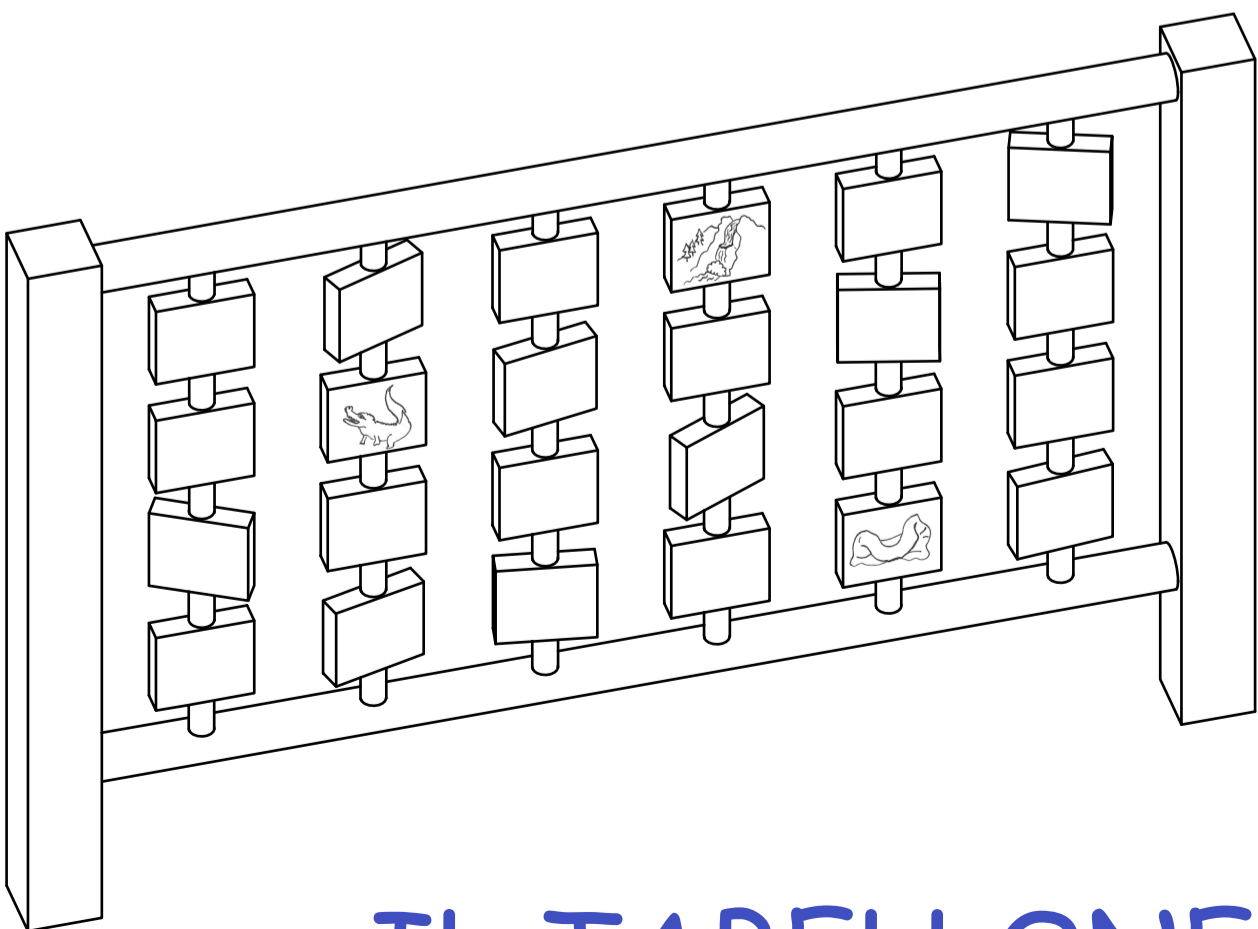


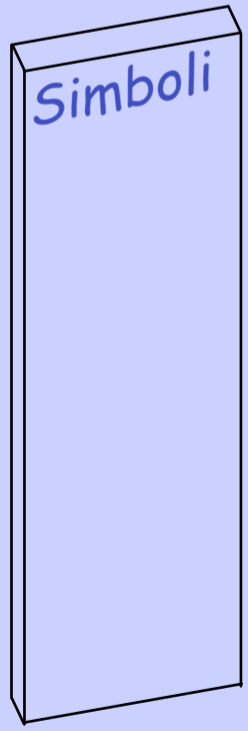
LE TESSERE



IL TABELLONE

I SIMBOLI

- SCARPINOCC**
Piatto tipico - Parre
- COCCODRILLO**
Santuario della Madonna delle Lacrime - Ponte Nossa
- REGINA DELLE OROBIE**
Massiccio della Presolana
- CITTÀ DI BERGAMO**
Skyline della città
- POLENTA**
Piatto tradizionale di Bergamo
- OROLOGIO FANZAGO**
Orologio astronomico - Clusone
- ATALANTA**
Squadra calcistica - Bergamo
- CASCATE**
Fiume Serio - Valbondione
- MADONNINA DEGLI ALPINI**
Pizzo Guazza - Ponte Nossa
- CANAL D'ANDRUNA**
Ritrovamenti archeologici
Età del Rame - Premolo
- MAGLIO**
Museo - Ponte Nossa
- MINIERE DELLA VAL DEL RISO**
Miniere di zinco e piombo - Gorno



IL TOTEM



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PONTE NOSSA

Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria I Grado

Indirizzo Viale Rimembranze n. 5, 24028, PONTE NOSSA (BG) – Telefono 035 701102 – C. F. 90017420168 – C. M. BGIC86400Q – C. U. UF27TY
Sito www.icpontenossa.edu.it – Email bgic86400Q@istruzione.it – PEC bgic86400Q@pec.istruzione.it

Ponte NossA, 02/03/2026

Gentilissimi Membri della Commissione del concorso "Inventa il gioco per tutti",

siamo gli alunni e le alunne della classe 5^AE della Scuola Primaria di Ponte NossA, un piccolo paese situato nella Alta Valle Seriana, in provincia di Bergamo. Siamo un gruppo di diciotto alunni vivaci e estroversi, ma anche desiderosi di inventare e fare cose nuove ... e di giocare!

Insieme alle nostre maestre, abbiamo pensato di partecipare al concorso "Inventa il gioco per tutti", perché ci piacerebbe tanto arricchire il parco giochi del nostro paese con un gioco che sia proprio per tutti.

Il gioco che proponiamo è un memory consistente in dodici coppie di tessere ruotabili (ventiquattro tessere in tutto) che hanno la particolarità di raffigurare alcuni luoghi e simboli del territorio bergamasco (con una attenzione particolare proprio al nostro paese e ai paesi vicini).

Abbiamo pensato di sviluppare il gioco in lunghezza per permettere a tutti i bambini, quelli più piccoli, ma anche quelli più grandi che magari utilizzano una carrozzina, di utilizzarlo.

Per realizzare i simboli siamo partiti da nostri disegni ispirati alla Comunicazione Aumentativa Alternativa, che conosciamo e che sappiamo aiutare alcuni bambini a interagire in modo semplice e chiaro.

Ci piacerebbe, inoltre, se mai il nostro gioco potesse essere davvero realizzato, che fosse costruito con materiale sostenibile, come il legno; le tessere potrebbero essere incise o disegnate su piastrine metalliche.

Vorremmo anche che il memory comprendesse un totem con il nome delle immagini raffigurate sulle dodici tessere: in questo modo chi gioca conoscerebbe un po' di cose su Bergamo e dintorni e forse gli potrebbe venire la voglia di andare a scoprire dal vivo quello che è disegnato sulle tessere.

Insomma, abbiamo provato proprio a creare un gioco per tutti!

Le maestre ci hanno aiutato a mettere in pratica le nostre idee e speriamo che il nostro lavoro vi piaccia.

Cordialmente,
gli alunni della classe 5^AE

Yassin Yasmin ~~Angela~~ Lorenza

260 Darius Areej

~~memor~~ Daniele ~~Rey~~ GIOVANNI

ANDREA Aaron ~~Moort~~

TPM

COMUNE DI CAVERNAGO PROT. N. 0001673 DEL 02-03-2026 arrivo CAT. 7CL. 15