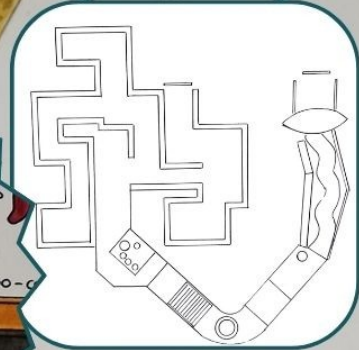
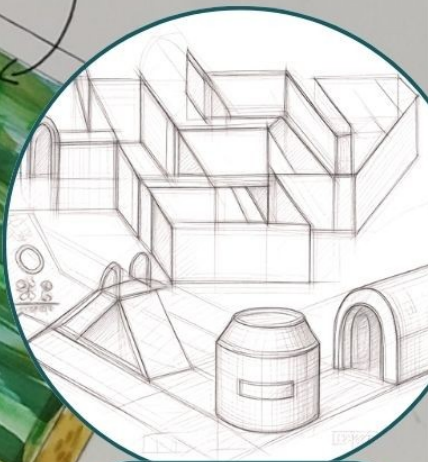


Lato sinistro:
Paradiso, rampe e scale
che portano verso il
cielo, giochi a punti
e labirinti persuasivi!

Lato destro:
Inferno, con la
barca di Caronte, un
torrione con una delle pene
più celebri e il terribile
tunnello come entrata!

il parco
L'INFADISO





ISTITUTO STATALE COMPRENSIVO "MATTEO NUTI"

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

CONCORSO - INVENTA IL "GIOCO PER TUTTI"

Classe 3E - L'Inf-Adiso Park



Scheda di descrizione del progetto - Classe 3E

TITOLO DEL PROGETTO:  *Park*

1. Com'è nata l'idea?

L'idea ci è venuta studiando la **Divina Commedia** di Dante Alighieri in classe. Abbiamo pensato: perché non trasformare il viaggio di Dante in un parco giochi dove tutti possono sentirsi protagonisti? Il nostro parco è diviso in due zone: il **Paradiso** e l'**Inferno**. Tutto inizia da una "cabina del giudizio": un amico (che fa la parte di Virgilio) ti fa delle domande; se rispondi bene vai verso i colori chiari del Paradiso, altrimenti finisci nel "rosso" dell'Inferno tra fiamme e sfide!

2. Caratteristiche e riferimenti a Dante

Abbiamo inserito un sacco di dettagli presi dal libro:

- **L'Inferno:** Ci sono colori caldi come il rosso e l'arancione. C'è la **barca di Caronte** che serve per dondolarsi e un tunnel tenebroso che sembra un vero corridoio delle pene infernali.
- **Il Paradiso:** Qui i colori sono azzurri e tenui. Ci sono rampe e scale che portano verso l'alto, proprio come la salita di Dante verso la salvezza.
- **Il Labirinto:** Un grande percorso intricato dove bisogna ragionare per trovare l'uscita ("La selva oscura").

3. Un gioco davvero per TUTTI

Volevamo che nessuno si sentisse escluso, perchè il bello del gioco è farlo INSIEME agli amici, quindi abbiamo aggiunto delle attività per tutti, anche per chi ha difficoltà motorie o sensoriali!

- **Il Tubo del Messaggio:** Sotto terra abbiamo progettato dei tubi che collegano vari punti del parco. Così, ci si può parlare e guidare i compagni come un vero "Virgilio".
- **Aree Tattili e Sonore:** ci sono pareti con materiali diversi da toccare e anche elementi utili alla manipolazione, alcuni fiori emettono suoni grazie ad un sistema che prende spunto dai carillons.



- **Tappeti a molle per carrozzine:** Abbiamo previsto zone con pavimentazione speciale e molle resistenti dove anche chi è in carrozzina può provare la sensazione di oscillare in sicurezza.
- **Gioco di squadra:** Il gioco è fatto per essere fatto insieme. Ad esempio, nel tris gigante o nei tavoli della sabbia, bisogna collaborare per vincere.

Per far sì che il nostro parco sia davvero un "gioco per tutti", abbiamo pensato a un sacco di soluzioni pratiche che lo rendono sicuro e facile da usare per chiunque. Eccone alcune

- Abbiamo inserito degli indicatori tattili sul pavimento che guidano i bambini in sicurezza attraverso il percorso, così anche chi non vede bene sa sempre dove si trova.
- Ci sono segnali sia visivi che tattili (da toccare) per aiutare tutti a orientarsi e trovare subito l'ingresso dell'area gioco.
- Le attrezzature sono ben distanziate tra loro per permettere a tutti di muoversi senza intoppi, anche se si usa la carrozzina.
- Molte aree gioco sono direttamente al livello del suolo, ma abbiamo aggiunto anche rampe e piattaforme di trasferimento per salire sulle strutture più alte.
- Per chi ha difficoltà motorie, abbiamo pensato che sarebbe bello anche dondolare seppur in sicurezza e utilizzare anche tutti gli altri sensi: ci sono zone per l'equilibrio con pavimentazioni speciali adattate, materiali diversi da toccare e suoni, così il divertimento è assicurato anche con movimenti dolci.
- Tutto il parco è pensato per essere un ambiente familiare e sicuro dove si può giocare accompagnati dagli amici o dai genitori, facendo attività semplici ma che ti lasciano a bocca aperta.

4. Funzioni ludiche del gioco:

- | | | |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> saltare | <input checked="" type="checkbox"/> strisciare | <input checked="" type="checkbox"/> stimolazione tattile |
| <input checked="" type="checkbox"/> scivolare | <input checked="" type="checkbox"/> nascondersi | <input checked="" type="checkbox"/> stimolazione sonora |
| <input checked="" type="checkbox"/> arrampicarsi | <input checked="" type="checkbox"/> attraversare | <input checked="" type="checkbox"/> inventare storie |
| <input checked="" type="checkbox"/> manipolare | <input checked="" type="checkbox"/> ripararsi | <input checked="" type="checkbox"/> impersonare personaggi |
| <input checked="" type="checkbox"/> oscillare | <input checked="" type="checkbox"/> ragionare | |

5. Materiali



ISTITUTO STATALE COMPRENSIVO "MATTEO NUTI"

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

CONCORSO - INVENTA IL "GIOCO PER TUTTI"

Classe 3E - L'Inf-Adiso Park



Per i disegni abbiamo usato colori molto vivaci per rendere bene l'idea, immaginando una struttura in plastica riciclata resistente e colorata. Sappiamo che la plastica non è il massimo per l'ambiente, ma stiamo studiando come usare **plastiche bio e materiali sostenibili** che durino nel tempo e non inquinino il nostro pianeta.