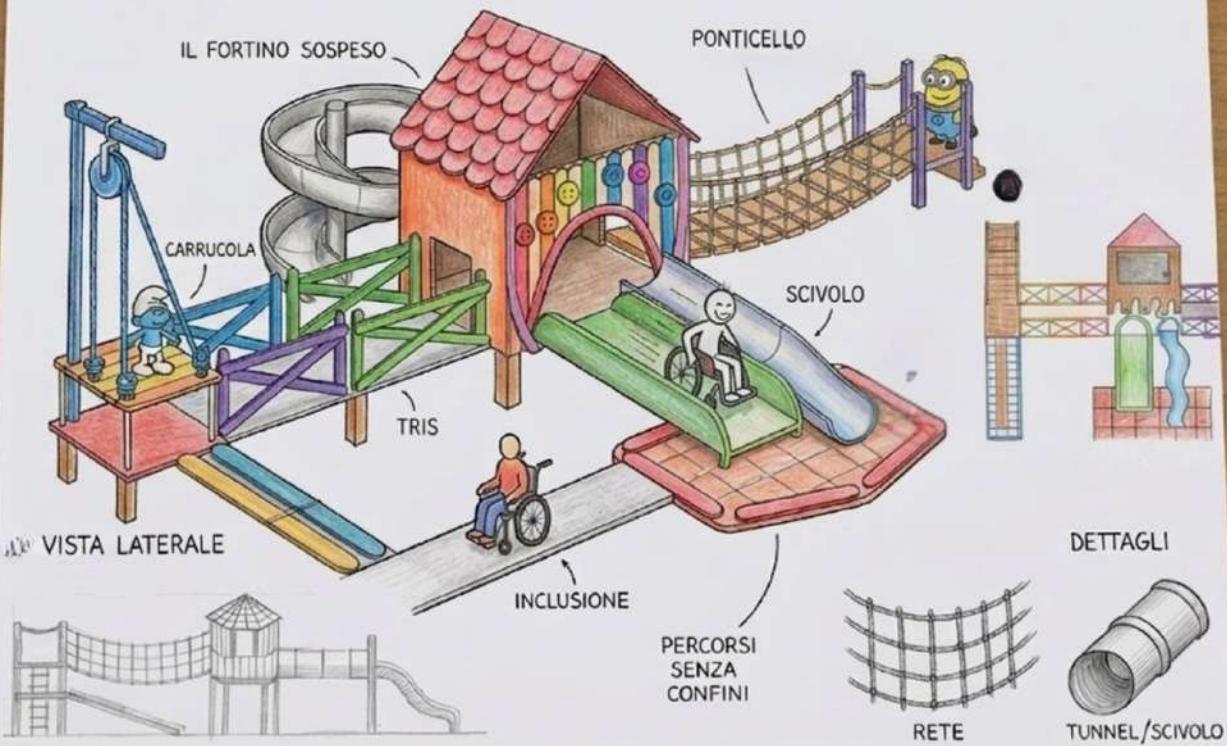


GIOCO SENZA CONFINI





Scheda di descrizione del progetto - Classe 2E

TITOLO DEL PROGETTO: **GIOCO SENZA CONFINI**

1. L'idea: Un parco dove nessuno resta a guardare

Abbiamo chiamato il nostro progetto "Gioco Senza Confini" perché volevamo che il parco fosse una grande avventura dove le barriere non esistono. Spesso i bambini in carrozzina devono restare a guardare gli altri che giocano, ma qui è tutto diverso: abbiamo progettato un percorso in cui si può stare sempre insieme, scivolando o dondolando fianco a fianco.

2. Le attrazioni e come funzionano

- **Il Fortino Sospeso e la Casetta:** È il cuore del gioco. Si può salire attraverso delle scalette o usando una **speciale carrucola** che ti porta direttamente dentro la casetta. All'interno non ci si annoia mai: c'è una grande lavagna con i gessetti colorati dove tutti possono disegnare e scrivere i loro messaggi.
- **Il Doppio Scivolo Inclusivo:** Abbiamo pensato a due scivoli vicini: uno è fatto apposta per chi è in carrozzina e l'altro è uno scivolo classico. In questo modo si può fare la gara a chi arriva prima in totale sicurezza! Alla fine della scivolata, abbiamo previsto un pavimento anti-trauma per attutire ogni atterraggio.
- **Percorso Avventura (Ponti e Arrampicata):** Per muoversi tra le varie parti del gioco ci sono dei ponticelli molto larghi, dove una carrozzina e un bambino a piedi possono passare contemporaneamente senza scontrarsi. Per chi ama le sfide, c'è anche una rete per l'arrampicata e un tunnel dove si può strisciare come veri esploratori.
- **Il Fuoristrada Inclusivo:** Continuando il percorso, si arriva a un gioco che sembra un vero fuoristrada, dove c'è spazio per tutti per immaginare viaggi fantastici.

3. Divertimento per TUTTI

In questo progetto nessuno viene lasciato solo:

- **Gioco di squadra:** Se un bambino in sedia a rotelle usa la carrucola, gli altri amici possono aiutarlo tirando la corda laterale. È un modo per collaborare e divertirsi insieme!
- **Per i genitori:** Fuori dal gioco, nel prato pieno di fiorellini, abbiamo messo delle panchine per permettere ai genitori di sorvegliare i figli mentre giocano in tranquillità.



ISTITUTO STATALE COMPRENSIVO "MATTEO NUTI"

Scuola Secondaria di I grado: "M. Nuti" Fano

CONCORSO - INVENTA IL "GIOCO PER TUTTI"

Classe 2E - Gioco senza confini



4. Cosa si fa nel nostro parco? (Funzioni Ludiche)

Le funzioni ludiche sono tantissime e per tutti i gusti:

- Muoversi: Saltare, scivolare, arrampicarsi, strisciare e attraversare i ponti.
- Sperimentare: Manipolare i gessetti sulla lavagna e ragionare per superare i percorsi.
- Immaginare: Inventare storie nel fortino o impersonare personaggi nel fuoristrada.
- Sentirsi sicuri: Avere aree dove ripararsi e giocare in totale equilibrio.

Vogliamo che questo parco sia un posto felice dove l'unica regola è giocare insieme senza confini!