

# FLOReal

simbiosi urbane:  
acqua e radici

Un'area gioco è uno dei primi spazi pubblici che un bambino incontra e impara ad abitare: un luogo nel quale comprendere che esiste qualcosa che appartiene a tutti, da condividere e rispettare. Attraverso il movimento, l'immaginazione e l'incontro con gli altri, il gioco favorisce autonomia, creatività, capacità di relazione e senso di appartenenza alla comunità. Ma un'area gioco non riguarda soltanto chi gioca. Coinvolge chi accompagna, chi osserva, chi si ferma e chi attraversa il quartiere.

Quando è ben progettata, può diventare una vera e propria infrastruttura sociale: uno spazio capace di favorire lo scambio tra persone e generazioni diverse, ridurre l'isolamento e vivere più pienamente lo spazio comune. Progettare questi luoghi non significa quindi collocare semplicemente delle attrezzature, ma costruire un ambiente nel quale suolo, vegetazione, ombra, percorsi, sedute e occasioni di movimento concorrano alla qualità complessiva degli spazi. Significa considerare ergonomia, accessibilità e sicurezza, tenendo conto delle differenti capacità motorie, sensoriali e cognitive di chi li vivrà e lasciando ai bambini la libertà di esplorare e di inventare nuovi modi di giocare. Materiali resistenti, riparabili e coerenti con il contesto, superfici permeabili, gestione dell'acqua, presenza del verde e della biodiversità, zone d'ombra e comfort climatico contribuiscono a creare spazi più vivibili, inclusivi e capaci di adattarsi nel tempo.

Per una pubblica amministrazione, realizzare un'area gioco significa decidere quanto valore restituire ai propri quartieri e come trasformare risorse spesso limitate in qualità duratura. Servono competenze, committenti consapevoli, procedure adeguate e una filiera affidabile, capaci di tenere insieme progettazione, realizzazione, manutenzione e gestione. L'incontro metterà a confronto esperienze italiane e internazionali, coinvolgendo progettisti, amministratori, esperti dell'infanzia e operatori del settore, per comprendere quali scelte possano trasformare un'area gioco da insieme di arredi in uno spazio pubblico inclusivo, sostenibile e condiviso.

## MOSTRA MERCATO DI PIANTE E FIORI E ARTIGIANATO SOSTENIBILE



## PROGRAMMA

14:30 – 14:50

### Apertura. Il tema e gli obiettivi dell'incontro

Orticola Piemonte, Festival del Verde  
Conduzione di **Maria Chiara Voci**

Saluti dei promotori e introduzione al filo del pomeriggio: perché le aree gioco sono un banco di prova della qualità dello spazio pubblico, e quali domande attraverseranno gli interventi competenze, risorse, durata nel tempo.

14:50 – 15:30

### La premessa nasce da un viaggio

**Margherita Brianza**, Parcnouveau

Il confronto Italia-estero a partire dal viaggio di studio ad Amburgo: la preparazione delle amministrazioni, il peso reale dei costi e la consistenza della filiera dei produttori. Il racconto di ciò che si è osservato diventa la cornice di lettura per tutto il pomeriggio.

15:30 – 16:30

### Esperienze italiane a confronto

**Barbara Boschioli** – Atelier delle Verdure  
**Rodolfo Pinto** – Superurbanity

Due voci e due angolazioni. Atelier delle Verdure, studio milanese di architettura e paesaggio, porta l'esperienza dei giardini scolastici e dei processi partecipati e di auto-costruzione, che permettono di contenere i costi moltiplicando gli interventi. Superurbanity, società di innovazione urbana con base a Bergamo, guarda alle aree gioco come servizio urbano: come si progetta, si gestisce e si valuta nel tempo un servizio destinato agli abitanti.

16:30 – 17:10

### Il Festival del Verde.

I progettisti vincitori del concorso 1mq di giardino per bambin\*

**Festival del Verde** – Città Metropolitana di Torino  
**Federico Brescia & Carla Barsanti** – Studio di Architettura Workey – Progetto L' Archeologica del futuro  
**Marco Casalena & Lorenzo Bacci** – Progetto Playground of fragments  
**Cristiana Costanzo** – Quasar Institute – Progetto Sinapsi – Giardino neuro sensoriale per l'infanzia

I vincitori del concorso dedicato agli spazi verdi a valenza ludico educativa per la fascia 0-6 anni, destinati a essere realizzati nelle aree verdi di scuole e nidi. Qualità del progetto, risorse disponibili e vincoli reali: che cosa si riesce a fare quando il budget è definito e il committente è un comune.

17:10 – 17:30

### L'esperienza torinese

**Ferruccio Capitani** – AIAPP Piemonte e Valle d'Aosta, Città di Torino

Le aree gioco della Città di Torino, dai giochi d'acqua al recupero di spazi dismessi: investimento pubblico, scelte progettuali, realizzazione e gestione nel tempo. Il caso di un'amministrazione che ha fatto delle aree gioco una strategia di quartiere.

17:30 – 18:20

### Il dibattito. I committenti pubblici

**Amministratori dei comuni della cintura di Torino**  
in collaborazione con il **Festival del Verde**  
Modera **Maria Chiara Voci**

Confronto fra sindaci, assessori e tecnici comunali sul ruolo del committente pubblico, sulle procedure e sulla gestione delle aree gioco. L'invito è esteso a tutti i comuni coinvolti nell'iniziativa; al tavolo si alterneranno tre o quattro voci, mentre gli altri amministratori partecipano dalla sala.

18:20 – 18:30

### Conclusioni

Orticola Piemonte, Festival del Verde

Sintesi del pomeriggio e restituzione dei punti emersi, con uno sguardo agli sviluppi possibili dell'iniziativa.



**Agli Architetti sono riconoscibili 4 CFP**