



## La giostra dei sensi

*Un progetto cooperativo per immaginare un parco giochi inclusivo.*

Il progetto nasce dal lavoro condiviso delle classi 3A e 3B della scuola primaria Carlo Alberto dalla Chiesa dell'Ic Monteprandone. Fin dalla classe prima svolgiamo attività educative legate allo sviluppo delle Life Skills, con particolare attenzione all'empatia, alla cooperazione e alla capacità di riconoscere e comprendere le emozioni proprie e degli altri. Nel corso degli anni, gli alunni hanno imparato a lavorare insieme, a confrontarsi, ad ascoltare punti di vista diversi e a sviluppare idee comuni attraverso il dialogo e la collaborazione.

Quando è stato proposto di immaginare un gioco inclusivo per un parco pubblico, le due classi hanno avviato una riflessione collettiva su cosa significhi davvero giocare insieme. Attraverso momenti di brainstorming, discussioni guidate e scambi di idee, i bambini hanno individuato un elemento che accomuna tutti: l'esperienza dei sensi. Ognuno percepisce il mondo in modo diverso, ma tutti possono esplorarlo attraverso il corpo, i sensi e le emozioni.

Da questa riflessione è nata l'idea della "Giostra dei Sensi", una piattaforma circolare pensata come uno spazio di gioco inclusivo, accessibile e stimolante. La struttura è suddivisa in cinque sezioni, ognuna dedicata a un'esperienza sensoriale o corporea diversa, in modo che ogni bambino possa partecipare secondo le proprie modalità.

Le sezioni immaginate sono:

- Vista, con pannelli colorati, giochi di forme, lenti e piccoli elementi da osservare e scoprire, specchi che riflettono il viso da angolazioni diverse e prismi che colpiti dalla luce del sole riempiono le superfici di arcobaleni.
- Udito, con strumenti sonori, superfici che producono suoni e oggetti da percuotere, xilofono, bastone della pioggia che ruota attaccato alla parete, campanelle di dimensioni diverse.
- Tatto, con pannelli e percorsi caratterizzati da materiali e texture differenti da esplorare con le mani e con i piedi.
- Olfatto, con piante aromatiche da riconoscere, confrontare e volendo da curare annaffiando.
- Movimento, con una macchinina accessibile a tutti, con una pedana vibrante e un volante da girare che invita i bambini a muoversi e sperimentare il proprio corpo.

Lungo tutto il percorso ci sarà un corrimano per aiutare chi è in difficoltà a non perdere mai la strada e inoltre il gioco è dotato di un percorso tattile di orientamento a terra, che consente anche ai bambini ipovedenti di muoversi in autonomia tra le diverse aree.

Dopo aver definito insieme l'idea generale, gli alunni hanno lavorato in gruppi cooperativi. Ogni gruppo si è occupato della progettazione e della rappresentazione grafica di una delle sezioni della piattaforma. I bambini hanno discusso le proposte di ciascuno, scelto insieme quali elementi inserire e realizzato i disegni che illustrano le diverse parti della giostra.

Il progetto è quindi il risultato di un vero processo di co-progettazione, in cui ogni bambino ha potuto contribuire con la propria creatività e le proprie idee. Durante il lavoro sono state messe in pratica competenze fondamentali: collaborazione, ascolto reciproco, capacità di negoziare e rispetto delle opinioni degli altri.

La Giostra dei Sensi rappresenta non solo un'idea di gioco inclusivo, ma anche il simbolo di un percorso educativo costruito nel tempo. Il progetto dimostra come la scuola possa diventare uno spazio in cui i bambini imparano a immaginare insieme, a progettare per gli altri e a riconoscere il valore delle differenze.

Per i bambini che hanno partecipato, progettare questo gioco ha significato comprendere che un parco giochi può diventare un luogo dove nessuno resta escluso e dove ogni esperienza è un'occasione per incontrarsi e crescere insieme. Ringraziamo dunque per averci dato la possibilità di partecipare.