

**Zeitschrift:** Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

**Herausgeber:** Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

**Band:** 39 (1982)

**Heft:** 8

  

**Artikel:** Il gioco nella città

**Autor:** Fazioli, Michele

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1000408>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 26.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## Il gioco nella città

di Michele Fazioli

Il tema è ampio e non può essere trattato in modo unitario: non si può, in altre parole, tracciare un discorso che valga in assoluto per ogni tipo di città e per ogni categoria (sociale, d'età, ecc.). Quel che è certo, e comune a tutte le situazioni, è che il gioco, essendo parte integrante e indispensabile dell'infanzia, va promosso, mantenuto, incoraggiato e facilitato in ogni tipo di situazione urbanistica e ad ogni livello della gradazione sociale.

Il problema di fondo è dunque generale e alla fine, ancora una volta, politico. Come l'educazione, la salute, la sicurezza sociale, ecc., anche il «diritto al gioco» è un «servizio» che la collettività deve garantire. Fatta questa premessa sostanziale, si può affrontare il tema in alcuni suoi aspetti specifici, cercando di non mai allontanarsi dai nostri modelli reali e tangibili, che sono quelli degli agglomerati urbani svizzeri e segnatamente della Svizzera Italiana.

È chiaro che il gioco in quanto tale si manifesta, come tendenza insopprimibile e come necessità, in ogni situazione ambientale con delle costanti invariabili: il rapporto di fondo fra il bambino e il gioco non cambia a dipendenza del tessuto urbano in cui il bambino si trova. A cambiare sono le situazioni contingenti, le forme, i mezzi, i modi, i rapporti con l'esterno. È quasi inutile ricordare (anche per non compiere l'ennesima evocazione idilliaca) i vantaggi, in questo senso, della struttura rurale, della vita in campagna, delle piccole comunità, delle famiglie numerose e solidali, dei cortili e dei campi in comune, del ruolo dei nonni, della favolistica, delle tradizioni, degli ampi spazi vitali, ecc. Si potrebbero citare anche rovesci meno brillanti della medaglia ricordando situazioni economiche desolanti, ignoranza, pena, fatica, lavoro infantile, ecc.: non dimentichiamo che l'avito mondo rurale del passato costringeva però i padri ad emi-

grare e i bambini a piegare la schiena. Resta nondimeno il fatto che oggi giorno la vita aperta nelle regioni rurali o nella benestante periferia delle nostre città permette una socializzazione quasi sempre corroborante dell'infanzia, cui viene offerto il beneficio di spazi utili, di contatti facilitati, di un ambiente e di una identità concreti. Dal canto suo la città ha portato l'infanzia a toccare con mano i segni spesso affascinanti del progresso, del benessere, dell'organizzazione. Ma sovente non si sono potuti evitare i contraccolpi di un'estraneazione, di un anonimato certamente non positivi. La città, insomma, porta in sé offerte costruttive indubitabili e al tempo stesso rischi di tipo quasi esistenziali. Lasciamo pur stare i drammatici problemi delle grandi metropoli (ma anche nelle nostre piccole città l'infanzia non sempre è messa a contatto ideale con spazi appropriati e strutture sufficienti di gioco). Il problema va comunque visto con sguardo relativo: le nostre dimensioni urbane non sono tali da isolare completamente nel cemento e nel traffico la vita; la periferia, i campi, la campagna e le più incantevoli zone natu-

rali del nostro paese sono a ridosso della città e, pur con molti problemi di organizzazione e di trasporto, non sono mai irraggiungibili. Relativizziamo pure, ma guardiamo con interesse e riflessione alla materia.

Il gioco nella città si può suddividere, partendo dalla situazione oggettiva del bambino, in diversi «settori». V'è innanzitutto una distinzione fra le esigenze dei bambini piccoli (età prescolastica e prima scolarità), e quelle dei preadolescenti e giovani. In modo direttamente proporzionale con il crescere dell'età, aumenta il passaggio dall'ambito familiare (di una equivalente struttura assistenziale) a quello più collettivo, comunitario, socializzante.

Accanto alla distinzione d'età, e ad essa collegata, v'è un'altra distinzione, riferita alle situazioni. Esistono infatti alcune categorie di gioco:

### *Gioco in famiglia:*

con i genitori, i fratelli, nella propria casa.

### *Gioco di casa, caseggiato, quartiere:*

in cortile, nel giardino, in piazze o parchi di quartiere.



## Gioco nella struttura prescolastica e scolastica

### Gioco nella città:

inteso come partecipazione ad attività di associazioni (sport, scoutismo, attività di tempo libero, ecc.).

Analizzando questi diversi aspetti essi si possono confrontare con esigenze e situazioni formali, di «struttura»:

### Gioco in famiglia:

determinante è il rapporto familiare (che può a sua volta dipendere da aspetti affettivi, sociali, psicologici, ecc.). Accanto a ciò assume una sua importanza il problema stesso della casa (spazio sufficiente) e quello degli strumenti di gioco. Il problema diventa a questo punto specifico e non particolarmente collegato alla questione del gioco nella città.

### Gioco di casa, caseggiato, quartiere:

qui l'aspetto strutturale diventa più determinante. Gran parte delle costruzioni cittadine sono a più appartamenti, dalla palazzina con poche abitazioni ai palazzi con decine di nuclei. Ecco quindi l'importanza e la necessità di adeguati spazi in comune (cortili, prati, giardini) di strutture di gioco (campetti sportivi, scivoli, altalene, sabbia, ecc.), di misure di sicurezza (separazione dal traffico, possibile sorveglianza). Il problema qui è di competenza architettonica ed urbanistica, sempre con riferimenti economici e sociali. La famiglia, dal canto suo, può avere una responsabilità importante per quanto attiene alla promozione degli incontri, della socializzazione, vive il contatto con l'esterno.

### Gioco nella struttura prescolastica e scolastica:

di questo aspetto si fa carico la scuola. Per quanto concerne le strutture il problema è urbanistico e attiene il campo dell'edilizia scolastica. Rimane aperto – e può essere un aspetto sostanziale della questione – il problema dell'uso delle infrastrutture scolastiche (campi da gioco, cortili, palestre, sale, ecc.) da parte della popolazione giovanile anche al di fuori degli orari e dei contenuti scolastici.

### Gioco nella città:

qui il problema è veramente assegnato alla comunità (autorità pubblica, enti, associazioni). Esistono diversi tipi di strutture e di contenuti che interessano questa sfera:

*parchi da gioco*, che possono essere centrali e servire il grosso della città, oppure periferici e servire i quartieri. Ogni quartiere (o perlomeno ogni agglomerato di quartieri) dovrebbe avere un parco da gioco per i bambini più piccoli.

I parchi da gioco esigono la presenza di strumenti di gioco (altalene, scivoli, gabbie, tubi, sabbia, cavalli, ecc.).

*Infrastrutture sportive* per le attività sociali: campi di calcio, pista di ghiaccio, piscine aperte e coperte, campi di tennis,



palestre, ecc.

*Promozione di attività sportive* e sussidiamento di società e gruppi.

*Aiuto ad associazioni varie* di interesse giovanile (scout, per esempio).

*Elaborazione di piani regolatori*, che predispongano spazi verdi sufficienti per le case, i quartieri, la città.

Questa dunque quella che potremmo definire la «mappa» delle situazioni possibili. Si tratta sempre di problemi strutturali: le strutture, si sa, sono indispensabili ma da sole non servono ancora ad armonizzare pienamente i contenuti. Infatti possono esistere problemi diversi e più ampi che non mancano di influenzare il comportamento sociale, i rapporti interpersonali, la partecipazione, ecc. In questo senso giocano ruoli essenziali il comportamento dei genitori e dei familiari, la situazione sociale dei quartieri, l'educazione, la cultura, ecc.: il gioco, insomma, non è

un'attività estraniata dal resto del tessuto sociale ma in esso si inserisce pienamente e ne trae giovamento o freno. Date determinate e necessarie strutture, rimane l'ampio e fondamentale campo della fantasia, dell'immaginazione, dei rapporti interpersonali, del tipo di giochi, dei contenuti, ecc.

## Conclusione

Al di là tutte le considerazioni d'ordine psicologico, sociale, educativo, familiare, il problema del gioco nella città è sostanzialmente e prioritariamente un problema di spazi e di strutture, di pianificazione urbanistica, di coordinazione e di intervento politici. Il volto e l'identità di una città si possono giudicare, fra le altre cose, anche da come essa sa riservare spazi e contenuti al gioco della propria popolazione infantile e giovanile. □

(dalla rivista: Pro Juventute)