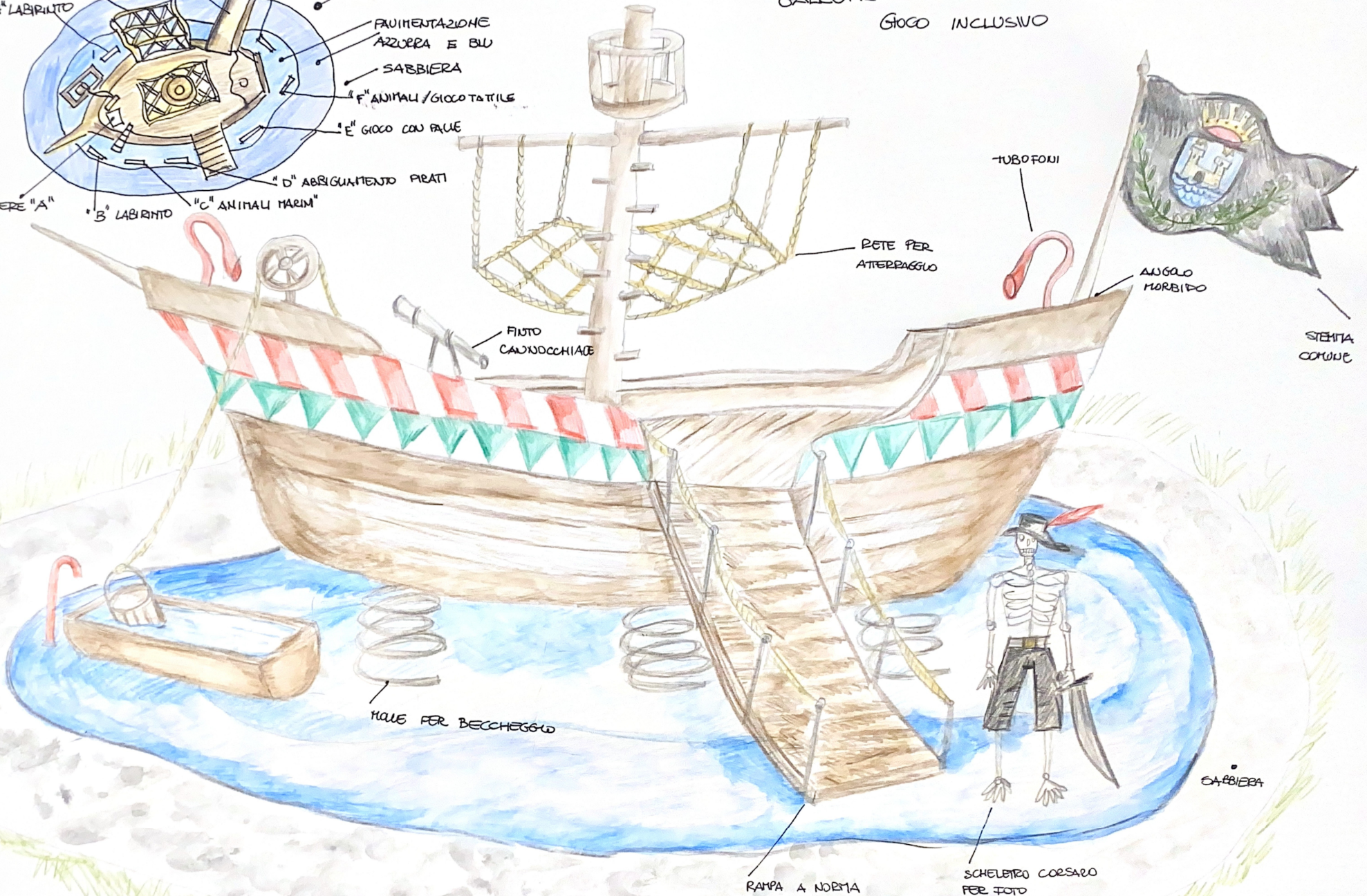
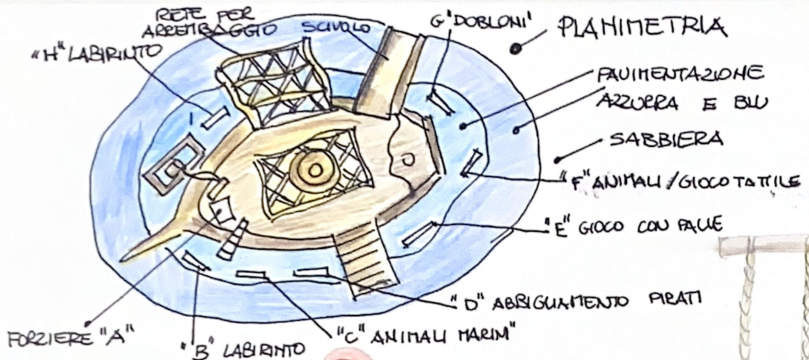


GALEONE DEL CORSARO DRAKE
GIOCO INCLUSIVO



IDEATO E REALIZZATO DALLA 2^a A SCUOLA "A. FRANK" - BIANDRONNO (VA)

RELAZIONE SU GIOCO DEL GALEONE DEL CORSARO DRAKE

Scuola : Scuola secondaria di 1 grado “A.Frank” -Biandronno, 2° anno.

Collocazione: vicino alla chiesa (loc.Cassinetta) dove esiste un campetto da calcio oppure in un'altra zona individuata dal Comune o nel prato all'interno della nostra scuola.

Idea Progettuale: abbiamo pensato ad un gioco legato al mare -dato che non abitiamo vicino al mare- con un tema sui corsari perché ci ha incuriosito la vicenda del corsaro Drake realmente vissuto che depredava i mari al soldo della Corona Britannica nel 16 °secolo.



Idea inclusiva: il laboratorio e il lavoro a gruppi sui vari temi della disabilità hanno portato delle idee progettuali che siano di supporto ad una stimolazione sensoriale, tattile, visiva, uditiva e cercano di raccordare le stimolazioni date dai diversi giochi con le disabilità e le abilità.

Aspetti tecnico- progettuali:

- a- Ampio spazio realizzato in pavimentazione morbida a doppia colorazione per simulare l'idea del mare; esternamente alla pavimentazione un anello di sabbia (sabbiera) ; in un angolo un semitronco scavato con una fontanella che permetta dei giochi con piccoli mulini o giochi portati dall'utenza.
Dal g. sarà posta una carrucola in metallo con un secchio che servirà per caricare acqua o oggetti a bordo del vascello e a giocare su due livelli.
- b- Struttura del g.(galeone) posta su molle adeguate che possono lievemente inclinarsi quando gli utenti si muovono sul ponte della nave per dare l'idea del “beccheggio”.
- c- G.: ipotizzato una dimensione di circa 11x7 mt, altezza di circa 1m a livello ponte, altezza dell'albero maestro di circa 4 m. Il g., di colore uniforme marrone scuro, sarà decorato esternamente sul bordo superiore da un disegno grafico con i colori bianco, rosso e verde (riprendendo i colori del g. di Sir Drake) e batterà bandiera con il logo del Comune di Biandronno (castello su sfondo blu, corona, rami di alloro e quercia verdi) che si presta sia per caratteristiche, sia per colorazione, sia per affezione campanilistica.



- d- Esternamente al g. saranno posti dei pannelli a tema “mare” e “corsaro” con varie attività inventate dai nostri studenti:
 - A- Forziere contenente un tesoro sito sul galeone che si apre solo se si indovina una parola segreta e si sente una breve canzone di “pirati”.
 - B- Pannello con inciso percorso a labirinto dotato di rotaia interna di cui sono un percorso è quello giusto che porta al forziere e quando raggiunto si sente una canzoncina; i

personaggi da muovere (gioco da due o tre persone) sono corsari, re e regine. (gioco di abbinamento, visivo- uditivo)

- C- Semplice pannello con quattro/ cinque animali marini che devono essere spostati in basso lungo rotaie interne per trovare il proprio simile con caratteri braille incisi (gioco tattile / di abbinamento)
 - D- Pannello con quattro tipi di abbigliamento dei pirati (cappello, bandana, pantaloni, camicia) e sotto piccole sagome da muovere su rotaie per formare il nome giusto (abbina il nome)
 - E- Pannello con rotaie interne: si devono abbinare le palle dei cannoni di diverso colore alle caselle di quel colore (gioco di abbinamento, tattile, visivo)
 - F- Pannello con disegni di animali marini con “bolli” che simulano la pelle, la consistenza, la morbidezza o la ruvidità della pelle dell’animale (squame, pelle, aculei ecct) (gioco tattile, visivo) con caratteri braille.
 - G- Pannello con dobloni in alto che devono essere fatti scorrere in basso per riempire il forziere: quando è pieno si sente una canzone di vittoria corsara.
 - H- Labirinto con nave da spostare lungo vari tragitti per raggiungere varie isole/ luoghi simbolo di raccolta dei corsari (gioco con tre partecipanti)
- e- All'esterno c'è una rampa con un'inclinazione e una larghezza a norma per carrozzina; all'inizio della rampa c'è uno scheletro con vestiti pirateschi che introduce alla nave e con il quale si possono scattare foto ricordo; dalla parte opposta, sul fianco della nave c'è una robusta rete che permette l'arrembaggio al ponte.



- f- A poppa e a prua della nave esce un tubofono che permette di ascoltare i rumori del mare, il grido dei gabbiani e dei delfini e di comunicare.
- g- A poppa c'è un angolo morbido che permette di rilassarsi, guardare il cielo e, mentre si sente un audiolibro sulla storia del corsaro Drake (meccanismo caricato sotto il ponte della nave, si immaginano avventure mirabolanti.
- h- Al centro della nave svetta l'albero maestro di circa tre metri che permette di essere scalato e sotto è posta una robusta rete sulla quale ci si può lanciare.
- i- Infine, abbiamo un finto cannocchiale con il quale vedere innumerevoli immagini di corsari e di mari lontani.

Abbiamo fatto un laboratorio con entusiasmo e creatività cercando di metterci nei panni di ragazzi che vogliono divertirsi e stare insieme e che hanno necessità di alcuni supporti ludici inclusivi. Vorremmo avere un gioco così nel nostro Comune o anche nel cortile della nostra scuola che ha un prato grandissimo in modo da divertirci tutti insieme. Vi ringraziamo per la bella iniziativa che ci ha permesso di sperimentare le nostre doti di progettisti; speriamo che ci siano sempre più giochi inclusivi in tutti i comuni d'Italia perché i ragazzi hanno bisogno di giocare tutti insieme, all'aria aperta.

La classe 2 A del Comune di Biandronno

Le insegnanti Prof. Patrizia Omiccioli (tecnologia)

Prof. Daniela Leone (sostegno) Prof. Ilaria Mattiello (arte)