

Comepermagia ...

[di Alberto Bracchi]

La trasformazione "a misura di bambino" del giardino scolastico di via Cesare Battisti a Erba (Como)

Questo progetto prende avvio nell'inverno 2000-2001, nell'ambito del primo triennio di finanziamento della Legge 285/97, a partire da un corso di formazione rivolto ai genitori dal Circolo Didattico di Erba. Obiettivo: stimolare i genitori a mettere in gioco capacità e attitudini personali per migliorare la qualità della vita scolastica.

Il coordinamento del lavoro viene affidato al **Centro Studi Prospettive**, che sceglie di farsi affiancare da **Città possibile**, compiendo una precisa scelta di metodo: le attività proposte dovranno uscire dai confini scolastici per confrontarsi con il territorio della città.

Progressivamente si svolge il coinvolgimento di bambini, insegnanti e amministratori pubblici, affiancando alle attività di sensibilizzazione/formazione momenti operativi sempre più mirati, fino ad arrivare alla progettazione di uno spazio specifico, posto lungo una delle principali vie di accesso al centro cittadino: il giardino della Scuola Battisti.

Il progetto è un processo che speriamo non si fermi mai, fare, rifare, sperimentare lo spazio, arricchirlo, dare un significato anche all'angolo più nascosto del giardino. Ma non a caso; sono la nostra storia, quella vera, e il racconto dei bambini, che ne segnano le tappe. E il giardino

si trasforma poco per volta, è mio, è tuo, è di tutti.

Serve per giocare, per fantasticare, per incontrarsi. Oggi è solo l'inizio.



Comepermagia... il progetto inizia con una storia

C'era una volta un Cavaliere, che tornava al suo castello. Ma prima di arrivare dovrà affrontare battaglie, labirinti, pirati e per ultimo un drago.

Il racconto fantastico scritto dai bambini ripercorre il filo delle storie e delle leggende del territorio: dalla Battaglia di Tassera, che vide contrapposti Milanesi e Comaschi nel 1160, è reduce il Cavaliere. I laghi briantei e il paesaggio del Pian d'Erba diventano lo sfondo delle sue gesta. Con qualche licenza poetica: le cronache medioevali non registrano avvistamenti di pirati.

Dalla scrittura si passa al luogo, il giardino della scuola, raccogliendo oggetti, prendendo misure, scattando foto. La storia ha bisogno di una cornice e il sopralluogo serve a trovare gli spazi adatti per le avventure del Cavaliere,

la città possibile como

[<http://www.cittapossibilecomo.org>]

trasformate in giochi.

Attraverso i disegni, i bambini dicono quello che nel loro giardino ci deve essere: un piccolo frutteto per i momenti di riposo, un vascello da cui lanciarsi all'arrembaggio, un labirinto acquatico, uno stagno e un ruscello, gli stendardi degli eserciti mossi dal vento, torrette di avvistamento, un grande drago e infine il castello, approdo finale del Cavaliere.

La scuola si riunisce in assemblea per discutere le idee e i progetti. Sono presenti gli architetti di Città possibile e gli animatori del Centro Studi Prospettive. Moderano gli interventi le insegnanti, che hanno creduto fino in fondo in questa attività educativa, accompagnando i bambini in una sperimentazione fatta anche di "duro lavoro".



La discussione assembleare serve a segnare un momento di passaggio: dalla fase di piena libertà creativa, dove tutto è legittimo, al

momento delle scelte definitive, in cui bisogna abbandonare qualcosa per arrivare alla destinazione finale del viaggio. I bambini, divisi in gruppi, costruiscono un plastico del giardino, dando la versione ultima della storia. Il percorso che il Cavaliere compie dal luogo della battaglia (le bandiere) fino a casa (il castello) diventa il filo conduttore del progetto, gli ostacoli che incontra si tramutano in spazi dove vivere quotidianamente.

Bambini, genitori, maestre lasciano un compito finale ai progettisti di Città possibile: stendere un progetto di massima, che traduca il loro lavoro in uno strumento operativo per le future

realizzazioni, facendo una prima stima dei costi e delle modalità di intervento. La presentazione all'Amministrazione avviene nell'ottobre 2001, aprendo la strada a nuovi sviluppi.

Comepermagia ... i protagonisti della storia fantastica e della storia reale

- il Cavaliere, i pirati, il drago
- i bambini delle classi seconde, scuola C. Battisti
- gli insegnanti del Circolo Didattico di Erba
- il Dirigente Scolastico
- i genitori
- i rappresentanti dell'Amministrazione Comunale di Erba
- gli addetti dell'Ufficio Tecnico
- Gabriella e Valentina del Centro Studi Prospettive
- Alberto, Federica e Cristina di Città Possibile

Comepermagia... il giardino incomincia a trasformarsi

Le maestre e Alberto Bracchi di Città possibile mettono a punto un programma operativo, individuando, tra le proposte dei laboratori, gli interventi realizzabili direttamente da bambini e genitori. Nell'autunno 2001, avviene la posa della prima pietra, o meglio, del primo albero: il frutteto, all'ombra del quale il Cavaliere cerca riposo, inizia a prendere forma il giorno 24 novembre, "Festa del Lavoro" per la Scuola Battisti di Erba. Altre feste lavorative si svolgono nel successivo anno scolastico, a partire dalla primavera 2002. I genitori procurano dei tronchi abbattuti, li tagliano ad

la città possibile como

[<http://www.cittapossibilecomo.org>]

altezze diverse e li piantano nella zona del frutteto, creando degli elementi di seduta. Altre sedute sono costruite da Alberto con i bambini, questa volta sotto forma di panchine rivestite di erba. L'ultimo elemento realizzato è una spirale di erbe aromatiche, con l'apporto decisivo delle mamme per le operazioni di scavo e del papà della maestra Luciana per le operazioni di piantumazione. Ma prima delle sedute verdi e della spirale di erbe, un altro elemento aveva fatto irruzione nel giardino, così imponente e importante da meritare un capitolo a parte.

Comepermagia... il drago ha un corpo di salici viventi

C'era una volta un Cavaliere, che tornava al suo castello. Ma prima di arrivare dovrà affrontare battaglie, labirinti, pirati e per ultimo un drago.

Tra la fine di marzo e l'inizio di aprile 2002, si costruisce il drago. Il periodo non è casuale ma determinato dalla scelta della tecnica costruttiva: talee di salici piantate nel terreno costituiscono lo scheletro dell'animale, rami di salice intrecciati rivestono il corpo. Il momento migliore per procurarsi il materiale necessario a questo tipo di realizzazione corrisponde esattamente al periodo di pausa vegetativa delle piante. Prima della vera e propria fase operativa, le maestre organizzano il cantiere, predisponendo una zona destinata

all'accatastamento del materiale. Il giorno stabilito per l'inizio dei lavori, un'intera zona del giardino si riempie di rami di



salice, ordinati a seconda delle diverse essenze. Ai bambini viene impartita una breve lezione sulle proprietà salienti di questa pianta, fortemente radicata nel territorio circostante, un tempo presenza costante in prossimità dei corsi d'acqua, oggi meno diffusa e utilizzata. Non a caso sono i nonni che più di tutti contribuiscono a procurare il materiale occorrente.

In quest'occasione il Cavaliere prende l'aspetto di un architetto di Milano, **Sergio Sabbadini**, esperto in costruzioni di salici viventi. Sergio, dopo avere imparato il mestiere in Francia, ha dato forma a innumerevoli animali e altri oggetti, piegando e intrecciando rami di salice. Essenziale nel suo lavoro, il rapporto con i bambini, dal momento dell'ideazione fino a quello della



realizzazione. Il drago, di dimensioni veramente imponenti, viene costruito da bambini e genitori nell'arco di tre giorni. La parte centrale del corpo può ospitare molti bambini contemporaneamente. Ai lati, si aprono ingressi di altezze diverse, mentre le zampe compongono gallerie degradanti.

la città possibile como

[<http://www.cittapossibilecomo.org>]

Nel 2004, sul corpo del drago viene sistemata la testa, appositamente realizzata in legno da **Aldo e Endla**, falegnami e artisti di Como.

Comepermagia... la storia non finisce qui

Sempre nel 2004, viene presentato, prima alla Dirigente Scolastica e alle maestre, poi all'Amministrazione Comunale, un progetto preliminare, che recepisce sia le parti già realizzate sia le altre proposte dei bambini. La sistemazione generale dell'area si articola in tre filoni:

- **L'acqua:** il ruscello alimentato da una pompa manuale, utilizzabile anche asciutto come pista di biglie; lo stagno e la creazione di un biotopo acquatico.
- **Il vento:** le bandiere e una piccola stazione meteo.
- **Il gioco e l'avventura:** la nave dei pirati e altri elementi gioco ispirati all'ambiente marino; la torretta.

Parte degli elementi proposti potranno essere realizzati ancora in autocostruzione, altri prevedono l'intervento di manodopera specializzata e l'acquisto di strutture gioco su catalogo.

Comepermagia... altri protagonisti entrano in campo

- **Sergio Sabbadini**, esperto in costruzioni di salici viventi
- **Aldo e Endla** della falegnameria artistica **Il Larobatorio** di Como

- gli allievi **dell'Istituto Tecnico Romagnosi** di Erba
- il papà della maestra Luciana, giardiniere in pensione
- **Gabriella Mirandola** del Centro Studi Prospettive
- **Alberto Bracchi, Ines Angelillo e Federica Douglas Scotti**, architetti autori di Città possibile