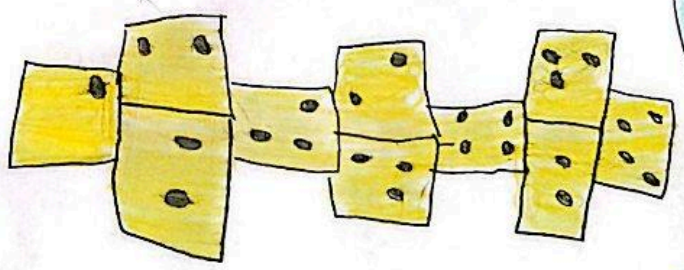
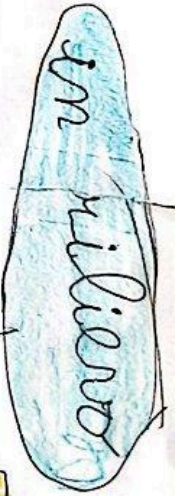
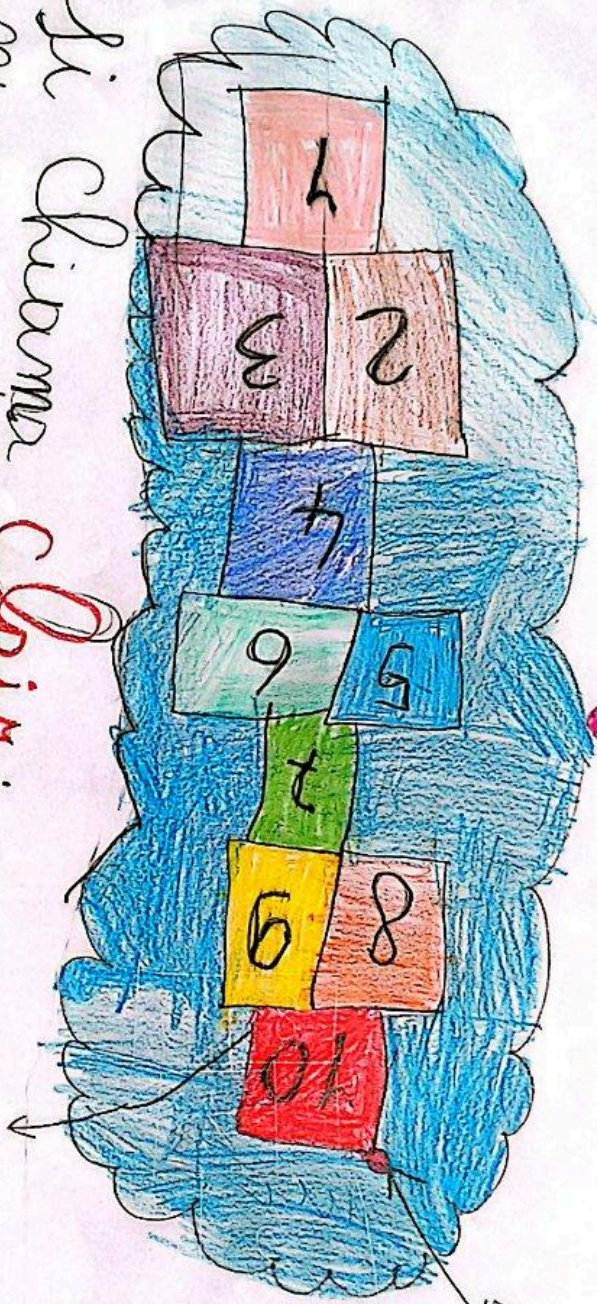


I.C. Calcinatè "Aldo Moro" - Scuola Primaria di Calcinatè
IL GIOCO PER TUTTI - CLASSE 2B
"CLAIR"

I bambini di classe 2B hanno scelto di ripensare un gioco tradizionale amatissimo: la "campana" o "mondo", con l'obiettivo di renderlo accessibile anche per bambini con disabilità sensoriali. Hanno così pensato di modificarlo e di dargli un nome che già dice tutto: "Clair", che in francese significa chiaro, ma anche evidente, comprensibile. Il percorso della campana viene quindi realizzato con bordi in rilievo e di una consistenza diversa rispetto al resto della pavimentazione (più morbida o più dura), così che possano essere percepiti col tocco del piede o anche con le mani. In questo modo anche i bambini con disabilità visive possono orientarsi nello spazio del gioco in autonomia, riconoscendo i contorni delle caselle senza bisogno di aiuto esterno. Hanno inoltre pensato di realizzare i numeri scritti all'interno di ogni casella in scrittura Braille, permettendo ai bambini non vedenti o ipovedenti di leggere la sequenza del gioco con la loro modalità naturale. Il valore aggiunto di quest'ultima idea è che non si limita a "permettere" la partecipazione, ma la valorizza: grazie alla presenza dei caratteri Braille infatti i bambini con disabilità visive possiedono una competenza in più, una conoscenza che i coetanei normovedenti di solito non hanno. Nel gioco quindi non sono i bambini "da aiutare", ma quelli che possono guidare, spiegare e insegnare; così che la diversità non sia un limite, ma un valore aggiunto, che arricchisce!

per per
per per
combinati non vedenti
combinati non vedenti

CLAIR



Braille

li chiama **Clair**:
i numeri ^{sono} scritti in Braille, è il gioco
della **Campana** ma in rilievo per capire che
denomino **stark** dentino **le**
Clair **Clair**
quadrato.