



La Casa sull'Albero per Tutti

Uno spazio per giocare senza barriere.



Giochiamo insieme:
ognuno con la sua musica.

Progetto ispirato ai principi del Design for All e contrassegnato dal simbolo della Chiocciola Colorata

Legenda

1 Rampa accessibile

2 Pavimentazione antitrauma

3 Area musicale inclusiva

4 Sciurolo musicale

5 Spazio interno con lettura e giochi

RELAZIONE TECNICO DESCRITTIVA

La Casa sull'Albero per Tutti – Struttura ludico inclusiva multisensoriale

Titolo progetto: *La Casa sull'Albero per Tutti – Uno spazio per giocare senza barriere*

Classe: 1^a scuola secondaria di I grado – indirizzo musicale

Scuola: I.C. "Paino Gravitelli" **Docenti referenti:** Prof.ssa Monforte Manuela, Prof.ssa Morabito Giovanna

Premessa:

Nel bando viene richiesto di comprendere lo stato d'animo di chi non si reca al parco giochi, perché non vive un momento di divertimento spensierato. Si delinea l'espressione di una prospettiva di cambiamento che intende incoraggiare politiche inclusive inducendo alla modifica delle modalità di gestione degli eventi e degli spazi pubblici a garanzia della partecipazione di tutti. La presenza del simbolo "*cerca la Chiocciola colorata*" è un SEGNO volontario con il quale si manifesta la volontà di accogliere i bambini e i ragazzi con *disabilità e/o fragilità per disturbi del neuro-sviluppo* e delle loro famiglie, rispettando i loro bisogni attraverso una gestione adeguata di spazi ed attività in contesti ricreativi pubblici. Trova vita un gioco dove la "diversità" non è limite: è una risorsa che crea nuovi modi di vivere nel divertimento e stare insieme attraverso il linguaggio espressivo e poliedrico della musica.

1) Descrizione generale: struttura sopraelevata in legno articolata su due livelli; livello superiore ad uso didattico laboratoriale, livello inferiore destinato ad area musicale coperta. Presente area esterna con scivolo multipista e pavimentazione antitrauma. La casa sull'albero è circolare e presenta un percorso continuo.

Idea funzionale: una piattaforma principale (casa) collegata a più attività tramite **percorso ad anello e rampa**. La struttura non obbliga a un unico gioco: propone **più modalità di partecipazione** (attiva, esplorativa, sensoriale, musicale, di gruppo).

Aree previste (come da tavola):

- 1. Area musicale inclusiva (palchetto):** comprende tamburi e bonghi accessibili frontalmente, strumenti a percussione colorati tubi sonori e xilofoni interattivi installati su supporti stabili e con bordi arrotondati per garantire sicurezza e facilità d'uso.
- 2.Scivolo:** uno degli elementi più innovativi della struttura è lo scivolo musicale, progettato per trasformare il movimento in esperienza sonora. La superficie dello scivolo è suddivisa in fasce cromatiche che rappresentano diverse note musicali. Durante la discesa il passaggio del bambino attiva elementi sonori integrati, come lamelle metalliche accordate o dispositivi meccanici che producono suoni reali. Le note dello scivolo sono accordate con gli strumenti musicali presenti nell'area sottostante, permettendo ai bambini di creare semplici melodie collettive mentre giocano.
- 3.Percorso sensoriale:** composto da pannelli tattili, superfici con texture differenti e giochi manipolativi che stimolano vista, tatto e udito, rendendo lo spazio fruibile a tutti.
- 4.Percorso esterno ad anello:** movimento libero, incontro, turnazione.

5.Spazio interno della casa protetto con zone lettura e piccoli tavoli per giochi da tavolo e attività creative. Questo ambiente permette di utilizzare la struttura anche in caso di pioggia o maltempo e favorisce momenti di calma, concentrazione e socializzazione.

2) Caratteristiche dimensionali (ipotesi): superficie coperta: **35–45 mq. Altezza massima: 4,00 m. Larghezza rampe ≥ 1,50 m. Pendenza ≤ 8%. Parapetti ≥ 1,10 m.**

3) Accessibilità (soluzioni progettuali)

- Percorso senza barriere:** progetto conforme ai principi del *Design for All* e al D.M. 236/1989. Rampe prive di gradini, corrimano su entrambi i lati, spazi di manovra per sedia a rotelle (≥150 cm), superfici antisdrucciolo.
- Attività fruibili anche da seduti:** pannelli e strumenti a diverse altezze; spazi di accosto laterale.
- Orientamento per ipovisione:** segnaletica semplice ad alto contrasto, pittogrammi chiari; inserimento di texture/pattern sul percorso per riconoscere gli "snodi" (ingresso, palco, scivolo, area calma).
- Equivalenza del gioco:** se un'attività "in quota" non è adatta a tutti, è previsto un **gioco alternativo equivalente a terra**(stesso valore di esperienza: esplorare, fare musica, stare nel gruppo).

4) Materiali e durabilità:

- **Struttura:** legno per esterni trattato (o materiali equivalenti certificati), con ferramenta resistente alla corrosione.
- Pannelli gioco:** materiali antiurto e anti-scheggia (es. HDPE o equivalenti), facilmente lavabili.
- Pavimentazione:** antiscivolo; in zone di possibile caduta, superficie antitrauma idonea.

5)Sicurezza, installazione, manutenzione

- **Conformità alle norme** UNI EN 1176 e UNI EN 1177. Pavimentazione antitrauma, parapetti continui, assenza di spigoli vivi, materiali certificati per uso esterno.
- Modularità e ispezionabilità:** elementi sostituibili (pannelli, strumenti, corrimani), bulloneria protetta, controlli periodici e manutenzione programmata.
- Gestione dei flussi:** area attesa scivolo e percorso ad anello riducono affollamenti e punti di conflitto.

Conclusioni: *la Casa sull'Albero per Tutti* è pensata per far accadere una cosa semplice ma rara: che nessun bambino debba più precludersi un' esperienza di gioco condivisa. È un gioco che **non integra dopo:** include **prima**, nella forma stessa del progetto. È un invito ad una comunità più gentile, la cui cooperazione e partecipazione si sintetizzano nella frase: "Giochiamo insieme: ognuno con la sua musica."