavoro svolto e portare dei miglioramenti in corso d'opera.

➔ Obiettivo: verificare il grado di divertimento dei singoli giocatori e la fattibilità del gioco stesso tramite il giudizio di tutti i presenti con e senza disabilità.

➔ Tempi: 10 ore per la realizzazione tecnica di ogni singola scheda (realizzazione a cura di Arcipelago Anffas NordMilano).

5. Realizzazione di un fascicolo che sintetizza l'esperienza di gioco inclusivo vissuta negli oratori e il cambio di sguardo pedagogico avvenuto. All'interno di esso si vogliono includere le schede tecniche dei giochi sperimentati in modo da renderle accessibili a tutti.

➔ Obiettivo: divulgare l'esperienza e fornire materiale agli oratori, alle famiglie, alle scuole o a tutti gli enti che necessitano di momenti ludici inclusivi.

➔ Tempi: 50 ore per la stesura e rilettura. (Realizzazione condivisa).

Il percorso progettuale a cura di Arcipelago Anffas Nord Milano

Il progetto educativo che abbiamo sottoscritto in questo piano d' intervento, vuole affermarsi come materiale didattico/educativo per i beneficiari interessati (insegnanti, educatori, catechisti, allenatori e persone interessate all'aspetto ludico in generale) per instradarli all'interno del mondo ludico, che tutti esploriamo sin da bambini, rivisitato in chiave inclusiva.

E se vi dicessimo che il mondo ludico può essere vissuto da qualsiasi persona? Comprese quelle con fragilità?

Il fulcro del progetto che abbiamo sintetizzato in questo fascicolo è: Il gioco. Esso si costituisce, per l'individuo, come una parte fondamentale per lo sviluppo della personalità e per la formazione dell'identità che quella determinata persona rappresenterà in un futuro. L'aspetto ludico è quindi un elemento fondamentale nella prima infanzia e si impone come un diritto, un diritto che non può e non deve essere negato a nessuno e che può accompagnare l'individuo in qualsiasi fase della sua vita.

Emerge quindi la necessità di trovare strategie che permettano a tutti di potersi considerare un giocatore attivo all'interno dei giochi ludici di diverso tipo. Se parliamo di diritto al gioco e associamo questo concetto al mondo dell'inclusione, viene spontaneo pensare all'azione educativa del Ri-pensare all'aspetto ludico e porsi delle domande in termini pedagogici.

Il progetto mira quindi a rimodulare la dimensione ludica (analizzata in tutte le sue forme: gioco in scatola, sport, gioco di squadra, gioco delle carte e gioco nel tempo libero) mettendola alla portata di tutti, nessuno escluso. In particolar modo, all'interno di questo progetto si è voluto dare risalto a tre tipologie: Gioco tempo libero, gioco con le carte e gioco di sport.

Entrando nel vivo del progetto, si sono susseguiti due obiettivi principali:

- 1- Sperimentazione a livello pratico di giochi riadattati in chiave inclusiva per dar la possibilità a tutti i partecipanti di prendervene parte.
- 2- Realizzazione di un piccolo fascicolo pratico-teorico sul tema ludico rivisitato in chiave inclusiva.

All'interno del progetto quindi si è deciso di portare, da un lato il gruppo di sperimentazione (adolescenti delle due realtà oratoriali coinvolte) a toccare con mano ed in modo pratico giochi famosi che sono stati de-strutturizzati e ripensati in chiave inclusiva; dall'altro, si porterà il lettore a osservare la realtà in maniera differente e con un altro paio d'occhiali: uno sguardo nuovo. Inoltre si fornirà al lettore una piccola guida teorica-pratica con schede tecniche per i giochi.

Entrando nello specifico, si evincono due beneficiari primari del progetto:

1- Il gruppo di sperimentazione:

Sono stati coinvolti due gruppi di sperimentazione che in diverse occasioni hanno preso parte in modo attivo e formativo all'esperienza ludica che si è incentrata sul far emergere le potenzialità di ogni singolo partecipante.

I gruppi di sperimentazione individuati sono:

- Oratorio San Luigi, parrocchia Sant'Ambrogio; Cinisello Balsamo.
- Parrocchia San Pietro Martire; Cinisello Balsamo.

Nello specifico:

- 10 persone con disabilità della cooperativa Arcipelago Anffas NordMilano.
- N°2 oratori del territorio di Cinisello Balsamo (Parrocchia Sant'Ambrogio e Parrocchia San Pietro Martire).
- N°80 adolescenti che hanno preso parte ad una formazione di tre serate sul tema dell'inclusione e del cambio di sguardo.
- N° 100 bambini della fascia di età 6-10 anni tra i due oratori coinvolti.
- N° 100 bambini della fascia d'età 10-13 anni tra i due oratori coinvolti.
- N° 4 persone con disabilità esterne ad Arcipelago Anffas NordMilano.

2- I lettori del fascicolo di sintesi progettuale:

La sintesi data dalla concretezza delle esperienze vissute dai gruppi di sperimentazione e dal pensiero teorico alla base del progetto, ha dato origine ad un piccolo fascicolo che avete tra le vostre mani, spendibile nelle diverse realtà di vita quotidiana: dalla scuola alla vita di tutti i giorni, con particolare riferimento alla vita al di fuori di contesti strutturati.

Luoghi di intervento:

- Parrocchia Sant'Ambrogio (Cinisello Balsamo) in qualità di capofila del progetto
- Parrocchia San Pietro Martire (Cinisello Balsamo) in qualità di ente che aderisce alla rete.

Arcipelago Anffas NordMilano si costituisce come parte attiva nel progetto in qualità di fornitore primario dell'esperienza educativa in toto.

Descrizione attività e strategie d'intervento:

Il progetto educativo, che esplicitiamo in questo paragrafo, ha come piano d'intervento e come fulcro d'interesse pedagogico la predisposizione ludica che appartiene ad ogni individuo in tutto l'arco della sua vita.

Analizzando le parole, espresse in più libri di testo, dell'accademica Antonacci: "Il gioco si costituisce, per l'individuo, come una parte fondamentale per lo sviluppo della personalità e per la formazione dell'identità che quella determinata persona rappresenterà in un futuro." L'aspetto ludico è quindi un elemento fondamentale nella prima infanzia e si impone come un diritto (Convenzione sui diritti dell'infanzia art. 31 ONU); che non può e non deve essere negato a nessuno (senza distinzione di genere o senza citazione di limiti) e che può accompagnare l'individuo in qualsiasi fase della sua vita.

Emerge quindi la necessità di trovare strategie che permettano a tutti di potersi considerare un giocatore attivo all'interno dei giochi ludici di diverso tipo. Se parliamo di diritto al gioco e associamo questo concetto al mondo dell'inclusione, viene spontaneo pensare all'azione educativa del Ri-pensare all'aspetto ludico e porsi delle domande in termini pedagogici che si concretizzano dapprima in ricerca teorica e poi pratica sulle regole del gioco per permettere a tutte le persone di prendere parte ai diversi momenti ludici che si possono incontrare nella propria vita non ponendo l'attenzione esclusiva sui limiti o le disabilità che una persona può possedere.

Quindi, se vi dicessimo che il mondo ludico può essere vissuto da qualsiasi persona? Comprese quelle con fragilità?

Secondo voi, una persona non vedente può tirare a canestro? Una persona in sedia a rotelle può giocare autonomamente a Rialzo? Se prendessimo quattro persone a caso: due normodotati, una persona con autismo e una persona con la sindrome di Down e li mettessimo a giocare insieme a Monopoli. Secondo voi, che tipo di partita immaginereste? Persone con e senza disabilità possono raggiungere il loro massimo stato di divertimento all'interno dello stesso gioco?

A questo punto immaginiamo di avervi un po' confuso le idee, e che la prima risposta che è apparsa nella mente di chi sta leggendo sia: è impossibile. Tranquilli è lecito e lo hanno pensato tutti, almeno una volta nella propria vita anche i migliori pedagogisti al mondo. La seconda risposta potrebbe essere: non è possibile che le persone con limiti o disabilità giochino insieme in giochi altamente strutturati (es. Monopoli) ma è possibile creare giochi esclusivi per loro, pensando alle loro potenzialità. Se il primo caso rappresenta l'esclusione, il secondo rientra nell'ambito della segregazione; ma non c'è nulla da temere: sono due passaggi obbligatori che bisogna compiere a livello mentale per operare un cambio di sguardo in termini inclusivi.

Solo dopo questi due passaggi la persona che sta operando uno sforzo di pensiero creativo, può giungere al terzo step: l'integrazione, cioè il pensare che le persone possano giocare a qualsiasi gioco.

Ma, risulta ancora difficile pensare ad un gruppo di giocatori eterogeneo senza cadere nell'assistenzialismo. Risulta invece facile pensare ad un gioco strutturato in cui i giocatori sono tutte persone con disabilità ma gestito dalla persona senza disabilità. In questo contesto, la persona senza disabilità esercita un comportamento solo assistenziale nei confronti delle persone con disabilità quindi siamo ancora lontani dall'idea di gruppo eterogeneo in cui tutti si divertono e partecipando realmente al gioco.

Solo un occhio allenato può individuare la strategia per rendere l'integrazione una reale inclusione. Ovvero: persone con e senza disabilità possono giocare insieme, divertendosi e portando un valido contributo al gioco, acquisendo un arricchimento personale.

L'inclusione non deve rimanere un'utopia ma deve essere l'obiettivo da raggiungere nel gioco e nella vita.

I giochi che sono stati analizzati all'interno del progetto e che si costituiscono come parte pratica all'interno del fascicolo, saranno così suddivisi:

- Gioco da tavolo
- Gioco di squadra
- Gioco con le carte
- Giochi tempo libero
- Gioco in città.

Ma come è possibile che questi giochi diventino realmente inclusivi? La regola principale che accompagnerà l'analisi dei giochi è la de-strutturizzazione dei giochi stessi e il provare a guardare la realtà con uno sguardo differente: quello pedagogico.

Con il termine de-strutturizzazione intendiamo:

- Non stravolgere il gioco ma garantire l'origine propria del gioco (qualsiasi giocatore ad un primo sguardo deve intuire l'origine del gioco);
- Aumentare le regole del gioco creando ruoli primari e ruoli secondari per permettere ad ogni singolo giocatore di essere valorizzato ricoprendo il ruolo più consono alle proprie potenzialità;
- Ampliare la gamma degli oggetti materiali che accompagnano ogni singolo gioco (palla, dadi, segnaposto ecc.) per poter permettere realmente di partecipare al giocatore essendo supportato da strumenti adeguati;

- Rivoluzionare l'idea spazio-temporale che sta alla base di ogni gioco, andando ad investigare le dimensioni spaziali (su-giù, alto-basso ecc.) e temporali (tempistiche, durata del gioco ecc.);

Il progetto ha visto quindi il susseguirsi di quattro steps:

1. Studio e analisi della dimensione del gioco in ambito pedagogico, partendo da giochi esistenti e sviscerarli per renderli inclusivi. (A cura delle educatrici promotrici del progetto di Arcipelago Anffas NordMilano)
2. Coinvolgere un gruppo di adolescenti dell'oratorio Sant'Ambrogio come gruppo di formazione attiva sulla tematica "Inclusione: cambio di sguardo". Formazione di circa 10 ore complessive.

Tale formazione si è svolta in tre momenti diversi ed ha visto uno scambio attivo di esperienze, riflessioni e tematiche intorno al tema dell'inclusione sociale sulla base di materiale pedagogico costruito pensando a loro in modalità esperienziale. (A cura delle educatrici promotrici del progetto di Arcipelago Anffas NordMilano)

3. Coinvolgere un gruppo di persone con e senza disabilità chiamato "gruppo di sperimentazione" in ambiti sportivi o ludici precostituiti (oratori) per sperimentare in modo concreto ciò che è stato ri-analizzato e studiato seguendo il metodo della de-strutturalizzazione.
4. Realizzazione di una pubblicazione illustrata come sintesi ideologica e pratica del lavoro svolto che si costituirà come materiale spendibile in varie realtà.

Scopo generale:

Favorire l'esperienza ludica inclusiva tramite la de-strutturalizzazione delle regole.

La formazione esperienziale che ha accompagnato il progetto ed ha visto uno scambio di idee attivo tra adolescenti, persone con disabilità e personale coinvolto; ha permesso all'intero progetto di gettare le basi per una buona accoglienza reciproca nell'area pratica della realizzazione dei giochi. Inoltre il materiale prodotto ha contribuito in modo preponderante alla stesura di codesto fascicolo di sintesi. Le regole dei giochi che troverete qui esplicitate sono frutto di una condivisione costante e di un adeguamento in itinere.

La formazione adolescenti



“P: La differenza tra un gioco e il divertirsi puro e semplice è che il gioco ha delle regole. Bè le idee con cui giochiamo comportano certe regole. Vi sono regole su come le idee si possano reggere e sostenere a vicenda. E se sono messe insieme in modo sbagliato, tutta la costruzione crollerà.

F: Niente colla, papà?

P: No... niente colla. Soltanto logica.”

Gregory Bateson, “Verso un’ecologia della mente”

Pietra angolare del progetto è stata la formazione del gruppo adolescenti degli oratori di Cinisello Balsamo, coinvolti nel progetto. Essa si è infatti identificata, fin dal suo pensiero pedagogico e poi nella sua attuazione pratica, come elemento di critica costruttiva volto alla creazione di un confronto attivo sulle tematiche inclusive.

Si sono quindi susseguiti tre incontri di circa due ore l’uno, organizzati e gestiti dalle responsabili educative del progetto di Arcipelago Anffas NordMilano, che hanno coinvolto circa ottanta adolescenti tra i 15 e i 18 anni con i relativi educatori oratoriani e responsabili.

Tali incontri hanno messo in luce la tematica del cambio di sguardo e dell’inclusione attraverso diverse forme comunicative: filmati, testimonianze audio-video, attività pratiche e stimoli di riflessione che hanno immediatamente ribaltato la classica formazione accademica frontale, rendendola circolare ed esperienziale.

Abbiamo pensato gli incontri non come un’iterazione in cui noi formatori deteniamo il sapere (in quanto portatrici di un sapere pedagogico e di esperienza sul campo) e quindi insegniamo a Voi pubblico che non conoscete, ma come uno scambio comunicativo arricchente da ambe le parti in gioco. Non ci si conosceva e quindi la relazione era tutta da far emergere, ma l’arma vincente, a nostro parere, non era quella di porci come detentrici di un sapere superiore. La domanda che ci ha accompagnato nella progettazione di tali incontri è stata: chissà quali vissuti silenziosi avremo davanti a noi? È stato un ingresso in punta di piedi per evitare che ogni commento diventasse un giudizio.

È per questo che il nostro sapere e la nostra esperienza è servita da appoggio per apporre il giusto stimolo al momento giusto, il corretto canale comunicativo che ha permesso l'emergere del bello. È stato ed è un progetto in divenire e quindi ciò che era stato rilevante sono state le idee che potevano nascere. Come suggerisce Bateson, si è trattato di far nascere idee che avrebbero portato poi a regole, regole proprie di quel gruppo che poi si potranno proporre negli ambienti lavorativi come un dono o uno stimolo.

Gli stimoli suggeriti hanno permesso: sia di abbattere le barriere ed i pregiudizi insiti nel nostro lavoro quotidiano come quelli della bontà e dell'altruismo vocazionale senza limiti e senza timori; sia di istaurare un canale comunicativo ed esperienziale che ci permettesse di affrontare la tematica dell'accoglienza del diverso con tutto ciò che esso comporta, in primis: la paura nei riguardi del limite, della diversità e della disabilità.

È nato quindi uno scambio di domande e di risposte che hanno fatto emergere testimonianze di vissuti lavorativi o privati. La conoscenza ha favorito sia la preparazione del terreno su cui seminare il progetto educativo, ma soprattutto, ci ha donato il racconto di vite e vissuti che si intrecciavano con il progetto: fragilità adolescenziali, fragilità familiari, presenza di siblings (fratelli o sorelle di persone con disabilità) all'interno del gruppo e testimonianze educative o lavorative che si sono inserite come stimolo attivo nel progetto.

È stato quindi costituito un percorso educativo di formazione che si è accavallato con il progetto promotore, ma che a sua volta si è annodato con la vita delle persone che ne facevano parte. Si è realizzato, quindi, il gioco dell'educazione ancor prima dei giochi del nostro progetto? Ebbene sì.

Abbiamo incontrato un gruppo di persone brillanti che hanno abbracciato la proposta arricchendola con domande, rimandi, critiche e puntualizzazioni e possiamo dire che il frutto di ciò che illustreremo nelle schede tecniche è nato da tutto ciò. È stato gettato un seme che ha permesso la creazione di un gioco funzionante e fluido, ma soprattutto divertente ed accessibile per tutti. Un lavoro composto da tentativi e considerazioni (non sempre vincenti) nate sul campo in un confronto costante tra tutti i giocatori in campo, con o senza disabilità.

Gli adolescenti hanno quindi avuto la possibilità di giungere ad un prodotto inclusivo autonomamente, grazie a un lavoro di squadra tra di loro: un percorso verso la soluzione, senza porre essa nelle loro mani anticipatamente. L'evoluzione delle regole di gioco sono il risultato di pensieri condivisi ma anche di vissuti personali e privati. L'assenza di giudizio nei riguardi del prossimo ha portato alla nascita di idee non soffocate (spesso frutto del pensiero dei più fragili, timidi o bullizzati).

Le nostre aree di gioco

“La definizione di una classe è un processo soggettivo”

Gregory Bateson, “Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno “gioca!”

Il mondo ludico è caratterizzato da un’immensità di giochi differenti, che variano a seconda della conoscenza soggettiva, dalla reperibilità delle risorse con cui giocare e dalla cultura di appartenenza.

Il gioco è un atto ludico tramandato di generazioni in generazioni, è un racconto, è un’esperienza che il più delle volte ha vissuto qualcuno di molto vicino a noi, prima di noi. Ci è stato dato in dono in senso lato: sia perché ci può essere stato banalmente regalato, sia perché è scivolato materialmente o oralmente di generazione in generazione. La stessa classificazione di esso è quindi un atto soggettivo che riguarda la propria personale situazione imminente. Il gruppo di sperimentazione costituito da persone con o senza disabilità ha orientato il proprio sguardo verso cinque aree differenti:

- Gioco da tavolo: categoria che raggruppa dentro di sé tutti i giochi in scatola, ove è necessario un tavolo di appoggio o una superficie piana per facilitare il gioco stesso, sia esso singolo o di gruppo;
- Gioco di sport: categoria giochi di squadra e sportivi che include i giochi di gruppo strutturati in cui è necessario un allenamento costante e una persona che assume il ruolo di guida;
- Gioco con le carte: categoria che comprende tutti i giochi che chiamano in causa l’uso di carte da gioco;
- Giochi tempo libero: categoria che include i giochi di gruppo o in singolo strutturati in cui non è necessario un allenamento costante e una persona che assume il ruolo di guida. Si tratta di giochi tipici di luoghi ricreativi;
- Gioco in città: categoria che include i giochi/strumenti pubblici presenti nelle città o paesi.

Nell’analisi critica svolta dai gruppi di sperimentazione, si è scelto di concentrarsi su tre categorie qui sopra descritte:

- Il gioco del tempo libero: scelto ed analizzato dagli adolescenti delle realtà oratoriane coinvolte insieme alle persone con disabilità di Arcipelago Anffas NordMilano.

L'elaborazione di tale area è frutto del lavoro in equipe svolto sia durante la fase del corso di formazione, sia nella fase pratica di sperimentazione sul campo e di successiva analisi critica.

- Il gioco di squadra: in Arcipelago Anffas NordMilano è presente una squadra di Baskin "Le Pantere" e quindi rappresenta un'area operativa pratica degna di essere raccontata.
- Gioco con le carte: Il gruppo di persone con disabilità di Arcipelago Anffas NordMilano ha deciso di analizzare, de-strutturalizzare e re-inventare il gioco di carte "Uno".



Gioco tempo libero: Palla In-prigionata



Processo di creazione del gioco:

Il gioco palla in-prigionata, nasce come rivisitazione del famoso gioco di gruppo chiamato palla prigioniera. Rappresenta fin da sempre un'esperienza ludica ricorrente negli ambienti del tempo libero come gli oratori estivi e un cavallo di battaglia per molte generazioni. Tantissime persone di sono sfidate sia sui campi di terra battuta degli oratori, sia nelle palestre delle scuole. Ma non tutti sono stati inclusi. Se la scelta di non prendervene parte è personale, è bene rispettarla e prenderne atto, ma se essa è dettata da un'impossibilità fisica o agonistica diventa un ostacolo da superare.



È stata quindi lanciata una sfida nella sfida che chiedeva ad un gruppo eterogeneo di sperimentarsi in un gioco nuovo, solo assomigliante all'originale.

Le regole base sono state pensate preventivamente dalle promotrici del progetto, come la strumentazione necessaria, ma la definizione del pacchetto gioco era tutta in divenire: era necessaria una sperimentazione pratica sul campo ed un adattamento delle regole e degli strumenti passo a passo.

Nella scheda tecnica riportata sotto, troverete l'esito finale di tale lavoro: frutto di idee, considerazioni, arrangiamenti e correzioni.

Come già raccontato poc'anzi è stato necessario un corso di formazione allo sguardo con il gruppo di adolescenti che guidavano l'oratorio estivo, ad esso si sono poi aggiunti sei incontri di gioco pratico durante le settimane di oratorio estivo (giugno-luglio 2019) svoltesi in entrambe le realtà oratoriane facenti parte della rete. Ogni realtà oratoriana ha inserito tale sperimentazione ludica all'interno della loro programmazione estiva portandoci a mettere in atto tale gioco con gruppi di bambini o ragazzi di età differenti, permettendo di arrivare ad un gioco veramente alla portata di tutti.

Gli adolescenti (animatori) si sono posti come mediatori tra l'organizzazione oratoriana e l'invasione educativa del personale/utenza di Arcipelago Anffas NordMilano ed hanno dimostrato un generoso spirito caritativo di accoglienza e un attivismo sorprendente nello sperimentarsi in un campo nuovo e diverso. Inoltre hanno trasmesso una carica positiva ai partecipanti che di volta in volta abbiamo incontrato, guidandoli nell'emersione di nuove idee, regole, competenze e disponibilità verso l'altro.

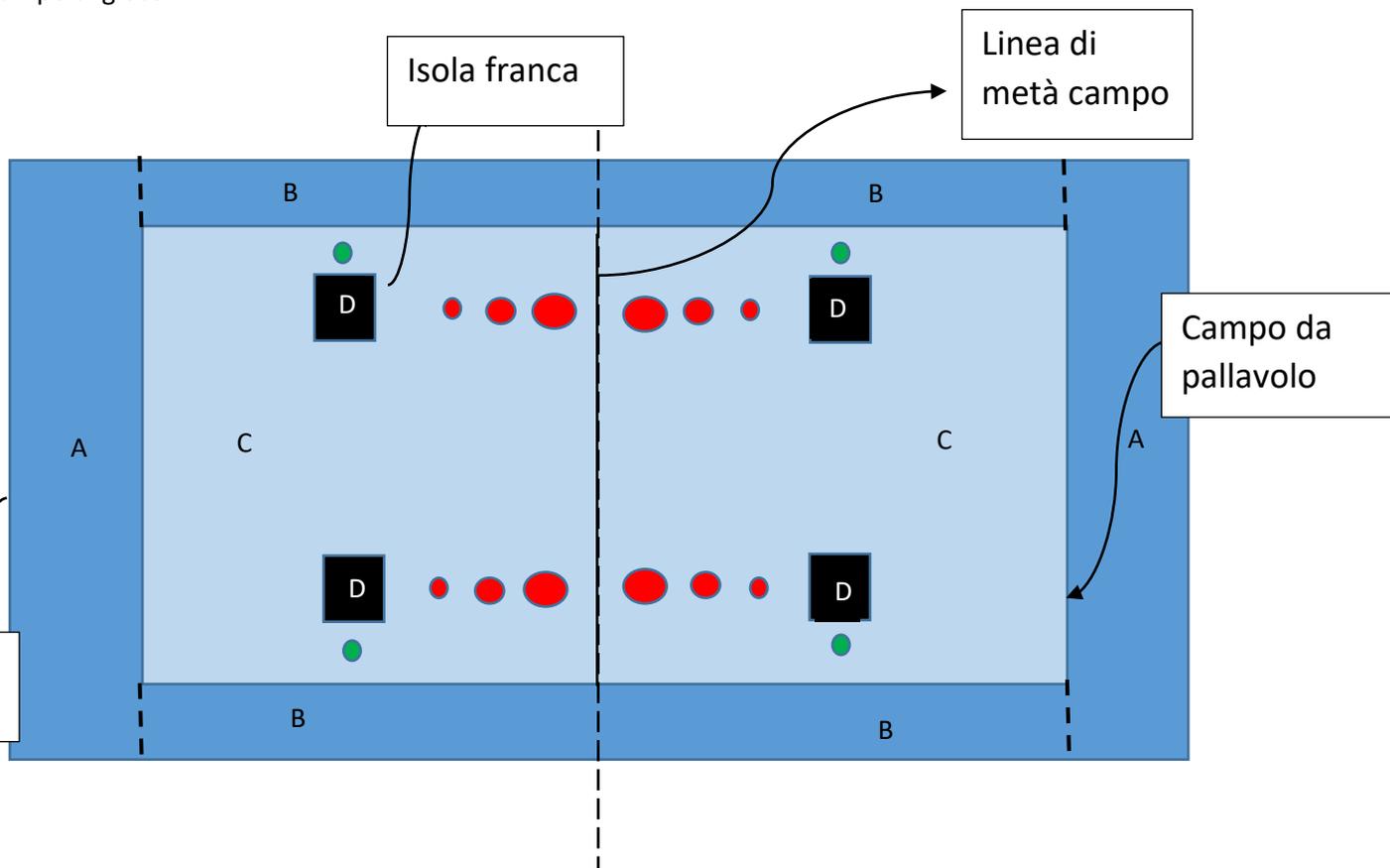
Si è quindi passati da una non conoscenza e anche da una paura verso ciò che è diverso e lontano da noi, ad una comprensione esperienziale che ha portato ogni partecipante a correggere il tracciato del gioco.

Le idee erano tante, i suggerimenti molti e la bellezza emersa da tale esperienza è difficile da sintetizzare. Abbiamo, quindi, deciso di donarvi una scheda tecnica che permetta a chiunque di replicare il gioco, arricchendola con domande, annotazioni, dubbi e considerazioni che maggiormente sono emerse in fase di sperimentazione.



Scheda tecnica:

- Target: dai 6 ai 90 anni.
- Contesti: luoghi informali, Scuole, Oratori, Centri Educativi, Palestre.
- Campo di gioco:



Come scegliere i colori delle pettorine e la grafica?

I colori possono sembrare banali ma non lo sono: ci possono essere persone daltoniche che non differenziano alcuni colori. Per ovviare a tale problema consigliamo di rimanere su colori inusuali come bianco e nero.

La grafica deve spaziare nella fantasia: numeri normali? Immagini di numeri rappresentati dalle mani? Simboli? Non tutti sanno leggere i numeri o contarli.

Le squadre in campo durante l'azione di gioco sono due. Ogni squadra è identificata da un colore di pettorine differente. Su ogni pettorina dev'essere riportato in grande il numero del proprio ruolo: da 1 al 5.

Ruoli:

- Ruolo 1: è quella persona con gravi difficoltà intellettive o fisiche che le impediscono di avere un ruolo autonomo nel gioco (gioca all'interno dell'area nera).

- Ruolo2: è quella persona con medie o lievi difficoltà intellettive o fisiche che le impediscono di correre in tutto il campo (gioca nell'area nera).

- Ruolo 3: è quella persona con lievi difficoltà intellettive o fisiche o con difficoltà di varia natura che però può giocare a tutto campo ed è capace di comprendere lo spazio-tempo all'interno della partita

(gioca all'interno del campo).

- Ruolo 4: è quella persona intermedia tra il ruolo numero 3 ed il ruolo numero 5 (gioca all'interno del campo).
- Ruolo 5: è una persona con buone capacità sportive e relazionali che è completamente autonoma nel gioco e di supporto per gli altri giocatori.

I ruoli sono stati definiti, prendendo come punto di riferimento le regole innovative del Baskin.

Campo:

Il campo regolamentare prevede due campi, uno insito nell'altro: campo da basket (che appartiene alle aree denominate "prigione") e campo da pallavolo (che è il campo di gioco in azione). Il campo da pallavolo è all'interno di quello da basket. Può essere delimitato anche da fettuccine nere con le misure adeguate:

- Basket: 15metri x 28 metri.
- Pallavolo: 9 metri x 18 metri.

Il campo di gioco è così suddiviso:

- Zone A e B: denominate “Prigioni”. Le zone A sono destinate ai giocatori presi durante il gioco con ruoli 4 e 5; le zone B sono destinate ai giocatori presi durante il gioco con ruoli 1-2.
- I ruoli 3 possono muoversi liberamente sia nelle aree A, sia nelle are B.
- Zone C: campo di gioco per i giocatori in gioco e che appartengono ai ruoli 3-4 e5.
- Zone D: campo di gioco PROTETTO destinato ai giocatori ruolo 1-2.

Come nella palla prigioniera classica, le prigioni che appartengono alla propria squadra sono quelle situate immediatamente dietro ed ai lati della squadra avversaria.

Squadre:

Le squadre coinvolte in ogni partita sono due e sono composte ognuna da 8 partecipanti così suddivisi:

- Ruoli 1-2: 2 giocatori
- Ruoli 3: }
- Ruoli 4: } 6 giocatori, uno almeno per ruolo, scegliendo strategicamente i giocatori in campo.
- Ruoli 5: }

Obbligatoriamente in campo ci devono essere: 2 giocatori ruolo 1-2, 1 giocatore ruolo 3, un giocatore ruolo 4 e un giocatore ruolo 5. Così facendo il resto della squadra può essere composta in modo strategico tenendo presente che in campo ci devono essere 8 giocatori e che la somma dei ruoli dei giocatori della stessa squadra non deve superare il valore massimo di **28** punti. È obbligatorio mettere in campo le quote rosa (giocatrici femminili): almeno una quota rosa tra i ruoli numero 4 o 5.

I giocatori 1-2 giocano attivamente e si collocano all’interno delle aree protette (D). Le aree D sono identificate da un quadrato (dimensioni 150x150cm) di color nero collocato circa a metà campo. Sono aree in cui i giocatori 3-4 e 5 non possono accedere (come se fossero protette da un grande muro) e che vi accedono solo per consegnare palla (consegna mano-mano). I giocatori con ruolo 1-2 non tirano contro la squadra avversaria, ma possono essere presi (in campo verrà collocato un simbolo di color verde alla sinistra di ogni area nera che rappresenta la persona 1 o 2). I giocatori avversari per eliminare i giocatori 1-2 devono prendere con precisione il simbolo verde a terra (3 volte nell’arco dell’intera partita). I giocatori 1-2 possono far fare punti alla propria squadra colpendo i tre simboli rossi che vengono collocati davanti a lui. I simboli, essendo collocati in progressione davanti al giocatore, hanno punteggio differente:

Giocatori ruolo 1:

- Cerchio piccolo: 2 punto.
- Cerchio medio: 3 punti.
- Cerchio grande: 4 punti.

Giocatori ruolo 2:

- Cerchio piccolo: 1 punto.
- Cerchio medio: 2 punti.
- Cerchio grande: 3 punti.



Il tiro dev'essere preciso e diretto. I giocatori nelle aree nere hanno diritto al tiro ogni qualvolta i giocatori a tutto campo prendono un avversario. Il gioco, prima di ripartire, passa nelle mani di uno dei due giocatori nell'area nera a turno.

I giocatori con ruolo 1-2 devono dichiarare precedentemente cosa intendono fare: colpire il primo, secondo o terzo pallino rosso.

In tale caso il gioco si stoppa, l'arbitro conta 10 secondi dal dichiarato, chi ha consegnato la palla fa da tutor. Il giocatore ruolo 1-2 oltre a dichiarare il livello di tiro, può usare la pallina più consona a lui: piccola, media o grande; oppure sonora. In caso di persona non vedente, oltre al tutor che assiste il giocatore, il ruolo 5 preposto come eventuale tutor in campo, batterà a terra o con due mani applaudendo in prossimità del cerchio scelto.

Il gioco si vince, quindi, sia con i punteggi ottenuti dai giocatori nelle aree nere con i tiri di precisione, sia dal numero di volte con cui si riesce a eliminare una vita (pallino verde a fianco della persona nell'area nera), sia dal numero di persone prese avversarie.

Punteggi:

- Ogni volta che si riesce ad eliminare una vita delle persone nell'area nera si otterranno 3 punti.
- Ogni persona presa vale un punto.
- Ogni errore-fallo (quando colpisci un ruolo inferiore al tuo) vale -1 punto e palla alla squadra avversaria.
- Ad essi vanno sommati i punti di precisione effettuati dalle persone nelle aree nere.

In questo modo è facile capire che la partita è fatta di strategia e di gioco di squadra e che si vincerà solo con un buon equilibrio tra giocatori a tutto campo e giocatori nelle aree nere.

I giocatori 1 e 2, una volta presi definitivamente, abbandonano l'area di gioco nera e la propria postazione rimane vuota.

I giocatori ruoli 3,4 e 5 possono giocare a tutto campo (area C) ma seguendo alcune regole: le regole che riguardavano i giocatori a tutto campo erano inizialmente molto complesse e prevedevano un conteggio di falli/possibilità di gioco molto complicato. Si è quindi deciso di passare da una versione più articolata, ad una più semplice anche per denotare meno le differenze di ruolo tra i tre ruoli a tutto campo.

Inizialmente le regole erano le seguenti:

- I giocatori ruolo 3 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e nelle aree A e B (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). I giocatori della squadra avversaria per salvarsi e restare in campo devono prenderla in tre modi: 1. Al volo, 2. Non farla cadere dopo che la palla ha fatto un rimbalzo a terra, 3. Aspettare che la palla faccia due rimbalzi. Se colpiscono direttamente un giocatore avversario ed esso non afferra la palla con due mani senza farla cadere, oltre a mandare tale giocatore in prigione ottengono 3 punti; se colpiscono e mandano in prigione un giocatore, dopo che la palla ha effettuato un rimbalzo e il giocatore avversario manca la presa, oltre a mandare tale giocatore in prigione, ottengono 2 punti. Quando sono in prigione possono muoversi liberamente nelle aree A e B della prigione e possono scegliere se colpire direttamente un ruolo 3 della squadra avversaria per salvarsi e mandare in prigione esso o se passare la palla ai propri compagni di gioco. Se decidono di passare la palla ai propri compagni di gioco (rifiutando la possibilità di salvarsi), possono decidere se fare un tiro diretto dall'area A all'area C (qualora il tiro andasse a buon fine e venisse afferrato da un proprio giocatore la squadra guadagna 1 punto, se poi il giocatore che afferra la palla colpisce un giocatore avversario, la squadra ottiene un altro punto bonus in più oltre ad altri eventuali punti conquistati). Se invece decide di avvicinarsi al proprio campo e fare un tiro dall'area B alla C favorisce la propria squadra ma senza punti.
- I giocatori ruolo 4 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e solo nell'area A (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). Possono colpire un giocatore della



squadra avversaria solo con tiro diretto. I giocatori della squadra avversaria per salvarsi e restare in campo devono prenderla al volo. Se colpiscono direttamente un giocatore avversario ed esso non afferra la palla con due mani senza farla cadere, oltre a mandare tale giocatore in prigione ottengono 1 punto. I giocatori ruolo 4 vengono presi dalla squadra opposta se un giocatore avversario tira la palla, li colpisce e loro non la afferrano al volo.

Se finiscono in prigione possono salvarsi e ritornare nell'area di gioco C solo se colpiscono direttamente un ruolo 4 o 5. Oppure possono scegliere di passare la palla alla propria squadra con tiro diretto o passare la palla a un eventuale ruolo 3 che si trova in prigione. Se non rimangono in campo i ruoli 4 o 5 sono eliminati e solo il ruolo 5 preposto a tutor per i ruoli 3 collocati in prigione rimane in supporto.

- I giocatori ruolo 5 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e solo nell'area A (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). Possono colpire un giocatore della squadra avversaria solo con tiro diretto. I giocatori della squadra avversaria per salvarsi e restare in campo devono prenderla al volo. Possono colpire solo giocatori avversari numero 5. I giocatori ruolo 5 vengono presi dalla squadra opposta se un giocatore avversario numero 5 tira la palla, li colpisce e loro non la afferrano al volo.

Se finiscono in prigione possono salvarsi e ritornare nell'area di gioco C solo se colpiscono direttamente un ruolo 5. Oppure possono scegliere di passare la palla alla propria squadra con tiro diretto o passare la palla a un eventuale ruolo 3 che si trova in prigione. Se non rimangono in campo i ruoli 4 o 5 sono eliminati e solo il ruolo 5 preposto a tutor per i ruoli 3 collocati in prigione rimane in supporto. L'altro ruolo 5 entra nuovamente nell'area di gioco C solo se in campo vengono eliminati tutti i ruoli 4 e 3 e quindi rimangono in campo solo i ruoli 1-2. Il ruolo che acquisirà non sarà di giocatore ma di difensore e tutor per i ruoli 1-2 (contraddistinto da un cambio di casacca). I due giocatori numero 5 porteranno, sin dall'inizio una fascia al braccio con scritto (tutor prigione o tutor campo) per eventuali bisogni.



Successivamente si è deciso di semplificarle in quanto il gruppo di sperimentazione di gioco attivo non presentava differenze sostanziali tra i ruoli a tutto campo, quindi si è deciso di mettere in gioco le seguenti regole di azione:

- I giocatori ruolo 3 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e nelle aree A e B (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). Per l'azione di gioco essere preso/prendere vale la regola comune della palla prigioniera con l'unica eccezione: possono e devono essere protetti e facilitati in campo dai numeri 4 e 5. Quando presi sono gli unici giocatori che possono tirare liberamente sia dalle aree A che B della prigione e colpire tutti i giocatori a tutto campo.
- I giocatori ruolo 4 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e solo nell'area A (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). Per l'azione di gioco essere preso/prendere vale la regola comune della palla prigioniera ma possono colpire solo i giocatori 4 o 5. Se finiscono in prigione possono salvarsi e ritornare nell'area di gioco C solo se colpiscono direttamente un ruolo 4 o 5. Diversamente possono scegliere di passare la palla alla propria squadra con tiro diretto o passare la palla a un eventuale ruolo 3 che si trova in prigione. Se colpiscono un ruolo 3 commettono fallo e quindi si toglie un punto e la palla passa alla squadra avversaria.
- I giocatori ruolo 5 → possono muoversi liberamente nell'area C (quando non sono presi) e solo nell'area A (quando sono stati presi e quindi sono in Prigione). Possono colpire un giocatore 5 della squadra avversaria solo con tiro diretto. I giocatori della squadra avversaria per salvarsi e restare in campo devono prenderla al volo. I giocatori ruolo 5 vengono presi dalla squadra opposta se un giocatore avversario numero 5 tira la palla, li colpisce e loro non la afferrano al volo. Se finiscono in prigione possono salvarsi e ritornare nell'area di gioco C solo se colpiscono direttamente un ruolo 5. Se colpiscono un ruolo minore (3 o 4) commettono fallo (meno un punto e palla alla squadra avversaria). Oppure possono scegliere di passare la palla alla propria squadra con tiro diretto o passare la palla a un eventuale ruolo 3 che si trova in prigione. Se non rimangono in campo i ruoli 4 o 5 sono eliminati e solo il ruolo 5 preposto a tutor per i ruoli 3 collocati in prigione rimane in supporto. L'altro ruolo 5 entra nuovamente nell'area di gioco C solo se in campo vengono eliminati tutti i ruoli 4 e 3 e quindi rimangono in campo solo i ruoli 1-2. Il ruolo che acquisirà non sarà di giocatore ma di difensore e tutor per i ruoli 1-2 (contraddistinto da un cambio di casacca). I due giocatori numero 5 porteranno, sin dall'inizio una fascia al braccio con scritto (tutor prigione o tutor campo) per eventuali necessità dei compagni di squadra.

I giocatori con numero maggiore proteggono i propri giocatori con numero minore. Nessun giocatore 3, 4 o 5 può entrare nelle aree protette D.

Regola generale:

**Posso colpire solo i numeri
più grandi di me
ma posso essere colpito
da tutti!**



Durante la partita devono essere presenti due arbitri:

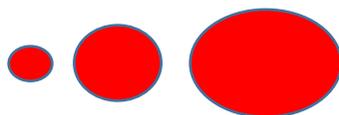
- Uno segue il gioco in campo.
- Il secondo tiene nota dei vari punteggi e annota le varie mosse avvenute in campo per segnalare al primo arbitro quanti tiri mancano in casi particolari. Compila una distinta. Tale distinta può essere creata secondo un proprio schema o seguendo l'allegato riportato a pie fascicolo.

Il tempo di gioco: massimo 4 tempi da 10 minuti. La partita può concludersi anche prima se i giocatori di una squadra vengono tutti eliminati. Oppure, in caso che la partita giunga al 4° tempo e non tutti i giocatori di una o dell'altra squadra siano stati eliminati, si contano i punteggi conquistati da una e dall'altra squadra, detraendo 1 punto per ogni giocatore ancora presente in campo.

Se una squadra elimina tutta la squadra avversaria ottiene 10 punti bonus che vanno sommati ad altri punteggi acquisiti durante la partita.

Attenzione: la strategia di eliminare tutti i componenti per vincere non sempre è la migliore in questo gioco. Paradossalmente la squadra avversaria può non eliminare tutti, ma effettuare punti di precisione frequenti che la portano ad ottenere un punteggio più elevato. È necessaria quindi una tattica di gioco in continua evoluzione. I ruoli 5 tutor stabiliscono con la squadra come muoversi e quando.

Regole inclusive:

 : per permettere la conquista di punti ai giocatori con ruolo 1-2.

 : punto per “colpire” i giocatori con ruolo 1-2.

- Pallone di gioco classico accettato: spugna
- Palloni per giocatori 1-2: spugna piccolo, spugna medio, spugna grande o spugna con sonoro all'interno.

 : area nera.

Note: i colori sono stati scelti o per una questione di praticità (nero) o per obblighi commerciali (il tessuto con migliore resa è il similpelle). In commercio erano presenti solo tonalità di rosso o di verde.

▪ Materiale utile:

- Palloni
- Tondi rossi in materiale rigido plastico o similpelle rigida (1 piccolo, 1 medio, 1 grande per squadra)
- Tondi verdi medi collocati fin da inizio partita di materiale rigido plastico o similpelle rigida(4)
- Aree nere protette collocate fin da inizio partita (4)
- Fischietto per arbitro.
- Taccuino per secondo arbitro e fischietto + distinta di gioco.



Gioco con le carte: Le carte da Uno



Nell'analisi del gioco di carte da Uno si è costituito un gruppo di lavoro eterogeneo composto da diverse persone con e senza disabilità. Tale gruppo si è interrogato passo a passo sulla composizione del mazzo di carte da gioco e sulle possibili difficoltà che esse comportano sia graficamente che in fase di gioco attivo. Nell'analisi sono riportati diversi commenti emersi a caldo e diverse considerazioni che hanno poi portato ad una nuova natura delle carte stesse: più facili e fruibili da tutti.

Iniziando a delineare il nostro ragionamento sul gioco delle carte da Uno, fin da subito sono sorti diversi dubbi ai componenti del gruppo solo dall'osservazione delle carte classiche stesse:

- Le carte sono troppo piccole e non riesco a tenerle tutte in mano.
- Difficoltà nel leggere i numeri per i mancini, i numeri non si vedono. Se io apro il mazzo in modo classico, da sinistra verso destra, il simbolo o numero delle carte si vede correttamente ed io sono in grado di identificare quali carte ho in mano. Al contrario, se apro il mazzo di carte da gioco da destra verso sinistra, il simbolo o il numero identificativo posto all'angolo non appare in quanto le carte originali riportano tale indicazione solo in due dei quattro vertici.
- Le persone daltoniche non riescono a vedere bene le carte, genericamente rosso e verde sono da sostituire con altri colori.
- C. afferma: guardando la carta mi infastidisce il cerchio bianco intorno al numero.



- D. afferma: ogni carta ha due colori, quella che ho in mano io ha il bianco e il rosso, non so bene quale usare.
- P. afferma: hanno sbagliato a stampare il bianco sulle carte. Mi confonde.
- D. afferma: per le persone che non vedono bene, come me, danno fastidio le righe nere sullo sfondo rosso.

Analisi del segno:

Per procedere all'analisi del gioco e alla comprensione di esso, ci siamo interrogati sul significato di ogni carta presente nel mazzo e sulle sue particolarità. Dallo studio dettagliato della singola carta sono emerse poi considerazioni sulla loro modifica.

1) Carta "Stop un turno":

Domanda: cosa vuol dire?

Risposte:

- Cosa vuol dire? Zero?
- Per me è fermo un turno. Però non capisco cosa significhi.
- Per me è difficile.
- Stop per fermare la macchine.
- E' quello che si trova in strada e ferma le macchine.
- E' un simbolo che noi troviamo in strada.
- Divieto di sosta.



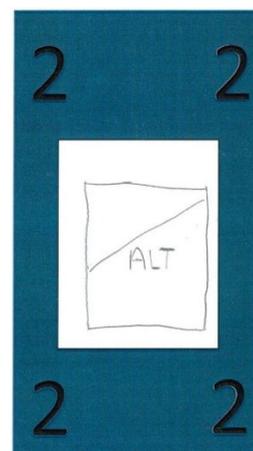
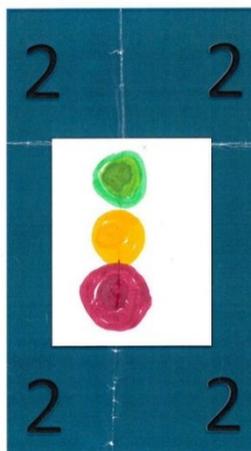
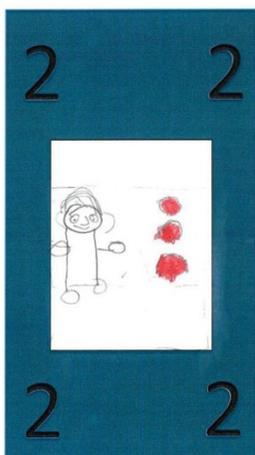
Dopo aver raccolto le prime impressioni ed aver spiegato all'intero gruppo il vero significato della carta, abbiamo dato ai partecipanti del gruppo il compito di inventare un segno che per loro fosse intuitivo e immediato nel far comprendere a chi lo guarda che deve fermarsi per un turno.

Domanda: Quale simbolo va bene per fermarsi un turno?

Utente	Disegno proposto	Significato
D.	Semaforo	È un semaforo al contrario, il pallino rosso è più grande perché vuol dire ALT.
G.	Mantenuto lo stesso disegno dell'originale	
C.	Un omino che sta fermando le	

	macchine	
M.	Un quadrato	È un cartellino rosso del calcio che dice fermo
G.	Un bambino con il semaforo	Sono i miei nipotini che vanno a scuola sulle strisce pedonali e c'è il semaforo che dice di fermarsi. Il semaforo è rosso.
L1	Cerchio con 4 saette	È un quadrato con un cerchio e quattro scosse che stanno ad indicare che se non ti fermi prendi quattro volte la scossa.
P.	Simbolo dell'euro	Dopo un ragionamento si è giunti alla conclusione che il messaggio della carta è scorretto: la persona deve pagare.
L2	Un bambino	Un bambino che cammina ed evita la macchina fermandosi.
A.	Un quadro	Significa aspettare. Devono passare le macchine. È un cartello di un vigile.
M.	Quadrato con scritta ALT	Vuol dire stop alle macchine. La riga obliqua è una striscia pedonale.

Disegni più significativi:



Concentrandosi sui disegni più significativi proposti dal gruppo sono emerse tre buone proposte: Semaforo, colore rosso e bambino che si deve fermare. Si è arrivati all'idea definitiva della nuova carta "Stop un turno":

Si è però valutata l'idea che le persone che si devono fermare nel gioco sono varie e non sempre o per forza dopo il mio turno ci sarà un bambino. Il gioco è accessibile a tutti e quindi dopo il mio turno ci può essere una persona con disabilità, un adulto o un bambino. Inoltre si è deciso di aggiungere due parole significative per aiutare la lettura della carta: Rosso (che aiuta l'identificazione del colore per le persone affette da daltonismo) e Fermati (parola scelta per sottolineare il significato grafico della carta e selezionata tra una proposta democratica sulla base di tre parole proposte: Alt, basta, fermati)

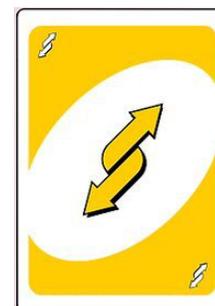
Carta definitiva:



2) Carta "Cambio giro":

Domanda: Cosa vuol dire il simbolo originale?

- Sono due frecce
- Fermati
- Orologio
- Tante frecce che indicano l'ospedale, le ho viste quando sono andato in ambulanza
- Una freccia guarda di qui e una di là
- Salgo le scale in su o in giù
- Guardo di qui o di là.

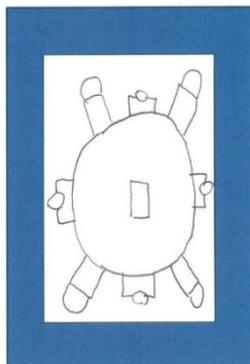
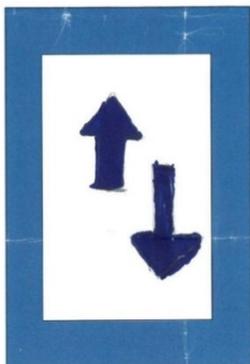


Dopo aver raccolto le prime impressioni ed aver spiegato all'intero gruppo il vero significato della carta, abbiamo dato ai partecipanti del gruppo il compito di inventare un segno che per loro fosse intuitivo e immediato nel far comprendere a chi lo guarda che deve invertire il senso del gioco.

Domanda: Quale simbolo va bene per dire di cambiare il senso del gioco?

C.	Un tavolo con la carta sopra	Prendi un mazzo di carte, e una alla volta fai girare le carte.
P.	Un omino che sta fermo con la carta in mano	L'omino con la carta in mano passa la carta all'altra persona.
G.	Mio papà sulle strisce pedonali	Mio papà cambia il giro per andare in giro
G2	Ho copiato l'immagine	
L1	Io che faccio l'albero	Io amo fare i giri intorno all'albero
M.	Quando devi far partire la macchina devi girare la chiave	Girando la chiave la macchina si accende e fa: du du du brummm
M.	Ho fatto le frecce avanti e indietro	
D.	Due frecce: una che va a destra e una che va a sinistra	
L.	Il mio è un traguardo e la fine del gioco	Quando non hai più carte hai vinto, è come se uno dovesse correre in continuazione verso un traguardo.

Disegni più significativi:



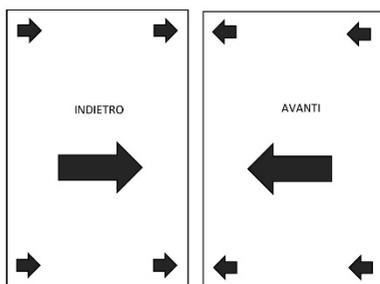
Concentrandosi sui disegni più significativi ed evidenziano con l'aiuto del gruppo la buona proposta delle frecce che vanno una a destra e una a sinistra, si è iniziato a ragionare insieme sulla proposta definitiva.

Abbiamo provato a porre il mazzo di carte sul tavolo: tutti i componenti del gruppo dovevano prendere una carta e provare a giocare, qualora si trovasse la carta "Cambio giro" ogni componente del gruppo ha avuto il compito di provare a ragionare e adeguarsi alla carta; quindi cambiare direzione al gioco.

Ci sono state diverse difficoltà nel comprendere la carta del "Cambio giro", pur avendo modificato il disegno originale (adottando due semplici frecce nere poste in senso opposto). È stato complesso capire la sua funzione. Per questo motivo alla fine della giornata abbiamo deciso di semplificare la carta e mettere solo una freccia che guarda a destra o una freccia che guarda a sinistra, da utilizzare a piacimento da parte di ogni singolo giocatore durante la partita. Ogni freccia riporta inoltre la scritta AVANTI o INDIETRO. Nel mazzo ci saranno quindi metà carte di questo genere con freccia a destra e metà con freccia a sinistra. In questo caso la direzione del gioco sarà facilitata dalla carta stessa.

La carta "Cambio giro" è stata semplificata al massimo e quindi è una carta neutra utilizzabile quando si vuole e senza colore di appartenenza.

Carta definitiva:



4) Carta più 4:

Chi gioca la carta del più 4 sottolinea che:

- La persona dopo di me deve prendere più 4 carte = tu prendi quattro carte
- Io che l'ho buttata nel mazzo devo cambiare il colore = io cambio il colore
- Lo sfondo nero diventa bianco (due sfondi sulla stessa carta portano a confusione).



Ogni carta per essere realmente capita da parte di tutti deve essere sviscerata, analizzata e modificata. Quindi si decide di comune accordo che al posto della scritta più 4 si scriverà TU PRENDI 4 CARTE ed in centro si scriverà IO SCELGO UN COLORE.

Carta definitiva:



4) Carta "Cambio colore":

Chi gioca la carta del cambio colore sottolinea che:

- La persona dopo di me deve giocare con il colore che decido io
- Io che l'ho buttata nel mazzo devo cambiare il colore = io cambio il colore
- Lo sfondo nero diventa bianco.



Questa carta è stata modificata con l'aggiunta della scritta IO SCELGO UN COLORE.

Carta definitiva:



5) Carta +2:

Chi gioca la carta del cambio colore sottolinea che:

- La persona dopo di me deve pescare 2 carte o può salvarsi aggiungendo una carta uguale che si somma alla precedente
- Il simbolo al centro indica due carte: aggiunta scritta TU PRENDI DUE CARTE
- Negli angoli scritta TU PRENDI DUE CARTE
- Sfondo tinta unita con i quattro colori stabiliti.

Carta definitiva:



Le regole del gioco rimangono le classiche regole del gioco di Uno ma con alcune varianti:

- Cambio dei colori delle carte ed impaginazione. I colori che abbiamo scelto per poter giocare: Grigio, Rosa scuro, giallo e blu. Tali colori sono stati scelti per permettere a tutti i partecipanti al gioco una corretta visione di essi. Le persone affette da daltonismo, genericamente, faticano a vedere il colore rosso e verde e quindi i quattro colori classici del gioco sono sconsigliati.
- Nel gioco Uno da noi proposto, si gioca partendo sempre dal senso orario.
- Una persona, tra quelle che giocano o esterna può assumere il ruolo di facilitatore.
- Si consiglia l'acquisto di supporti per carte in legno semicircolari o plastica lineari per chi fatica a tenere in mano 7 carte in contemporanea.
- È possibile apportare modifiche grafiche alle carte a seconda delle persone presenti nell'area di gioco.



Conclusioni:

Abbiamo stimolato il nostro gruppo di lavoro nel trovare delle strategie alternative per rendere il gioco delle carte Uno accessibile a tutti. Inizialmente poteva sembrare un'utopia ma prestando attenzione ai piccoli particolari è diventata una realtà.

Le persone con disabilità che hanno collaborato alla de-strutturizzazione delle carte da Uno e alla creazione di nuove possibilità di gioco, hanno deciso di far emergere le loro difficoltà per costruire qualcosa che potesse essere veicolo di inclusione per tante altre.

Quante volte nascondiamo le nostre difficoltà per timore di ricevere dei giudizi? Quante volte non osiamo avere un punto di vista diverso per timore di essere quel pesciolino fuor d'acqua? Ecco, in questo laboratorio esperienziale abbiamo reso le difficoltà vissute dai componenti del gruppo come il miglior dono che loro potessero fare all'intera comunità e rendere prezioso il loro pensiero.

Non li abbiamo obbligati a comprendere un linguaggio che non apparteneva loro, a farli sentire "sbagliati" perché in difficoltà ad interpretare dei simboli, ma abbiamo ascoltato i loro pensieri e li abbiamo resi oggettivi.

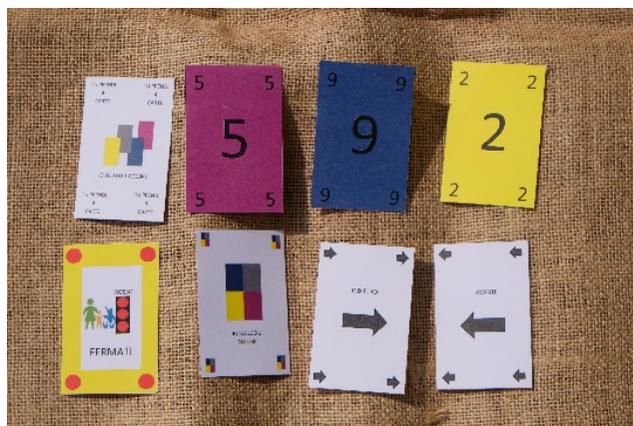
Il gioco tendenzialmente non è cambiato, quindi tutti i partecipanti possono divertirsi equamente ma così facendo, abbiamo potenziato la loro autonomia.

Questa è stata la nostra esperienza, che non vuole essere l'unica possibilità, ma vogliamo lanciare a voi lo stimolo di cambiare lo sguardo nella vita di tutti i giorni e dalle piccole esperienze quotidiane.

Si può richiedere il file dell'intero mazzo di carte da Uno facilitate direttamente a: Info@arcipelagoanffas.it

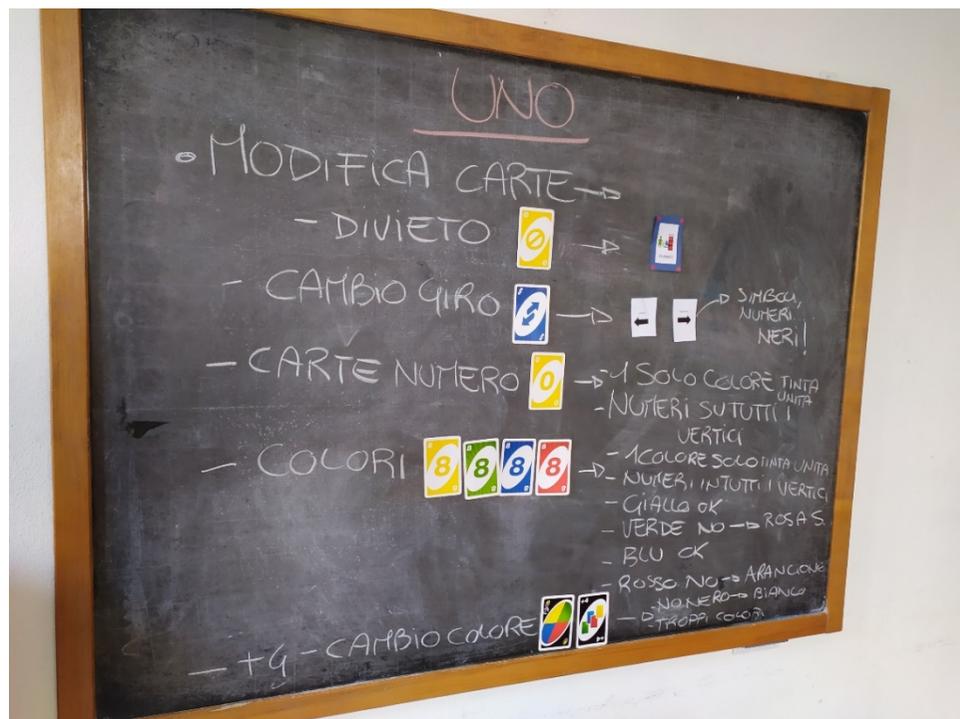
Oggetto mail: progetto giochi inclusivi.

Regolamento gioco carte uno consultabile: www.diegorispoli.it/istruzioni-regole-complete-del-gioco-di-carte





Supporto per carte in legno
 Costruito artigianalmente
 oppure acquistabile.



Gioco di sport: Il Baskin

Storia:

Il Baskin (basket integrato) è nato ufficialmente nel 2006 a Cremona, grazie alla passione di un insegnante di educazione fisica, Fausto Cappellini e di un genitore di una donna con disabilità, Antonio Bodini, che nella vita di tutti i giorni è un ingegnere. Entrambi erano rimasti particolarmente increduli nel pensare che negli anni 2000 non esistesse ancora uno sport o un'attività ludica capace di includere realmente tutti.

Nel 2003, con degli studenti delle Scuole Medie di Cremona, Cappellini e Bodini hanno iniziato a porsi diverse domande al fine di poter creare realmente uno sport in cui: uomini, donne, persone con e senza disabilità, alte o basse; potessero realmente giocare insieme agonisticamente senza creare uno sport assistenziale.

Hanno dovuto quindi de-strutturalizzare il campo di basket, scomporre e creare nuove regole, inserire quattro canestri in più con caratteristiche diverse, e trovare nuove strategie; per poter rendere ogni giocatore fondamentale per il gioco, ma soprattutto valorizzato in ogni azione per ciò che ha di bello.

Nella maggior parte degli sport agonistici molte persone vengono escluse perché hanno qualcosa di troppo: troppo alte, troppo veloci, troppo aggressive ... etc. Nel Baskin ognuno è GIOCATORE e va bene così com'è. Il limite viene pian piano accolto dentro di sé e viene modificato in potenziale, in modo talmente naturale che bisogna provare per credere realmente a queste parole. Certamente con l'allenamento adeguato ognuno potrà e dovrà migliorare, in quanto ad ognuno è chiesto di mettersi in gioco con tutto se stesso, ma sicuramente nessuno può sentirsi escluso.

Come Anffas NordMilano ogni anno incontriamo centinaia di bambini con cui lavoriamo attraverso il Baskin sull'accettazione di sé, dei propri pregi, dei propri limiti, sull'accoglienza l'altro per quello che veramente ha di bello da donarci e soprattutto lavoriamo intensamente affinché tutti possano vivere l'esperienza dello sport come: aggregazione, collettività e scoperta del proprio corpo.

Con il Baskin riusciamo a far conoscere a centinaia di bambini/ragazzi l'emozione di: tirare a canestro senza vedere, sperimentando l'utilizzo di altri sensi, l'essere tutor nei confronti di altri compagni, ragionare sui limiti e il potenziale che ognuno ha, ma che magari a volte non riconosce/vede/percepisce e collaborare tra compagni.

Lo sport se accompagnato da una parte educativa costante, riesce a trasmettere, azione dopo azione, valori che difficilmente sono spiegabili con le parole.

Fausto Cappellini e Antonio Bodini sono stati per noi illuminanti, hanno dato dimostrazione a tutti gli insegnanti e genitori di persone con e senza disabilità, a diversi pedagogisti e a noi educatori, che se si vuole cambiare qualcosa nella società bisogna partire dal cambiamento quotidiano dello sguardo in ogni cosa che facciamo.



Scheda tecnica del BASKIN

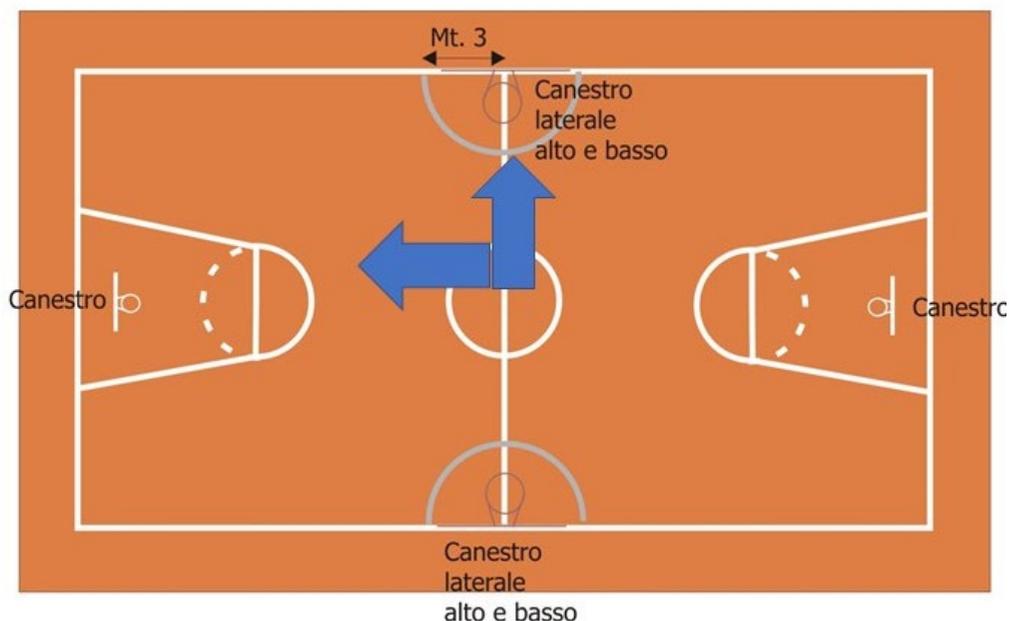
- **Target:** dai 6 anni ai 99 anni.
- **Fondatori:** Antonio Bodini e Fausto Cappellini (2006 Cremona)
- **Contesti:** Scuole, Oratori, Centri Educativi e Palestre
- **Campo di gioco:** Campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro e a metà campo) con $h=2.20$ mt e con due aree semicircolari (con raggio di 3 metri).



Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli 1 ($h=1.10$ mt). Le due aree semicircolari si possono tracciare utilizzando lo scotch (consigliato quello di carta). Quindi i canestri complessivamente sono sei.



IMPORTANTE:



Ciascuna squadra può attaccare sia l'area tradizionale frontale che l'area laterale destra, rendendo il gioco molto veloce, dinamico e tattico.

- ➔ **Arbitri di gioco:** Sono necessari tre arbitri ufficiali a livello agonistico (due in campo e un refertista), mentre a livello amatoriale è sufficiente un arbitro in campo che suggerisca ad una persona esterna i differenti punteggi realizzati in base al ruolo che gli viene attribuito.
- ➔ **Tempo di Gioco:** Una partita di Baskin è costituita da 4 tempi da 8 minuti ciascuno. Il tempo viene bloccato ad ogni fischio dell'arbitro. In caso di parità, al termine del quarto tempo si effettueranno, ad oltranza, dei tempi supplementari di 4 minuti ciascuno.
- ➔ **Ruoli:** Ogni giocatore ha un ruolo in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, il cammino, la corsa, l'equilibrio. Sulla maglia è il primo numero sulla sinistra.





- **Ruolo numero 1:** Giocatore con disabilità che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non spinto da altri e con nessuno dei due arti superiori riesce a spostare la carrozzina per almeno un giro di ruota. È in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola da lui scelta e posta alla base del canestro. Dalla consegna della palla da parte del compagno entrato in area, ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. La posizione di tiro può essere scelta: si parte dal canestro dell'area piccola e si decide un punto di tiro idoneo alle capacità fisiche ed agonistiche della persona. Tale linea (tracciata con lo scotch) non può essere inferiore a 0.8 metri dalla linea laterale dove è posto il canestro (la ruota grande della carrozzina non la può oltrepassare nel suo punto di contatto col suolo). Il ruolo numero 1 o 2 in termini tecnici prendono il nome di Pivot e non possono essere marcati. Al giocatore numero 1 viene chiesto, una volta in posizione di tiro, se desidera realizzare il canestro con un tentativo o con due tentativi: se sceglie un unico tiro (in caso di realizzazione il canestro vale 3 punti), se sceglie due possibilità di tiro (in caso di realizzazione canestro vale 2 punti).
- **Ruolo numero 2:** Giocatore con disabilità con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto. È una persona capace di spostarsi (camminando o muovendosi in carrozzina). In base alle proprie capacità fisiche ed agonistiche, può tirare, ponendosi ai limiti dell'area semicircolare e scegliendo liberamente se posizionarsi frontalmente al canestro (in caso di realizzazione il canestro vale 2 punti) o lateralmente destra o sinistra (in caso di realizzazione il canestro vale 3 punti). In caso di necessità può essere facilitato nello svolgere correttamente i vari step per realizzare il canestro da un tutor: l'unica cosa affidata totalmente a lui è la realizzazione del canestro stesso. Prima di tirare a canestro è necessario che effettui due palleggi sul posto. Nel gioco agonistico ci sono diverse particolarità del ruolo numero 2 (2R e 2T) ma nel gioco amatoriale si possono tralasciare.
- **Ruolo numero 3:** Giocatore con o senza disabilità che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi è in grado di effettuare il tiro anche nel canestro tradizionale, possiede il cammino e la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida ma può essere definita: lenta, impacciata, poco coordinata e/o

con scarso equilibrio. Esso gioca a tutto campo e ha la possibilità di scegliere se realizzare il canestro nell'area piccola laterale o nel canestro tradizionale. Il gioco rimane fluido.

- **Ruolo numero 4:** Giocatore senza o con disabilità o con protesi che gli consenta il cammino e la corsa. Possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare). Può commettere passi di partenza ed esegue i fondamentali del Basket con velocità media. Non deve effettuare il canestro con l'entrata in terzo tempo ma con l'arresto e tiro. Tira solo nel canestro tradizionale.
- **Ruolo numero 5:** Giocatore con o senza disabilità che possiede tutti i fondamentali del Basket e tira solo nel canestro tradizionale.

➔ **Quanti canestri può realizzare ogni singola persona a tempo?**

- Ruolo numero 1 e 2: 3 canestri e poi cedono il posto ad un altro compagno con stesso ruolo.
- Ruolo 3 e 4: 3 canestri e successivamente possono continuare a giocare ma in caso di realizzazione di altri canestri sono annullati e la palla passa alla squadra avversaria.
- Ruolo numero 5: non vengono calcolati i canestri realizzati ma i tentativi di tiro, massimo 3 per tempo.

➔ **Numero di giocatori in campo:** Si gioca 6 persone contro 6.

Ogni formazione è composta da 6 giocatori e la somma dei ruoli dei giocatori in campo non deve superare il 23.

Sono obbligatori in campo sempre due numeri 5, un ruolo numero 1 o 2 e almeno una donna tra i ruoli numeri 4 e 5.

Si possono quindi creare delle formazioni di gioco come:

Ruoli: 1-3-3-4-5-5 Tot. 21 Formazione corretta.

Ruoli: 2-3-3-4-5-5 Tot. 22 Formazione corretta.

Ruoli: 2-3-4-4-5-5 Tot. 23 Formazione corretta.

NON si può superare il 23!!!

➔ **Organizzazione del gioco- Attacco/difesa:**

Nessun giocatore può marcare e rubare la palla ai ruoli inferiori al proprio, quindi ogni giocatore può marcare o pari ruoli o ruoli superiori.

Qualora si trovasse un ruolo inferiore nelle vicinanze, il ruolo superiore deve fermarsi e non ostacolare nessun movimento. La posizione corretta per non commettere fallo è abbassare le mani lungo il corpo e fermarsi sul posto.

Ricapitolando:

- Ruolo numero 3 può marcare/rubare la palla a ruoli numeri 3-4-5,
- Ruolo numero 4 può marcare/rubare la palla a ruoli numero 4 e 5,
- Ruolo numero 5 può marcare/ rubare la palla solo al ruolo numero 5; per i ruoli numeri 5 maschi non è consentito stoppare i ruoli numeri 5 femmine in atto di tiro, se dovesse succedere questa distrazione verrà sanzionata come FALLO DI RUOLO.

➔ **Gestione delle controversie:**

Ogni giocatore numero 3-4-5 ha la possibilità di effettuare 5 falli nell'arco dell'intera partita, terminati i falli il giocatore verrà invitato a chiedere il cambio ad un suo compagno di squadra.

Ogni fallo viene gestito come nel basket: se i giocatori stanno per tirare a canestro e subiscono fallo dentro la linea dei tiro da tre:

- ruolo numero 3 dovrà svolgere 3 tiri liberi più rimbalzo da parte dei giocatori
- ruoli numero 4 e 5 dovranno svolgere 2 tiri liberi più rimbalzo da parte dei giocatori

Se i giocatori stanno per tirare a canestro e subiscono fallo da fuori dalla linea dei tre punti:

- ruoli numero 4 e 5 dovranno svolgere 3 tiri liberi più rimbalzo da parte dei giocatori

Se i giocatori subiscono fallo mentre non stanno tirando, si proseguirà il gioco con la rimessa per la squadra avversaria.

➔ **Fallo di ruolo:**

Se durante il gioco un ruolo superiore si trovasse nella condizione di rubare la palla ad un ruolo inferiore o commettesse un fallo o semplicemente corresse accanto ad un ruolo inferiore, o come detto prima un ruolo numero 5 maschile dovesse stoppare un ruolo numero 5 femminile, l'arbitro dovrà fischiare il FALLO DI RUOLO che prevede:

- Ruolo numero 3 può scegliere se tirare 2 tiri nel canestro piccolo (nell'area semicircolare) o 3 tiri nel canestro tradizionale
- Ruolo numero 4 può tirare i suoi due tiri nel canestro tradizionale del basket.
- Ruolo numero 5 può tirare i suoi due tiri nel canestro tradizionale del basket.

Ogni tiro effettuato vale 1 punto e per tutti i "falli di ruolo", dopo i tiri liberi verrà svolta la rimessa da metà campo per la squadra che ha subito il fallo.

→ Quanto valgono i punti dei giocatori numeri 3-4-5?

Per i giocatori numeri 3, ogni canestro che realizzano nell'area del canestro tradizionale vale 3, ogni canestro che effettuano nell'area piccola tirando fuori dalla linea vale 2.

Per i ruoli numeri 4 e 5 seguono le regole del basket tradizionale:

- 2 punti da ogni punto dentro la linea dei tre punti
- 3 punti da ogni punto fuori dalla linea dei tre punti.

→ Materiale Utile:

- Pallone basket numero 5, più eventuali palloni morbidi o di varie dimensioni da utilizzare nell'area piccola per i ruoli numeri 1
- Scotch di carta per delimitare le linee del campo tradizionale, se non fosse già presente.
- Scotch di carta per delimitare le aree piccole a metà campo (per farle precise consigliamo di prendere un filo lungo 3 metri, attaccare un gessetto e tracciare l'area semicircolare e successivamente ripassarlo con lo scotch per renderlo visibile e comprensibile per tutti).
- Se già presente il campo da basket, sarà necessario acquistare 2 canestri in più (alti 2,20 metri) altrimenti: 4 canestri (2 alti 2,20 metri e 2 alti 3.05 metri).
- Un cronometro.
- Un fischietto per l'arbitro.
- Referto scaricabile direttamente dal sito: www.baskincremona.files.wordpress.com/2018/04/referto-baskin-rev-2-1.pdf

Se nella classe/oratorio ci fossero persone con ruolo numero uno, necessariamente bisogna acquistare altri due canestri smontabili da applicare sul canestro posto a metà campo all'altezza di 1.10 metri.

- 13 pettorine per squadra:

2 pettorine numero 1,

2 pettorine numero 2,

3 pettorine numero 3,

3 pettorine numero 4,

3 pettorine numero 5.

Consigliamo colori visibili da tutti, anche per le persone con daltonismo quindi da escludere genericamente (rosso e verde).

Conclusione:

Grazie all' intuizione avuta dai due fondatori, Antonio Bodini e Fausto Cappellini, dal 2006 è possibile far giocare persone con e senza disabilità insieme, creando un gioco competitivo, entusiasmante e ricco di vitalità. Nel Baskin i giocatori non vengono “giudicati” per ciò che non sanno fare, anzi, ad ogni persona viene chiesto sia di dare il proprio contributo portando sul campo le qualità migliori, sia di fare un passo avanti nei propri limiti.

Con il Baskin come Anffas NordMilano abbiamo avuto l'opportunità di entrare in molti Istituti Scolastici dando la possibilità a molti studenti di conoscere attraverso la pratica e il gioco, il vero significato dell'inclusione sociale. Sono emerse riflessioni strabilianti, soprattutto dalle classi che venivano presentate dalle insegnanti come “complesse”.

Ogni incontro che svolgiamo nelle scuole è spesso strutturato con una prima parte dedicata ad un lavoro individuale, in cui viene chiesto ad ogni partecipante di evidenziare i propri pregi e i propri limiti, di scriverli con la facoltà di condividere i loro pensieri o meno. Questo ci permette di introdurre il Baskin in tutta la sua bellezza, descritta fino ad ora.

La maggior parte degli studenti non fatica a riempire il foglio in cui deve annotare i difetti, ma fatica a trovare anche solo una caratteristica positiva o spesso alcuni pregi che vengono scritti sono in realtà delle caratteristiche che per loro hanno una connotazione negativa. Come è possibile? Lo sport, la matematica, la geografia, la storia hanno lo scopo di insegnare alcuni concetti necessari alla crescita della persona, ma non bisogna mai dimenticare di considerare l'istituzione scolastica come mezzo per portare le persone ad essere dei cittadini attivi e consapevoli di sé stessi. Ogni persona ha delle caratteristiche di unicità, ognuno è in difficoltà in qualcosa, come ognuno ha un talento per qualcosa, e ciò che più conta è trovare la giusta chiave per poter comunicare con chi abbiamo accanto.



Pensieri degli utenti di Arcipelago Anffas Nord Milano coinvolti nel progetto:

R.P.:

“Abbiamo modificato le carte da Uno, per le persone con disabilità. Che fanno fatica a vedere i colori. Abbiamo fatto il gioco avanti indietro con le carte, abbiamo fatto la prova con le carte perché alcuni segni io non li capivo molto, ora sì.

Abbiamo spiegato ai bambini che cos'è la disabilità perché non lo sapevano. Non l'avevano affrontata perché avevano paura di conoscere la disabilità, loro non sapevano. Mi sono divertito tantissimo perché ho conosciuto questi ragazzi e sono emozionato tantissimo perché parlare davanti alle persone non è facile. Ho spiegato le mie difficoltà, ero tanto emozionato perché è stata la prima volta, innanzitutto nella mia vita, che insegnavo qualcosa. È stato bello per me anche quando ho giocato insieme a loro.”

G.D.:

“Quando ero piccola non potevo giocare a mosca cieca adesso posso giocare”. Vedevo sempre le mie sorelle giocare in cortile, ed io le guardavo dalla finestra, io non potevo camminare bene quindi non potevo giocare. Ho sofferto molto, gli amici delle mie sorelle giocavano con loro e non con me perché non potevo.

C.L.:

“Il gioco può essere per tutti mi chiedo? Il gioco può essere fantasioso oppure no? Come si fa ad inventare un gioco per tutti? Non è molto facile, anzi è difficile farlo però si può fare, ma per trovare un gioco per tutti ci vuole pazienza e calma altrimenti non si può fare. Tutti devono avere il diritto di sentirsi bene e di giocare con tutti perché nessuno è diverso se no che gioco è? non è un gioco altrimenti, sarebbe noia? Perché per voi è bello annoiarsi? No, bisogna giocare tutti se no uno non ha voglia di giocare più ma se si insegna qualcosa che è divertente è bello. Nel gioco c'è la bellezza e imparare a stare con gli altri e divertirsi, se no che divertimento è?”

Uno se mi invita a giocare io gioco perché è bello e così mi diverto, è bello imparare un gioco dove mi posso divertire, io mi sento a casa mia perché mi diverto molto poi mi conoscono tutti. A me piace se si gioca tutti, se no io poi mi annoio ma se mi diverto non mi annoio io e per quello che mi sento a casa mia, dovunque vado è casa mia. Perché adesso abito a Cinisello Balsamo è bello stare con chi ti vuole bene se uno non mi rispetta io non posso rispettarlo ma se mi rispetta è bello, il rispetto è una parola bella. Quando uno mi rispetta, ma se non c'è rispetto non è bello, io rispetto tutti a volte ci sono persone che il rispetto non lo conoscono e non sanno. Io ho rispetto se vengo rispettato perché le cose che mi vengono dette sono brutte, a volte io ci sto male perché sono offensive e non vanno dette se una persona ha rispetto. Io ho rispetto io ci tengo ad avere rispetto di una persona ma non deve dire cose che per me sono offensive e io mi offendo e ci sto male ma molto male e non penso pensare che quella persona mi voglia male se no io poi piango e poi si va nel casino e ci si fa male. Questo non va fatto. Io amo le persone che rispettano gli altri anche se sono diversi da me.”

Conclusioni: Un canestro a più mani

Se state leggendo questo fascicolo sicuramente svolgete quotidianamente un lavoro di squadra con altre figure professionali che hanno a cuore il benessere delle persone. Per poter creare un intervento realmente significativo non si può trascurare l'importanza del lavoro di squadra che deve esserci tra le varie persone coinvolte.

Prevaricare, pensare di avere l'idea migliore, non confrontarsi, prendere delle decisioni unidirezionali, escludere il collega da decisioni significative porta i "compagni" di squadra a giocare partite differenti che non potranno mai portare ad una vera vittoria.

Iniziamo a interrogarci realmente e nel nostro piccolo a migliorare concretamente senza dover trovare il problema "fuori" da noi.

Per poter giocare una partita, usando la metafora del Baskin, sarà necessario avere un dirigente sportivo, un allenatore, un arbitro, dei refertisti, dei giocatori e quindi: una squadra.

Nella squadra ognuno avrà un proprio ruolo ben preciso, in base alle attitudini personali, caratteriali, fisiche e psicologiche; ci saranno quindi persone che potranno essere playmaker, guardia tiratrice, ala piccola, ala grande, centro, pivot e tutor.

Ad inizio anno/ad inizio di ogni progetto, ad ogni giocatore/persona viene chiesto di lavorare su di sé, cercando di far emergere con tutta onestà quali sono i punti di forza personali e punti di debolezza, che variano, cambiano nel corso degli anni per esperienze o traumi vissuti: nessuno di noi è lo stesso di 5 anni fa e il tempo porta sempre un cambiamento.

Nello specifico: un playmaker è tendenzialmente il più basso della squadra, quindi ha qualche centimetro in meno di altezza ma è colui che chiama gli schemi, che con la velocità, la grinta e solitamente la leadership riesce a portare armonia.

La guardia tiratrice è di solito la persona più lenta della squadra ma possiede una grande dote nel mostrarsi e realizzare i canestri, per cui viene sempre applaudito, ma i canestri non potrebbero essere realizzati senza uno schema, chiamato dal playmaker, messo in atto dagli altri componenti della squadra e, ancora prima, studiato dall'allenatore.

Il centro è colui che si mette completamente a disposizione della squadra per portare risultati positivi sia in attacco che in difesa, a lui viene chiesto di essere il primo a tornare in difesa e di creare le situazioni per dare la possibilità alla "guardia tiratrice" di realizzare il canestro. Solitamente non viene mai "notato" più di tanto, ma il suo contributo è uno dei più preziosi ed efficaci.

Il pivot è una persona con disabilità più o meno grave che, per la prima volta nella storia dello sport italiano e internazionale, ha un ruolo centrale all'interno della squadra. Le persone non sono accanto a lui per compassione o assistenzialismo ma lui, come tutti i componenti della squadra, è chiamato a far emergere il proprio potenziale e metterlo a disposizione del gruppo.

Il tutor è uno dei ruoli più nobili e prestigiosi del Baskin: ogni giocatore può diventare tutor di un altro, nessuno ha la fascia da tutor, ma nella squadra tutti sono tutor di tutti. La magia del Baskin, estendibile ad altri giochi, è che la persona con disabilità, in alcuni momenti può diventare tutor di un altri ruoli, senza troppi perché o ma.

In una squadra di Baskin/gruppo di lavoro, ognuno fa il proprio ingresso avendo esperienze completamente differenti: ci saranno persone che arrivano da esperienze decennali e quindi avranno più competenze in quel settore, persone che hanno esperienze decennali sulla comunicazione e quindi avranno più competenze in quel settore; persone che hanno vissuto momenti estremamente complessi e quindi avranno acquisito uno sguardo differente e persone che hanno sempre studiato tanto e teoricamente hanno le capacità per affrontare alcune difficoltà.

La vita non è sempre prevedibile e lineare come ognuno di noi programma e forse queste immense buche che si formano lungo il nostro sentiero ci fanno rendere conto di quanto siamo piccoli ma unici nel nostro genere.

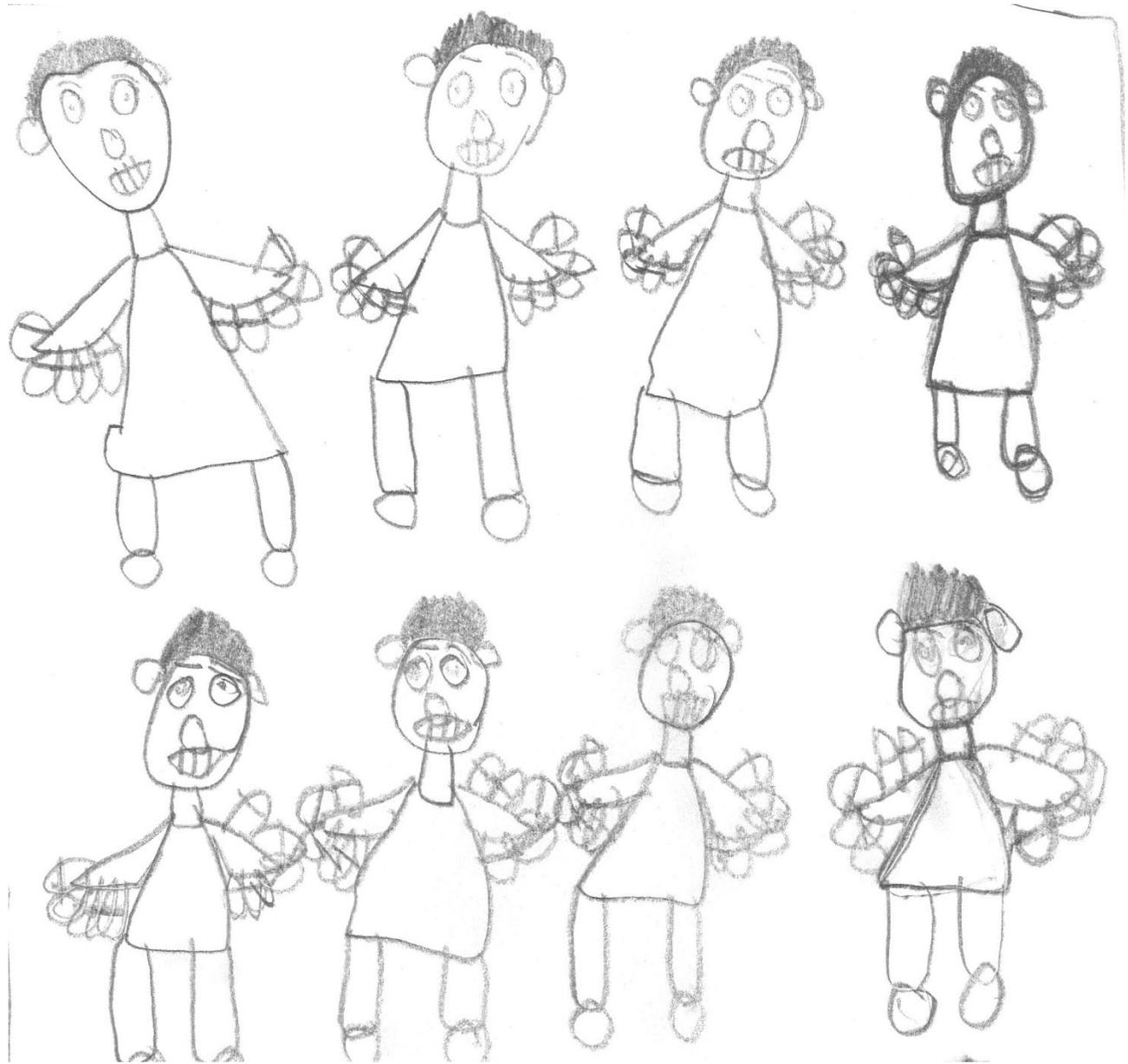
In ultimo, ma non per questo meno rilevante è il ruolo dell'allenatore/coordinatore del progetto e della dirigenza/direttivo in quanto l'allenatore/coordinatore conosce molto bene le persone che ha nella propria squadra, ha ben in mente il potenziale di ognuno di loro e crea degli schemi di gioco su misura per ognuno; mentre il dirigente o il direttivo supervisiona, anche con sguardo critico il lavoro svolto. Ogni componente della squadra deve continuamente allenarsi, studiare, appuntarsi gli schemi nuovi e non perdere quelli vecchi, ma solo se è informato su tutti i cambiamenti e le nuove modifiche potrà essere in campo serenamente, sicuro di poter dare il meglio di sé.

Se verrà escluso da alcune decisioni/cambiamenti di schemi/novità, rischierrebbe di andare in difesa quando tutti sono in attacco o peggio ancora, fare auto canestro pensando di essere nel campo corretto.

Per concludere, utilizzando la metafora del Baskin, un giocatore, nel ruolo di guardia tiratrice, non potrà mai essere inserito in una formazione di gioco nel ruolo "playmaker": le sue qualità diventerebbero difetti, e i suoi difetti si amplificherebbero maggiormente. Ma se a lui viene chiesto di poter giocare secondo il proprio ruolo e le proprie capacità/competenze ed essere corretto, stimolato e supportato da chi ha giocato in quel ruolo per anni, allora potrà tranquillamente superare i propri limiti ed essere realmente soddisfatto del proprio operato.

Nel nostro lavoro il successo è aver raggiunto un obiettivo educativo, un'autonomia tanto desiderata dalla persona che abbiamo in carico, aver fatto emergere ed elaborato insieme alcuni sentimenti che erano stati riposti in una scatola e nascosta per non vederla più, è non temere di affrontare temi complessi ed instaurare un rapporto di fiducia.

Passiamo la giornata a nutrirci di quei dettagli che molto spesso nessuno vede, ed è proprio grazie a quei dettagli che riusciamo spesso ad avere la chiave per entrare in contatto con l'altro. Questo progetto si è nutrito di dettagli, andando alla ricerca di oggetti, parole, espressioni e azioni per trasformarle in qualcosa accessibile a tutti. Il desiderio è quello di trovare altre persone che vogliano mettersi in gioco de-strutturando situazioni che appaiono a prima vista un pacchetto completo: in realtà possono essere realmente complete quando l'accessibilità sarà per tutti.



“Tanti bambini che mi guardano negli occhi” L.S

Ringraziamenti:

Ci hanno insegnato che tre parole sono forse le più preziose nella vita: scusa, permesso e grazie. Scusa per le azioni in cui siamo caduti in fallo, permesso come l'atto di bussare gentilmente nella vita del prossimo e grazie come gesto di riconoscimento della bellezza.

Dobbiamo quindi ringraziare gli adolescenti, gli educatori e le comunità che ci hanno accolto carichi di carità inclusiva e che ci hanno permesso di bussare ai loro cuori ed alle loro vite.

Dobbiamo ringraziare Don Gabriele Lovati, Don Alberto Capra e Suor Daniela Sirocchi per possedere nei loro cuori la fiammella inclusiva ed alimentarla costantemente con amore.

Dobbiamo ringraziare Fondazione Comunitaria Nord Milano per il sostegno progettuale.

Infine dobbiamo dire grazie a tutte le persone con disabilità di Arcipelago Anffas NordMilano che hanno contribuito in questo progetto con impegno, intelligenza e caparbietà.

Jessica Mattarolo e Fabiana Gomba

Bibliografia:

- ✚ Gregory Bateson “Questo è un gioco” perché non si può mai dire a qualcuno “gioca!”, edizione Raffaello Cortina Editore 1996.
- ✚ Gregory Bateson “Verso un’ecologia della mente”, edizioni Adelphi 1995.
- ✚ Antonio Bodini, Fausto Cappellini e Angela Magnanini “Baskin, uno sport per tutti.”, edizioni Franco Angeli 2014.
- ✚ Associazione amici di Gio, Amici in gioco “Visual Baskin”, auto pubblicazione 2015.

Loghi enti coinvolti:



Con il finanziamento di:



