

Un tavolo accessibile, dal luogo ai materiali

Non basta poter entrare in una stanza per poter giocare. Spazi, oggetti e modalità di comunicazione possono facilitare la partecipazione oppure creare barriere evitabili.

Cominciare dalle informazioni che si possono verificare

Prima di un evento è utile sapere se l'ingresso ha gradini, quanto spazio c'è attorno ai tavoli, se il bagno è accessibile, come raggiungere il luogo e se esiste una zona tranquilla. Evita di dichiarare "accessibile a tutti" senza avere controllato concretamente le condizioni. Se manca un'informazione, meglio scrivere che non è stata ancora verificata. Chi partecipa potrà decidere autonomamente se quel contesto è adatto e chiedere chiarimenti prima di spostarsi.

Il problema può essere una pedina

Caratteri troppo piccoli, carte riconoscibili soltanto dal colore, miniature difficili da afferrare, mappe non descritte e tempi stretti per rispondere sono barriere diverse, ma possono sommarsi. Heron e colleghi [1] hanno proposto una serie di criteri per valutare l'accessibilità dei giochi da tavolo, mostrando quanto sia articolato il problema rispetto al solo accesso fisico. Il lavoro è una risorsa per individuare ostacoli nella progettazione: non significa che un gioco che supera una verifica sia adatto automaticamente a tutte le persone.

Accessibilità visiva e strumenti personali

Agrimi e colleghi [2] hanno esaminato soluzioni per rendere i giochi più accessibili a persone con disabilità visiva, fra cui informazioni sonore e interfacce alternative. Al tavolo si può cominciare da pratiche semplici: leggere ad alta voce informazioni indispensabili, descrivere la posizione degli elementi sulla mappa, fornire testi ingrandibili e non basare le regole esclusivamente sulla distinzione dei colori. Le preferenze vanno concordate. Alcune persone utilizzano un lettore di schermo; altre preferiscono un supporto tattile o un accompagnamento verbale.

L'accessibilità è anche libertà di scelta

Le linee guida CAST [3] suggeriscono di offrire più modalità di accesso alle informazioni e più modi per esprimere le risposte. Nella pratica, chi non può spostare una miniatura può indicare la mossa, usare un'applicazione o affidarne l'esecuzione a un'altra persona senza perdere il controllo della scelta. Prima di toccare una carrozzina, una protesi, un ausilio o un oggetto personale, chiedi il permesso. Un adattamento imposto, anche se nasce da buone intenzioni, può togliere autonomia.

Una verifica prima di aprire le iscrizioni

Percorri fisicamente il tragitto dall'ingresso al tavolo e al bagno. Fotografa o descrivi gli ostacoli utili da conoscere, senza nasconderli. Verifica rumori, illuminazione e possibilità di cambiare posto.

Prova una scheda stampata al 100%, senza zoom. Controlla caratteri, contrasto, leggibilità dei simboli e dipendenza dal colore. Se usi uno strumento digitale, verifica anche con la navigazione da tastiera.

Nell'annuncio offri una modalità di contatto riservata per concordare adattamenti. Non chiedere documentazione sanitaria per accogliere una richiesta pratica.

Da tenere a mente

È accessibile ciò che permette di agire. Non soltanto ciò che permette di essere presenti.

Fonti e letture

[1] Heron, M. J., Belford, P. H., Reid, H. e Crabb, M. (2018). Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games.

Propone criteri per valutare l'accessibilità dei giochi analogici su più dimensioni.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1007/s40869-018-0057-8)

[2] Agrimi, E. e coll. (2024). Game accessibility for visually impaired people: a review.

Revisione su accessibilità per persone con disabilità visiva, con esempi anche di giochi e interfacce.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1007/s00500-024-09827-4)

[3] CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines, versione 3.0.

Linee guida di progettazione educativa per accesso, partecipazione e forme differenti di espressione; non sono uno studio clinico sui GDR.

[Apri la fonte originale](#) (udlguidelines.cast.org)

[4] Nazioni Unite. Convenzione sui diritti delle persone con disabilità, articolo 30.

Quadro dei diritti di partecipazione alla vita culturale, ricreativa e sportiva; fonte normativa, non sperimentale.

[Apri la fonte originale](#) (un.org)