

# L'AVVENTURA DEL TESORO



# RELAZIONE

## “L’AVVENTURA DEL TESORO”

### Proposta di GIOCO PER TUTTI per il parco giochi del paese

“L’Avventura del Tesoro” è la proposta di un *Gioco per Tutti* ideata da una classe prima della scuola primaria con l’obiettivo di progettare una struttura ludica inclusiva da installare nel parco giochi del nostro paese. Il progetto nasce da una riflessione sul significato di inclusione nel gioco. I bambini hanno osservato il parco giochi del territorio e si sono chiesti se tutti potessero davvero partecipare alle attività proposte. Da questa riflessione è nata l’idea di progettare un gioco che permettesse a ogni bambino di partecipare attivamente, indipendentemente dalle proprie abilità motorie o sensoriali. La struttura è pensata come un percorso-avventura che conduce al tesoro finale. Il tesoro, però, può essere raggiunto solo collaborando, perché ogni prova richiede il contributo di tutti. Nel disegno sono rappresentati bambini con caratteristiche diverse: un bambino in sedia a rotelle, un bambino con ipoacusia e un bambino ipovedente, accompagnati da compagni che li guidano e collaborano con loro. In questo modo il gioco rappresenta concretamente l’idea che l’inclusione non è solo accessibilità fisica, ma soprattutto partecipazione e aiuto reciproco.

Il percorso è organizzato in diverse prove. La prima prova comprende la mappa del tesoro e il gioco dei buchi misteriosi. I bambini devono osservare o esplorare con il tatto una mappa con simboli che indicano il percorso corretto. I simboli sono grandi e in rilievo, così da permettere la partecipazione anche di bambini ipovedenti. Accanto alla mappa sono presenti alcuni buchi in cui inserire le mani per riconoscere elementi nascosti attraverso il tatto. Questa attività rende la prova ancora più coinvolgente e inclusiva, perché unisce esplorazione, curiosità, memoria e collaborazione. La seconda prova si trova sotto una copertura ed è il gioco del codice dei simboli. In un pannello sono presenti alcuni simboli — cuore, chiave, albero e nota musicale — che devono essere ricomposti nella sequenza corretta seguendo le indicazioni della mappa. Anche in questo caso i simboli sono riconoscibili sia con la vista sia con il tatto. Superate queste prove, una corda simbolica viene rimossa e il gruppo può proseguire nel percorso. La terza prova è l’area della musica. Qui i bambini incontrano una girandola delle campane e uno xilofono. Nella girandola ogni petalo deve combaciare con la campana corrispondente; petali e campane hanno la stessa consistenza tattile, così anche i bambini non vedenti possono risolvere la prova utilizzando il tatto. In questo modo la prova unisce movimento, suono e collaborazione. Nel percorso è presente anche il gioco della chiave del tesoro, dove i bambini devono scegliere la chiave giusta osservando alcuni simboli-indizio. Questa prova stimola il ragionamento e il lavoro di gruppo. In questa area è presente un xilofono che deve essere suonato seguendo le indicazioni grafiche presenti. I colori permettono a tutti di poter eseguire la prova. Ogni indicazione è sempre tattile. Nell’area finale del gioco si trova il pannello del codice del tesoro. I bambini devono associare simboli diversi alle lettere della parola “TESORO”, ricostruendo la sequenza corretta per completare l’avventura. “L’Avventura del Tesoro” è un gioco inclusivo perché utilizza più canali sensoriali — vista, tatto, udito e movimento — non richiede velocità o forza fisica e permette a ogni bambino di partecipare secondo le proprie capacità. Il vero obiettivo non è arrivare per primi, ma arrivare insieme.

Il tesoro finale rappresenta simbolicamente il risultato dell’impegno condiviso: la scoperta che giocare insieme è il vero tesoro.