

€ 16,00 Periodico semestrale

ISSN 1125-0259 70035 >

ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO

35

Semestrale n°2.2017

Rivista di **AIAPP**

Associazione Italiana Architettura del Paesaggio



Playtimes

edipix
DIPLOMA IN ARCHITETTURA



Rivista di **AIAPP**

Associazione Italiana
di Architettura del Paesaggio

Fondata da Alessandro Tagliolini

© AIAPP tutti i diritti riservati

Direttore responsabile e scientifico // Editor-in-chief
Anna Lambertini

Coordinatori di redazione // Editorial coordinators
Antonella Valentini, Simonetta Zanon

Comitato di redazione // Editorial Staff
Piemonte e Valle d'Aosta / Federica Cornalba;
Lombardia / Filippo Pizzoni; **Triveneto e Emilia Romagna**
/ Andrea Morsolin, Loredana Ponticelli, Simonetta Zanon;
Liguria / Adriana Ghersi; **Toscana, Umbria, Marche**
/ Tessa Matteini, Antonella Valentini; **Lazio, Abruzzo,**
Molise e Sardegna / Monica Sgandurra; **Campania,**
Basilicata, Calabria / Giulia de Angelis; **Puglia** / Federica
Greco; **Sicilia** / Antonino Attardo

Comitato scientifico // Scientific Committee
Jordi Ballmunt I Chiva, Lucia Caravaggi, Lisa Diedrich,
Gareth Doherty, Giorgio Galletti, Johanna Gibbons,
Darko Pandakovic, Paolo Villa, Geeta Wahj Dua

Revisione testi in inglese e traduzioni //
Revision English Texts and Translations
Ann Desjardins

hanno collaborato a questo numero // contributors
Antonino Attardo, Alessio Bertini, Edoardo Cagnolati, Adele
Cauci, Daniela Cinti, Maria Luisa Cipriani, collettivo FILD,
Federica Cornalba, Giulia de Angelis, Ann Desjardins, Fabio
di Carlo, Thilo Folkerts, Marti Franch, Lorenza Gasparella,
Adriana Ghersi, Johanna Gibbons, Federica Greco, Biagio
Guccione, Anna Lambertini, Tessa Matteini, Francesca
Mazzino, Matteo Mazzoni, Andrea Morsolin, Francesca
Nasetti, Antonella Pietrangolare, Laura Pirovano, Francesca
Pisani, Filippo Piva, Loredana Ponticelli, Claudia Protti,
Roberta Rotondi, Cristina Sciarrona, Monica Sgandurra,
Antonella Valentini, Paolo Villa, Viola Villa, Susanne Isabel
Yacoub, Simonetta Zanon

Progetto grafico /
Francesca Ameglio, Pulselli Associati

Rivista semestrale

Registrazione c/o Tribunale di Firenze n. 5989
Pubblicità inferiore del 45%



AIAPP

Organo ufficiale **AIAPP**
Associazione Italiana Architettura del Paesaggio

Membro **IFLA**
International Federation of Landscape Architects

Presidente / Luigino Pirola
Vicepresidente / Fabio Pasqualini
Segretario / Sara Pivetta
Tesoriere / Andrea Meli
Consiglieri / Marcela Minelli, Maria Cristina Tullio,
Uia Zorzi (con delega IFLA)

Playtimes

Editoriale / Editorial Let's Play

/ 10

Lecture / Short Essays

/ 13

Diverarsi facendo. Il bello del gioco secondo Gilberto Oneto- Having fun while doing.
Gilberto Oneto's concept of the nice thing about playing / Un'alleanza globale per la
difesa dei giardini scolastici-A Global Alliance in Defence of School Grounds / Campi gioco:
uno sguardo al passato pensando al futuro - Playgrounds: a look at the past, thinking
about the future / Giocare contro il Muro di Berlino- Playing against the Berlin Wall

Progetti / Projects

/ 30

Urban Playspaces

/ 32

Giocare nel centro del quartiere-Play in the middle of the district / Ri-creazione urbana-
Urban re-creation / Il gioco in comune-Playing Together / Narrazioni urbane:
lo spazio ludico come *fil rouge*-Urban tales: playful spaces as central theme / Un Parco gioco
di quartiere-A Neighborhood Playspace / Paesaggi ludico-ricreativi per la città compatta-
Playful recreational landscapes for the Compact City / Gioco di rigenerazione urbana
e culturale-A game of urban and cultural regeneration / Una superficie inclusiva-
An inclusive surface

Play into the Wild

/ 60

Tre casette-gioco nella pineta-Three playhouses in the pine trees / A passo di gioco-
At the pace of play / Un parco giochi nel bosco-A park to play in the woods /
Bambù ludico nella foresta pluviale-Bamboo playground in the rainforest

Schoolyards and Play Gardens

/ 72

Le regole del gioco-Rules of the Game / Giocando tra le case di legno-Playing among
wooden houses / Paesaggi ludici-Playscapes / Giocare in un campo profughi-Playing
in a refugee camp

Didactic-recreational Itineraries

/ 74

Giocare nei paesaggi del vino-Playing in wine landscapes / La forza dell'acqua-
The Power of Water / Itinerario ludico in un paesaggio archeologico-A play itinerary in
an archaeological landscape / Il labirinto di mais- The corn maze

Strumenti / Tools

/ 96

Elementi per il progetto / Design elements

/ 97

Alfabeti ludici / Play alphabet

Learning from

/ 100

Il progetto dei playground secondo Jacques Simon /
The playground project according to Jacques Simon

Cultura del progetto / Design culture

/ 106

Aree gioco: dall'accessibilità all'inclusione /
Playgrounds: from accessibility to inclusion

Rubriche / Columns

/ 108

**Lettera al paesaggio-To the Landscape / In viaggio-On the road /
Concorsi-Competitions / Libri-Books / Agenda**

URBAN PLAYSPACES

32 /

Giocare nel centro del quartiere
Play in the middle of the district
Adriana Ghersi



progetto / project
Openfabric, Dima
Gridgrounds, Het Breed district,
Amsterdam, Netherlands

36 /

Ri-creazione urbana
Urban re-creation
Loredana Ponticelli
progetto / project
Polyform Arkitekter, Sangberg
Architects, Werk Arkitekter
Täby Torg, Stockholm, Sweden

40 /

Il gioco in comune
Playing Together
Monica Sgandurra
progetto / project
Lee and associate inc
NoMa 3rd & Street Park, Washington,
USA

42 /

Narrazioni urbane: lo spazio ludico come fil rouge
Urban tales: playful spaces as central theme
Federica Cornalba
progetti / projects
Alessandra Aires, Ferruccio Capitani,
Paolo Mighetto, Marco Minari
Diffuse system of public spaces, Turin,
Italy

46 /

Un Parco gioco di quartiere
A Neighborhood Playspace
Federica Greco
progetto / project
Studio Aut Mighetta associati; Studio
Brischetto – Amati e Atenastudio;
gruppo foresta; Studio Scrimieri; ARKI-
Bio Tafuro + Calzolaro architetti;
Onelia Greco; Roberta Lopalco;
Fabiano Spano
Il Parco dei Bambini, Lecce, Italy

50 /

Paesaggi ludico ricreativi
per la città compatta
Playful recreational landscapes
for the Compact City
Martí Franch, Federica Greco



progetto / project
EMF Martí Franch
Espai Germanetes, Barcelona, Spain

54 /

Gioco di rigenerazione
urbana e culturale
A game of urban
and cultural regeneration
Federica Cornalba
progetto / project
Cristina Mazzucchelli Green Design
Finestre di Mediterraneo, Eboli,
Salerno, Italy

58 /

Una superficie inclusiva
An inclusive surface
collettivo FIL O, Alessio Bertini
progetto / project
FIL O
Habitat, San Casciano Val di Pesa,
Italy

PLAY INTO THE WILD

60 /

Tre casette-gioco
nella pineta
Three playhouses
in the pine trees
Simonetta Zanon
progetto / project
Enrica Dall'Ara
Cervia Natural Park, Ravenna, Italy

64 /

A passo di gioco
At the pace of play
Lorenza Gasparella
progetto / project
Kreativagentur Bielov
MountainAdventureWorld, Racines-
Giovo ski area, Italy

66 /

Un parco giochi nel bosco
A park to play in the woods
Giulia de Angelis



progetto / project
Christian Sölvä, Günter Dichgans,
Marco Molon
Mondo Bimbi, Valdaora di Sopra, Italy

70 /

Bambù ludico
nella foresta pluviale
Bamboo playground
in the rainforest
Andrea Morsolin
progetto / project
Semillas, LAN-Laboratorio
architetture naturali, Ensusitio
Parquebambú, Jerusalén de Miñaro,
Perù

SCHOOLYARDS AND PLAY GARDENS

DIDACTIC- RECREATIONAL ITINERARIES

72 /

Le regole del gioco
Rules of the Game

Thilo Folkerts

progetto / project

100L andschaftsarchitektur,

Elisa Serra

Open Spaces Day Care Centre

“Simneswandel”, Berlin, Germany

84 /

Giocare nei paesaggi del vino
Playing in wine landscapes

Adriana Gherzi



76 /

Giocando tra le case di legno
Playing among wooden houses

Daniela Cinti

progetto / project

Giovanni Fumagalli, Silvia Galluzzi

Giardino dell'Istituto degli Innocenti,

Florence, Italy

progetto / project

Métamorphose - Ariane Smythe,

Benoît Vignes

Champagne, France

78 /

Paesaggi ludici
Playscapes

Cristina Sciarrone

progetto / project

Linaria

Parco del traffico e Urban Atlas

Playground, Rome, Italy

88 /

La forza dell'acqua
The Power of Water

Antonino Attardo

progetto / project

Daniela Gerosa, Marco Olivieri

Giardino dell'acqua, Museo delle

Acque Italo Svizzere, Somma

Lombardo (VA), Italy

82 /

Giocare in un campo profughi
Playing in a refugee camp

Antonella Valentini



progetto / project

Nicola Santini

Bouj El Barjine, palestinian camp,

Beirut, Lebanon

94 /

Il labirinto di mais
The corn maze

Biagio Guccione

progetto / project

Flavia Pastò

Le Messi, Labirinto di Jesolo, Jesolo,

Venezia, Italy

Progetti Projects

1. Urban Playspaces raccoglie differenti specie di spazi aperti pubblici urbani, dove la dimensione del gioco e l'attività ludica sono introdotte come opportunità per creare luoghi inclusivi, aperti e di incontro multigenerazionale.

2. Play into the Wild illustra strutture per il gioco e parchi avventura integrati in paesaggi naturali.

3. Schoolyards and Play Garden presenta corredi scolastici e giardini di centri educativi trasformati in micropaesaggi ludici, per favorire processi interattivi di apprendimento creativo, di libera espressione e di sviluppo del senso di sé nei bambini.

4. Didactic-recreational Itineraries propone progetti di percorsi esplorativi, didattici e conoscitivi di luoghi e paesaggi la cui fruizione è caratterizzata dall'esperienza ludica.

Alle 4 categorie progettuali può essere associata la seguente playlist: 1. Games without frontiers; Peter Gabriel; 2. Wild, Wild Life, Talking Heads; 3. Teach your children, Crosby Stills Nash/Where do the children play; Cat Stevens; 4. That's Entertainment; Fred Astaire/ That's Entertainment; The Jam.

1. Urban Playspaces includes various "species of spaces" and public urban places, where the dimension of play and games is introduced as an opportunity to create inclusive multigenerational meeting places.

2. Play into the Wild shows play and adventure park structures integrated into natural landscapes.

3. Schoolyards and Play Garden presents schoolyards and education centre gardens transformed into micropaesages fostering interactive processes of creative learning, free expression and the development of children's sense of self.

4. Didactic-recreational Itineraries proposes projects characterized by the experience of play having itineraries for the discovery, teaching and exploration of places and landscapes.

These 4 project categories can be associated with the following playlist: 1. Games without frontiers; Peter Gabriel; 2. Wild, Wild Life, Talking Heads; 3. Teach your children, Crosby Stills Nash/Where do the children play; Cat Stevens; 4. That's Entertainment; Fred Astaire/ That's Entertainment; The Jam.

Un sistema di diverse aree gioco, nei grand crus dello Chardonnay, compone un percorso di lettura del vigneto e del paesaggio del vino. L'attività del gioco si carica di contenuti didattici e informativi per favorire un maggiore coinvolgimento tra i visitatori, il luogo e il suo contesto.

In the Chardonnay grand crus area, a system of different play areas creates a itinerary illustrating vines and wine landscapes. Playing thus becomes a chance to teach and inform so visitors become engaged with the place and its context.





Giocare nei paesaggi del vino

Playing in wine landscapes

Champagne, France

Adriana Gherzi

Parc Vix (Avize): il percorso dell'acqua termina in un bacino a forma di flûte, con "bolle" percorribili /
Water ends up in a champagne-glass shaped basin with "bubbles" to step on
(photo © CCPEC)

Nella pagina precedente /
Previous page
Chouilly: dall'uva rampicante al filare basso del vigneto specializzato /
From climbing vines to the low vine rows of a specialized vineyard (photo © CCPEC)

In alcuni paesaggi vitivinicoli sono presenti aree ludico-didattiche all'aperto, veri e propri giardini-gioco che propongono esperienze attraverso le quali il paesaggio viene raccontato e spiegato anche ai più piccoli. In Champagne sono state realizzate una serie di aree gioco, con tematiche complementari (la vite e il terroir, il paesaggio viticolo, il ruolo dell'acqua), in un sistema di itinerari eno-turistici nei più prestigiosi grands crus (vigneti delle grandi marche).

Il Giardino dei Vigneti, a Chouilly, rivela la specificità viticola del terroir, attraverso la messa in scena di tutti gli aspetti: la posizione geografica settentrionale, le condizioni climatiche estreme, le caratteristiche del sottosuolo, prevalentemente gessoso, i vitigni, i metodi di potatura, e il risultante paesaggio del

These open-air educational play areas situated in wine landscapes, true play gardens, offer experiences where the landscape is described and explained, even to the very young.

A series of play areas in Champagne have been built with complementary themes (vines and their terroir, wine landscapes, the role of water) in a system of eno-tourism itineraries through the grands crus (major vineyards) area.

The Vine Gardens in Chouilly reveal the specific characteristics of the Champagne terroir by displaying all its features: its geographically northern position, extreme climatic conditions, mostly chalky subsoil, vine varieties, pruning methods, and the resulting wine landscape, that, together





Chouilly: dettaglio del Giardino dei Vigneti / Detail of the Vine Gardens (photo © CCPEC)

Parc Vix (Avize): un metallofono tra bosco e vigneti / A metallophone between wood and vineyards (photo © CCPEC)

I pannelli propongono quiz e giochi per i bimbi / Panels with quizzes and games for children (photo © CCPEC)



Mostra fotografica lungo il margine del giardino / Photo exhibition along the garden's perimeter (photo © CCPEC)

Sulle alture di Avize, in una radura nel bosco accanto ai vigneti, il Parco Vix invita invece a scoprire i benefici legati alla risorsa acqua, che assicura la vita del vigneto e la formazione dei grappoli: l'acqua nasce da una sorgente, poi scorre in un ruscello sinuoso, forma un'area umida con piante fitodepuranti, raggiunge un bacino a forma di calice, che si può attraversare camminando su *stepping stones* in forma di "bolle" (a richiamo del *perlage* dello Champagne), e termina in uno stagno. Alcuni pannelli accompagnano il visitatore, con contenuti accessibili a tutti, compresi gli ipovedenti, spiegando il ruolo dell'acqua nel paesaggio del vino, proponendo diverse interazioni ludiche, come "Crea un'opera di Land Art" o "Gioca con gli aggettivi opposti". Alcuni strumenti musicali da esterni, infine, arricchiscono l'esperienza pedagogica.

In a forest clearing on the hills of Avize near the vineyards, Parc Vix invites visitors to discover the importance of water resources: water flows naturally from a spring as a meandering stream that becomes a wetland with filtering plants which empties into a champagne-glass shaped basin that can be crossed using stepping stones in the form of "bubbles" (like those in the *perlage* of Champagne) and ends up in a pond. Panels along the way explain the role of water in the wine landscape providing information for all ages and the visually handicapped and proposing games such as "create temporary Land Art" or "play with opposite adjectives". Finally, outdoor musical instruments enrich the learning experience.

scheda di progetto / project sheet

luogo location	Champagne (Francia)
progettisti designers	Métamorphose - Ariane Smythe, Benoit Vignes
committente client	Comunità dei Comuni di Epernay / Epernay Group of Councils www.ccepc.fr
cronologia chronology	Chouilly: jardin des vignes progetto / project 2007, inaugurazione / inauguration 2009; Cramant: Belvedere progetto / project 2009, inaugurazione / inauguration 2011; Avize: Parc Vix progetto / project 2011, inaugurazione / inauguration 2013
dimensioni size	Chouilly 315.000 m ² , Cramant 365 m ² , Avize 3,7 hectares
costo cost	Chouilly 315.000 € TTC, Cramant 150.000 € TTC, Avize 300.000 € TTC