

RISORSE NATURALI
RIFLESSIONI MULTIDISCIPLINARI

a cura di
Caterina Lorenzi e Alessandro Dani

UniversItalia

La carta utilizzata per la stampa del volume possiede le certificazioni:



PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA

Copyright 2020 – UniverItalia – Roma

ISBN 978-88-3293-408-3

A norma della legge sul diritto d'autore e del codice civile è vietata la riproduzione di questo libro o di parte di esso con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, per mezzo di fotocopie, microfilm, registratori o altro. Le fotocopie per uso personale del lettore possono tuttavia essere effettuate, ma solo nei limiti del 15% del volume e dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art.68, commi 4 e 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Ogni riproduzione per finalità diverse da quelle per uso personale deve essere autorizzata specificatamente dagli autori o dall'editore.

VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO
SULLA BASE DEI PRINCIPI DELL'AGENDA 2030.
CASE STUDY: GIOCHI DI STRADA A SAN MARTINO AL CIMINO

Manuel Onorati

Premessa

Nel mondo l'81% degli adolescenti tra gli 11 e i 17 anni fa poca attività fisica, andando così incontro a effetti negativi sulla salute con un rischio di morte maggiore del 20-30%. L'allarme arriva dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) in un documento nel quale si spiega che l'inattività fisica è un fattore chiave per lo sviluppo di patologie cardiovascolari, diabete e cancro. L'OMS sta lavorando ad un nuovo piano d'azione globale, per ridurre del 10% la percentuale di persone inattive fisicamente entro il 2025¹.

Il rapporto diretto con elementi naturali è ritenuto di fondamentale importanza per il benessere psicofisico delle persone². A questo proposito, Roger Ulrich (1984) descrive con uno studio sperimentale svolto nell'Ospedale della Pennsylvania come in un periodo di degenza fosse determinante per un recupero accelerato, la possibilità per i pazienti di osservare dalla finestra della propria stanza la natura circostante.

Nella società odierna, sempre più individui si trovano a fronteggiare problemi di natura sociale che derivano dall'esclusione di tutto ciò che riguarda la vita nella collettività e questo riguarda sia il bambino sia l'adulto. Émile Durkheim (2009) a questo proposito fa un confronto tra gruppi sociali grandi (riferibili a città) e piccoli (riferibili a territori rurali). Egli afferma come nelle società semplici o nei piccoli gruppi, intesi come comunità autonome o familiari, ogni membro è tenuto a svolgere una serie di mansioni per garantire la sopravvivenza del gruppo e quella personale. L'Autore usa la metafora del formicaio in cui ogni individuo rappresenta un formica operaia che svolge più mansioni indispensabili, che lo stesso autore

¹ <https://www.who.int/>, consultato in data 12 feb 2018.

² Barbiero 2017, *Ecologia affettiva. Come trarre benessere fisico e mentale dal contatto con la Natura*, Mondadori Libri, Milano.

definisce *solidarietà meccanica*, pertanto una non utilità della formica-individuo porta all'allontanamento della stessa dal formicaio. Mentre nelle società complesse si riscontra la *solidarietà organica*, dove gli individui nei gruppi numerosi non sono più così indispensabili al grande organismo di cui fanno parte, quindi una efficacia minore verrebbe sostituita con individui abili. Per tali ragioni nella società moderna, così come sostiene Sarpellon (1976), prevale l'individualismo che prende il sopravvento sulla coscienza collettiva dove l'esclusione sociale viene percepita come un fenomeno meno drammatico e più comune fino a diventare anch'esso qualcosa di istituzionalizzato in quanto riprodotto dal sistema e dalla struttura sociale.

Oltre che nel tessuto sociale si sta verificando la perdita dell'utilizzo delle risorse naturali per condividere l'esperienza di gioco, valorizzando il proprio territorio. Il luogo inteso come "terzo spazio" in cui fare esperienze significativa in termini di comprensione della fisicità:

Il "terzo spazio" [...] è il luogo in cui si articolano le differenze entro conoscenze, mondi simbolici, comportamenti e immaginari

e anche luogo di

Confronti, conflitti, traduzioni richiedono non solo incontri, scambi di esperienze, narrazioni, ma anche luoghi fortemente connotati in senso simbolico, e tempi adeguati: le diverse culture urbane devono trovare tempi e luoghi di reciproca composizione. (Ceruti, Lazzarini, 2016)

Definito lo spazio, per attivare un processo di valorizzazione è fondamentale determinare una pianificazione di un progetto, nel quale è indispensabile definire lo stato dell'arte, le misure e la metodologia da adottare e infine i risultati da raggiungere. Valorizzare un territorio significa dare valore a tutto ciò che identifica un determinato luogo e che accresce, nel corso di un processo, il suo stato iniziale. Il valore è strettamente correlato dall'incontro tra domanda e offerta,

Economia politica o economia è uno studio del genere umano nella gestione ordinaria della vita, esamina quella parte di azione individuale e sociale che è più strettamente connessa con il raggiungimento e con l'uso dei requisiti materiali del benessere. (Marshall, 1890)

La definizione del benessere in economia è un tentativo da parte di Alfred Marshall, pioniere dell'economia neoclassica, a ridefinire il suo campo di studio. Questa definizione espande il campo della scienza economica ad un più ampio studio di umanità. Tuttavia, in questo caso è fondamentale

non attribuire delle valenze economiche, almeno in via concettuale, all'analisi dello spazio in cui si è immersi e all'utilizzo delle risorse naturali a disposizione per tracciare un percorso di notevole interesse sociale, partendo dalla condizione che nell'Uomo è insito svolgere attività ludiche all'aria aperta³.

Per tali ragioni, in linea con i *goals* stabiliti dall'Agenda 2030 si è voluto realizzare il progetto "Giochi di Strada"⁴, attività volta a riproporre i valori e i giochi del passato, realizzati interamente con risorse naturali a disposizione nel territorio e materiale di riuso, seguendo le linee guida stabilite dalla memoria storica degli anziani a favore dei più giovani su quali attività svolgere, per promuovere i valori di sostenibilità delle risorse e quelli sociologici, facendo leva sul fattore gioco condiviso da tutto il nucleo familiare. Un percorso ludico innovativo in cui la famiglia in questione doveva necessariamente mettersi alla prova su ogni gioco e solo al termine dello stesso, il personale incaricato, approvava il passaggio al gioco successivo. In questa maniera la famiglia era sottoposta a diversi stimoli emotivi personali e condivisi all'interno del proprio contesto: successo, insuccesso, paura e felicità. Proprio queste emozioni consentivano di stimolare il nucleo al completamento di tutti i giochi per raggiungere l'uscita e quindi il meritato premio. Su quest'ultimo punto si è voluto enfatizzare il concetto del dono per lo scopo raggiunto, così da trasformare l'esperienza vissuta in apprendimento esperienziale.

Al termine delle attività sportive l'intero gruppo deve esprimere con un disegno e una scala di gradimento, in forma autonoma e anonima, il proprio vissuto. La finalità dello studio è dunque di tracciare un profilo qualitativo e sperimentale dell'individuo immerso in un contesto naturalistico differente dalla quotidianità in cui può sperimentare attraverso il divertimento del gioco, la gestione delle risorse naturali e la valorizzazione del territorio.

³ Il benessere (da ben – essere = "stare bene" o "esistere bene") è uno stato che coinvolge tutti gli aspetti dell'essere umano, e caratterizza la qualità della vita di ogni singola persona all'interno di una comunità di persone (società).

⁴ Si ringrazia per la realizzazione dell'iniziativa Lorenzo Sciarretta, Delegato del Presidente della Regione Lazio, Riccardo Moroni e Valentina Cernicchia, LazioCrea Spa, Alesia Ciocari, Project Manager evento Giochi di Strada.

Il gioco come risorsa naturale

È ragionevole pensare che il Gioco sia frutto della cultura umana, antica o moderna che sia, dato dall'utilizzo dell'intelligenza e della memoria storica con le quali una collettività si esprime, tuttavia se dovessimo analizzarlo dal punto di vista primitivo, lo stesso, nasce ancor prima della cultura, intesa come scambio di interazione umana, ovvero negli animali. Gli animali giocano eppure non è stato l'uomo a insegnarlo. Il gioco, in tutte le sue derivazioni, ha la caratteristica fondamentale di esprimere piacere con azioni mirate e con delle regole ben precise, a differenza dell'allenamento che può essere espressione solo di un rituale⁵ o puro istinto; la natura di questa emozione non è ancora chiara se non che sfrutta l'energia inespressa trasformandola in azioni positive, individuali o collettive. Regole ben precise come inizio e fine, interruzione e ripetizione nel tempo, dimostrano come l'attività ludica, nell'uomo in particolare, abbia un potere dirompente in quanto rappresenta una struttura complessa data dalla pluralità di esperienze che sollecita molti fattori, tra cui la comunicazione. Roger Caillois (1958) propone una suddivisione in quattro macroaree dei giochi riconducibili ad altrettanti aspetti del piacere:

- *Competizione*: affrontarsi, collaborare, opporsi, studiare le proprie capacità, sviluppare forme diverse di adattamento all'ambiente;
- *Azzardo*: il piacere di confrontarsi con qualcosa che non è certo, valutabile e prevedibile;
- *Vertigine*: la voglia di esprimersi senza precise conoscenze, di abbandonare la staticità terrena;
- *Travestimento*: la capacità di poter essere qualcun altro, un personaggio con una nuova identità e connotazione⁶.

A tali categorie univoche, il progetto "Giochi di Strada" intende promuovere una nuova visione di insieme sostenibile degli elementi, partendo da quanto stabilito dall'Agenda 2030 e adottati dall'Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile, in particolare nei goals 3. *Salute e benessere*; 4. *Istruzione di qualità*; 10. *Ridurre le disuguaglianze*; 11. *Città e comunità sostenibili*; 15. *La vita sulla terra*, ovvero competere attraverso l'attività ludica semplificata e organizzata con l'obiettivo di confrontarsi e impersonificare un ruolo definitivo

⁵ Onorati M., *il valore dello Sport* in Manodori Sagredo A., *Italia sportiva. Immagini fotografiche amatoriali degli italiani innamorati di sport (1870-2016)*, Roma 2018.

⁶ Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Parigi 1958.

riproponendo i valori del passato nell'attuale contesto familiare, valorizzando luoghi, risorse naturali e risorse artistiche e architettoniche a disposizione a disposizione.

Il progetto "Giochi di Strada"

Il progetto nasce dalla candidatura del Centro Universitario Sportivo Roma Tor Vergata con la manifestazione "Giochi di Strada" all'avviso pubblico di Laziocrea, holding della Regione Lazio, "Itinerario Giovani" con il Patrocinio della Presidenza del Consiglio dei Ministri, attraverso il quale si intendeva valorizzare Palazzo Doria Pamphilj a San Martino al Cimino (VI)⁷. La finalità è quella di creare un "Centro di Sosta", promuovendone l'utilizzo come struttura per l'accoglienza dei giovani, luogo di incontro, di creazione e di diffusione di iniziative culturali, sportive e enogastronomiche rendendolo un luogo attrattivo per il turismo giovanile, incentivare, attraverso la promozione turistica, anche la crescita culturale ed economica del tessuto regionale, valorizzando il più possibile le risorse naturali a disposizione. Proprio il connubio uomo-territorio è stato il focus dell'intervento, ovvero di sviluppare sia un senso di appartenenza nello spazio abitativo e nel contesto sociale che rafforzare la concezione che l'uno è imprescindibile per l'altro. Il progetto è stato suddiviso in differenti *step*:

- *Studio del territorio nel suo complesso*: analisi dello spazio e della storicità territoriale nonché delle risorse da utilizzare e valorizzare;
- *Sviluppo progettuale*: studio e sperimentazione di un percorso di attività sportiva all'aperta con l'obiettivo di sensibilizzare i cittadini alla riscoperta e alla cura del territorio attraverso il gioco;
- *Attività operativa*: gestione e finalizzazione della *mission* attraverso l'attività ludica

⁷ La costruzione di Palazzo Doria Pamphilj, sugli antichi ambienti dell'Abbazia, si deve a Olimpia Maidalchini Pamphilj che, intorno alla metà del XVII secolo, affidò all'architetto Marcantonio De Rossi la trasformazione radicale del tessuto urbano di San Martino al Cimino. Il centro urbano fu strutturato con case addossate le une alle altre e schierate in funzione della grande Abbazia e del Palazzo, usato originariamente dai monaci come ospedale e trasformato, in quest'occasione, in un sontuoso palazzo signorile utilizzando i materiali provenienti dall'altro palazzo di famiglia, quello di piazza Navona a Roma. Il Palazzo Doria Pamphilj si compone rispettivamente di un locale medievale sottostante il piano stradale, noto come "Cantinone" (l'antico Hospitale dell'abbazia), di un piano rialzato (con la vasta sala Aldobrandini), di un mezzanino e di un piano nobile (con la splendida Sala Olimpia e le altre stanze impreziosite da soffitti lignei e fregi decorati.

- *Raccolta dati ed elaborazione:* gestione dei questionari somministrati al termine del percorso raccolti e sviluppo di dati scientifici.



Fig 1. Salto della corda

L'area identificata per l'esecuzione del progetto è stato il cortile di Palazzo Doria Pamphilij all'interno del quale è stato previsto un percorso nel quale il nucleo familiare doveva attraversare per raggiungere la fine, e quindi il premio. Ogni postazione era caratterizzata da un obiettivo ben preciso da superare, in quelle azzurre, nella planimetria di seguito riportata, vi erano il Welcome office (1) e lo Spazio delle premiazioni (12) attraverso il quale è stato possibile verificare il flusso di ingresso e di uscita delle famiglie (regolamento contenimento COVID-19). Nei punti in verde invece, sono stati inseriti diverse pratiche sportive che prevedevano esclusivamente l'utilizzo di risorse naturali quali strumenti per l'attività da svolgere (terra, legno, pietra, materiale di riuso), sensibilizzando i bambini e adolescenti alle tecniche utilizzate dai nonni per reperire i materiali a disposizione nel territorio. Sono stati selezionati i seguenti giochi: Hula Hoop, Fionda, Limbo, Salto della Corda, Freccette, Passaggi con rete, Campana, Tiro con l'Arco, Giochi di Carta (1-10).

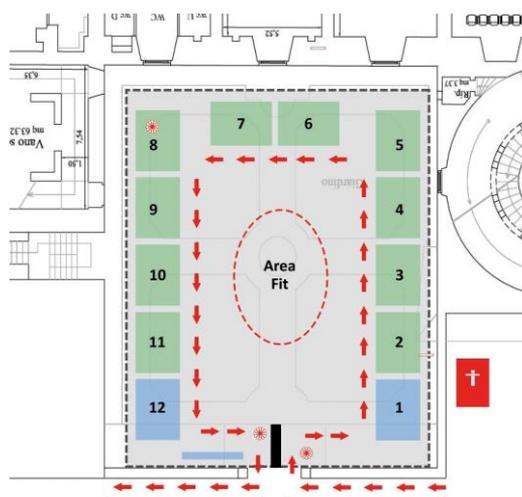


Fig 2. Planimetria delle attività

Il punto nevralgico del percorso era nella casella 11 - Disegna la tua esperienza. Con questo step si intendeva dare la possibilità a ciascun membro della famiglia in forma anonima e autonoma, di rappresentare l'esperienza vissuta attraverso l'esecuzione di un disegno e di esprimere dei valori da 1 a 5 in funzione di quanto provato. Si voleva stimolare l'apprendimento esperienziale (*Experiential Learning*⁸), ovvero la costituzione di un modello di apprendimento basato sull'esperienza, sia esso cognitivo, emotivo o sensoriale. Il processo di apprendimento si realizzava attraverso l'azione e la sperimentazione di situazioni, compiti, ruoli in cui il soggetto, attivo protagonista, si trovava a mettere in campo le proprie risorse e competenze per l'elaborazione e/o la riorganizzazione di teorie e concetti volti al raggiungimento di un obiettivo.

Per interessare quante più persone possibili si è fortemente investito nella campagna pubblicitaria tramite social network, in particolare facebook, per stimolare le famiglie a partecipare a uno dei primi eventi post lockdown COVID-19 nel territorio laziale. Si è constatata un'ampia partecipazione del pubblico locale viterbese all'iniziativa, ma più in generale quello regionale, si è raggiunti un numero complessivo di 180 famiglie, un numero medio di partecipanti di 3,5 per nucleo, con un totale di 630 partecipanti.

⁸ Kolb David A., *Experiential Learning: Experience As the Source of Learning and Development*, 1984.



Fig. 3. Giochi di carta

Il campionamento è di convenienza estratto da tutta la popolazione aderente (anziani, adulti, giovani, infanti) attraverso metodologia statistica. Il numero totale dei partecipanti è stato di 630 individui, mentre il campione indagato è stato di 479 (76,03% del campione totale) escludendo le schede inutilizzate. Il questionario realizzato specificamente per indagare il gradimento qualitativo da 1 a 5 sulle domande “Ti è piaciuta la manifestazione?” “Ti è piaciuto giocare con strumenti sostenibili?” “Ti è piaciuta la location in cui abbiamo giocato?” “Torneresti a visitare la location e il territorio locale?”. Per l’Elaborazione dei dati si è ricorso a un database personalizzato (excel, access o SPSS) e successivamente si è proceduto alla codifica dei dati.

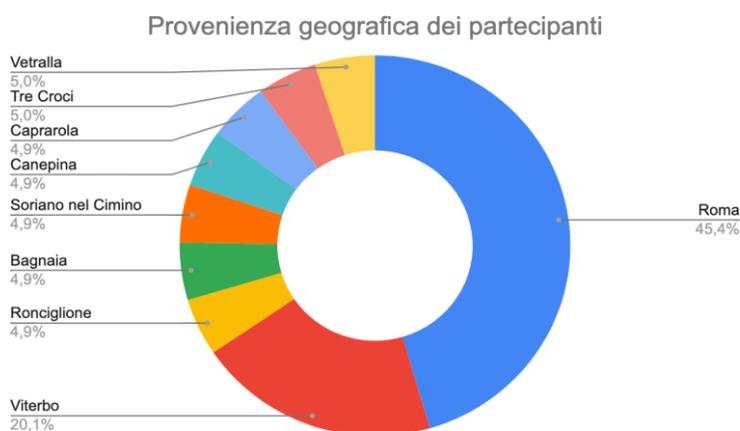


Grafico 1. Provenienza geografica dei partecipanti all’evento “Giochi di Strada”

Nel grafico sopra indicato viene rappresentata la provenienza geografica dei partecipanti dalla quale si può evincere la varietà dei paesi di origine nonché il movimento intrapreso dai nuclei familiari per raggiungere Palazzo Doria Pamphilij e quindi destinati a favorire il turismo sostenibile-regionale per mezzo di attività ludiche specifiche.

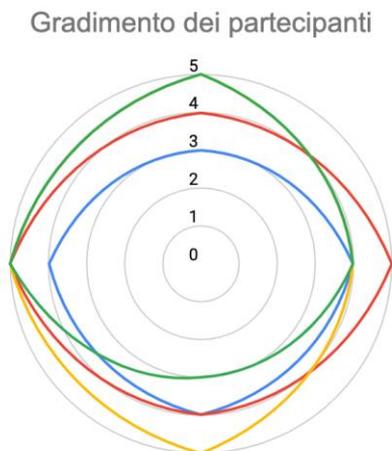


Grafico 2. **Blue:** "Ti è piaciuta la manifestazione?" **Rosso:** "Ti è piaciuto giocare con strumenti sostenibili?" **Giallo:** "Ti è piaciuto Palazzo Doria Pamphilij in cui abbiamo giocato?" **Verde:** "Torneresti a visitare il Palazzo e il territorio locale"

Nel grafico 2 si evidenzia che tutte le domande alle quali sono stati sottoposti i partecipanti hanno ricevuto un feedback positivo pari a una media aritmetica sulle risposte ricevute di: "Ti è piaciuta la manifestazione?" (4,219206681) "Ti è piaciuto giocare con strumenti sostenibili?" (4,665970772) "Ti è piaciuto Palazzo Doria Pamphilij in cui abbiamo giocato?" (4,331941545) "Torneresti a visitare il Palazzo e il territorio locale" (4,444676409).

- *Ti è piaciuta la manifestazione:* la risposta è stata accolta dalla maggior parte degli individui in maniera positiva che hanno manifestato l'entusiasmo a svolgere un percorso obbligato, gioco per gioco, per raggiungere l'obiettivo finale;
- *Ti è piaciuto giocare con strumenti sostenibili:* veramente significativa è stata la risposta di quasi tutti i bambini nell'esprimere soddisfazione, e altrettanta incredulità, sull'aver toccato, provato e utilizzato

strumenti di gioco differenti a quelli elettronici o in plastica. Tra i più richiesti il Tiro con l'Arco e Fionda.

- *Ti è piaciuto Palazzo Doria Pamphilij in cui abbiamo giocato:* la maggior parte delle famiglie non aveva mai visitato il Palazzo Doria Pamphilij e San Martino al Cimino, suscitando in loro forte interesse e senso di appartenenza al territorio;
- *Torneresti a visitare il Palazzo e il territorio locale:* tutte le famiglie hanno confermato al termine dell'esperienza che sarebbero rimaste a visitare il Paese, generando pertanto economia-turistica locale nonché know-how positivo sul luogo da condividere con ulteriori familiari e amici.

L'evento progettato, organizzato ed eseguito ha raggiunto notevoli apprezzamenti sia dai partecipanti che dagli stakeholder in generale, risultati incentrati prevalentemente sull'utilizzo degli strumenti naturali per l'esercizio dell'attività ludica, capaci di riportare l'interesse generale alla valorizzazione del territorio in cui si è immersi, alla riproposizione di attività dimenticate dai più giovani ma ben impresse negli adulti e negli anziani. Il gioco ha rappresentato la chiave di lettura fondamentale capace di attraversare più macroaree differenti (risorse naturali, aspetti sociologici, sviluppo del territorio, piacere e apprezzamento) formando comunque una connotazione generale unita. Per tali ragioni si può affermare che il risultato atteso è stato ampiamente raggiunto.



Fig. 4. Famiglia al termine del percorso

BIBLIOGRAFIA

- Cerulo M., *Sociologia delle emozioni*, Il Mulino, 2018.
- Griswold W., *Sociologia della cultura*, Il Mulino, 2005.
- Accame F. *Pratica del linguaggio e tecniche della comunicazione*, Roma, Società Stampa Sportiva, 1996
- Bass, B. M. (1985) Leadership and performance beyond expectation. New York: Free Press e (1990). 'From transactional to transformational leadership: Learning to share the vision'. *Organizational Dynamics*, (Winter)
- Blake R.R. / Mouton J.S. *Gli stili di direzione*, Milano, Etas Kompass, 1969
- Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Parigi 1958.
- Carron A.V. *Group dynamics in sport*, London Ontario, Spodym, 1988
- Cei A. *Psicologia dello sport*, Bologna, il Mulino, 1998.
- Chelladurai P. / Haggerty T.R. *A normative model of decision style in coaching*, in "Athletic administrator", 13, pp. 6-9, 1978
- Ceruti M., Lazzarini A., *Il "Terzo spazio". Per una pedagogia della complessità*, 2016.
- Chelladurai P. *Leadership in sports*, in "International journal of sport psychology", 21, pp. 328-354, 1990
- Chelladurai, P. (1990). *Leadership in sports*. *International Journal of Sport Psychology*, 21, 328-354.
- Chelladurai, P. (1993). *Leadership*. In R. N. Singer, M. Murphy, & L. K. Tenenbaum (Eds.), *Handbook of sport psychology* (pp. 647-671). New York, NJ: Macmillan.
- Chelladurai, P. (2007). *Leadership in sports*. In G. Tenenbaum & R. C. Eklund (Eds.), *Handbook of sport psychology* (3rd 2 ed., pp. 113-135). Hoboken, NJ: Wiley.
- Chelladurai, P., & Carron, A. V. (1981). *Applicability to youth sports of the leadership scale for sports. Perceptual and Motor Skills*, 49, 363-369.
- Chelladurai, P., & Saleh, S. D. (1980). *Dimensions of leader behaviour in sports: Development of a leadership scale*. *Journal of Sport Psychology*, 2, 34-45.
- Cirulli, D. (2018), *Giochi di strada*, Universitalia.
- Gozzoli, (a cura di), *Sport: prospettive psicosociali*, Roma: Carrocci.
- Dilts R. *La pnl e le sue applicazioni*, NLP Italy, 2006 44
- Durkheim E., *La sociologia e l'educazione*, Ledizioni, 2009.
- Durkheim E., *Sociologia e filosofia*, Mimesis, 2015.
- Durkheim E., *Il dualismo della natura umana e le sue condizioni sociali*, ETS, 2009.
- Giovannini, D., e Savoia, L. (2002). *Psicologia dello sport*. Roma: Carrocci.
- Loehr, J. (2005). *Leadership: Full engagement for success*. In S. M. Murphy (Ed.),

- The sport psychology handbook (pp. 155-170). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Kolb David A., *Experiential Learning: Experience As the Source of Learning and Development*, 1984.
- Malaguti D. *Fare squadra - Psicologia dei gruppi di lavoro - Bologna*, il Mulino, 2007
- Manodori Sagredo A., *Italia sportiva. Immagini fotografiche amatoriali degli italiani innamorati di sport (1870-2016)*, Roma 2018
- Marshall A., *Principi di economia*, 1890.
- Martens R./ Bump L. A. *Psicologia dello sport*, Roma, Borla, 1991
- Rogers C. R. *Un modo di essere*, Firenze, Psycho, 1983
- Sarpellon G., *Dalla crisi alla crisi*, Feltrinelli, 1976.
- Ulrich R., *View through a window may influence recovery from surgery*, 1984.
- Vercelli G. *Vincere con la mente*, Milano, Ponte alle grazie, 2006

Finito di stampare in proprio
nel mese di ottobre 2020
UniversItalia di Onorati s.r.l.
Via di Passolombardo 421, 00133 Roma Tel: 06/2026342
email: editoria@universitaliasrl.it