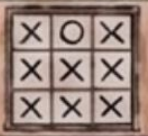


# GIOCO LAND

CARRUCOLE

TRIS



SABBIERA

TAPPETO ELASTICO

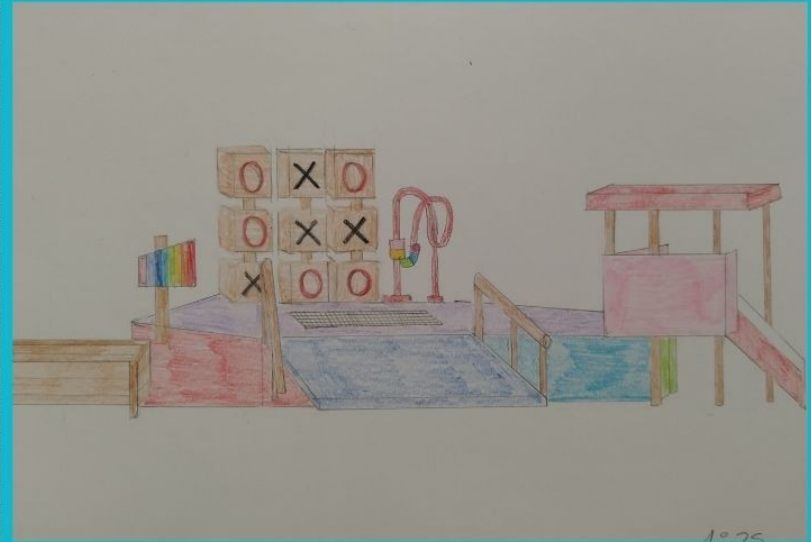
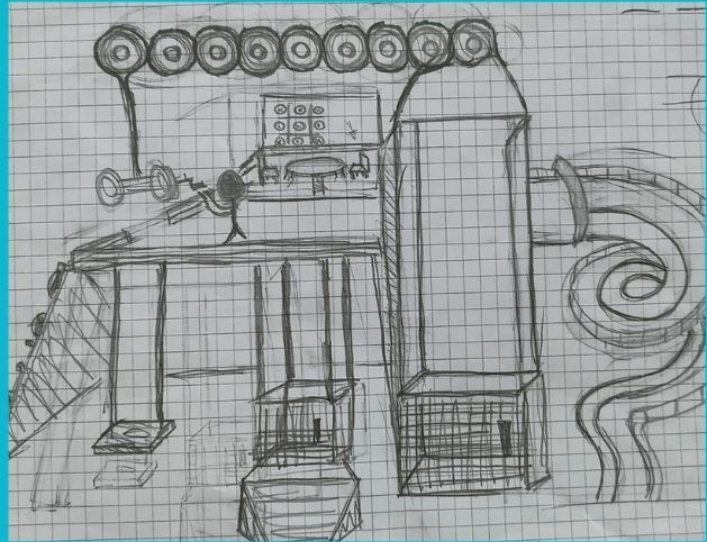
ARCA CAINLOLA

ASIBB LALLODLE

LOVA ADARIALI

PIAZZETTA CENTRALE

ARENA IN ERBA





Scheda di descrizione del progetto - Classe 2D

TITOLO DEL PROGETTO:

**GIOCO LAND**

### **1. L'idea: Un mondo a portata di tutti**

Il nostro progetto si chiama Gioco Land perché ci piacerebbe creare una specie di "isola del divertimento" dove non esistono ostacoli. Il nostro progetto non è solo un singolo gioco, ma un vero e proprio sistema di piazze collegate tra loro per creare un percorso continuo e super divertente. Abbiamo immaginato tre zone principali:

- La Piazza d'Arrivo: Il punto di partenza dove tutti si incontrano e iniziano l'avventura.
- La Piazza Esagonale: Il cuore del parco, piena di colori e di giochi diversi su ogni lato, dove si può suonare, sperimentare e sfidarsi.
- La Piazza Rialzata: Il punto più alto, dove si arriva in modo epico grazie all'ascensore azionato dai bambini stessi.

L'obiettivo è che ogni spostamento tra queste piazze sia già un gioco: non ci sono "zone separate" per chi ha disabilità, ma un unico grande mondo a portata di tutti dove ci si muove insieme, usando la forza delle braccia per l'ascensore o le rampe colorate.

### **2. Le attrazioni e come funzionano**

- **L'Ascensore a Carrucole:** Questa è la nostra invenzione preferita! Per far salire i bambini in carrozzina, ma non solo, sulla piazza rialzata, abbiamo progettato un ascensore che si muove grazie a un sistema di 9 carrucole. La cosa fantastica è che non serve fare forza: i bambini possono azionarlo quasi senza sforzo, collaborando tra loro per tirarsi su.
- **La Piattaforma Multigioco Esagonale:** Ogni lato dell'esagono ha un gioco diverso per non annoiarsi mai:
  - Una rampa con corrimano per accedere facilmente.
  - Uno xilofono gigante dove ogni tasto colorato emette una nota diversa.
  - Una sabbiera per costruire castelli e un gioco del tris in plastica.
  - Un percorso tattile con la pallina: bisogna far scorrere una pallina incastrata in un filo di ferro che crea un sentiero complicato.
- **Il Tappeto elastico:** Proprio al centro dell'esagono c'è un trampolino elastico accessibile a tutti, progettato per essere usato in totale sicurezza.



- Il **Muro degli Animali** (Tatto e Udito): Abbiamo creato un pannello speciale dove, se tocchi la sagoma di un animale, ne senti il verso. La cosa più bella è che puoi sentire sotto le dita la differenza tra il pelo morbido di un mammifero o le squame ruvide di un pesce!

### **3. Inclusione e Divertimento Insieme**

Nel nostro parco abbiamo pensato a soluzioni concrete per ogni esigenza:

- Per chi ha disabilità motorie: Oltre all'ascensore e alle rampe, abbiamo previsto due altalene: una classica e una speciale per le carrozzine, così si può dondolare fianco a fianco. C'è anche una parete rampicante con prese facilitate.
- Per chi ha disabilità sensoriali: Il gioco degli animali e lo xilofono sono perfetti per chi vuole divertirsi con i suoni e il tatto.
- Area Relax: Abbiamo aggiunto un tavolino per sedersi a chiacchierare, una lavagna con i gessetti per dare sfogo alla creatività e uno scivolo a chiocciola per chi ama la velocità.

### **4. Funzioni ludiche del gioco:**

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> saltare             | <input checked="" type="checkbox"/> manipolare   | <input checked="" type="checkbox"/> stimolazione tattile   |
| <input checked="" type="checkbox"/> scivolare           | <input checked="" type="checkbox"/> oscillare    | <input checked="" type="checkbox"/> stimolazione sonora    |
| <input checked="" type="checkbox"/> dondolare           | <input checked="" type="checkbox"/> nascondersi  | <input checked="" type="checkbox"/> inventare storie       |
| <input checked="" type="checkbox"/> girare              | <input checked="" type="checkbox"/> attraversare | <input checked="" type="checkbox"/> impersonare personaggi |
| <input checked="" type="checkbox"/> arrampicarsi        | <input checked="" type="checkbox"/> ripararsi    |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> stare in equilibrio |  |  |

### **5. Cosa abbiamo imparato?**

Progettando Gioco Land abbiamo capito che basta un po' di fantasia (e qualche carrucola!) per abbattere le barriere. Il nostro parco è un posto dove puoi saltare, suonare, arrampicarti o semplicemente disegnare, sentendoti parte di un unico grande gruppo.