

RECINTO



GIOSTRA
per persone
in carrozzina



Esploratori, andate verso l'obiettivo! Raggiungete la fontana!



ONA TOTEM
ALI - PUNTO 12
OPRI I SUONI
DEL PARCO

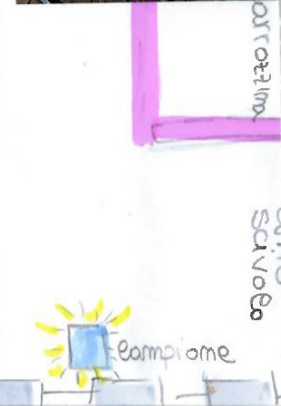


Il tuo punto è vicino a un albero di noce?

Il tuo punto è vicino a un albero di noce?



cassa
che avverte
pericoloso





PARCO D-25

"Dammi il cinque ma in venticinque modi diversi".

Il parco DAMMI 25 è un parco interattivo, che permette di far giocare tutti insieme, sia bambini normodotati che bambini con disabilità in giochi individuali o collettivi. Consente l'inclusione e l'apprendimento tra pari, è un importante strumento di socializzazione e di collaborazione. Il parco giochi nasce per dare a tutti la piena libertà di scelta, e incentiva a far tornare il fanciullo con disabilità motoria al giardino giochi. "D25*" è ispirato: all'orientamento nella specialità trail O, ai giochi di movimento, ai giochi di logica e di strategia e offre possibilità di interazione differenti ed è adatto a tutte le età. Il bambino può giocare da solo, o sfidare un amico a tavolino, o guidare una squadra che si muove contro un'altra squadra nell'area di gioco o sfidare un "cervellone" che rende il parco interattivo.

IL PARCO.

L'area è organizzata come una **scacchiera virtuale di 25 quadrati**. La scacchiera è suddivisa per senso orizzontale dai numeri ordinati in modo crescente dal numero uno fino al numero cinque, in verticale segue l'ordine alfabetico dalla lettera A fino alla lettera E.

Il nome "D-25" nasce proprio da questa configurazione e dal motto: *"Dammi il cinque, ma in venticinque modi diversi"*, che permette di giocare a più discipline.

Oltre alle attrezzature classiche (l'altalena, lo scivolo, la bilancia, l'attrezzo dell'equilibrio, la fontana, i canestri e altro ancora; le aree libere, le zone con il prato e le aree con alberi e cespugli) il parco ha una cartellonistica interattiva, ciascuno dei venticinque quadrati virtuali è identificato da un'insegna univoca contraddistinta da una sigla formata da una lettera e da un numero, da un simbolo di un animale con associato un impianto sonoro che emette il verso dell'animale e da una luce. Ciascuno pulsante della console è collegato al quadrato del parco che prevede la stessa suddivisione ma su scala ridotta, per esempio: 1 a 1.000 cm. La console e il parco sono collegate tra loro da: un programma di comunicazione a distanza che permette di attivare la luce, le casse e il microfono, così da permettere l'interazione tra il giocatore seduto nella console e con altri, e, o tra il giocatore il parco. Questo parco interattivo permette alla persona con disabilità di giocare con tutti attraverso i suoi sensi (visto e, o udito) e di divertirsi.



IL TAVOLO DI GIOCO.

Il tavolo di gioco, permette di accogliere due sedie a rotelle alla volta, oppure una sedia a rotelle e una sedia normale. I tavoli sono doppi, cioè sono realizzati sui due aree esterne opposti del parco. sono rialzati da terra di due metri circa per permettere all'utente di godere di un'ottima visuale sul parco.

LA CONSOLE.

I tavolini sono muniti di una console esclusiva con al centro la mappa del parco fatta in 3D su scala ridotta con a lato una bussola. Ci sono 25 bottoni ciascuno identificato da un simbolo dell'animale previsto ed una sigla (esempio GUFO 2B). Quando si preme il bottone si attiva: il sistema di comunicazione, l'accensione della luce, il suono dell'animale posti nel quadrato del parco corrispondente.

LE MODALITÀ DI GIOCO:

"D-25 - Auto". Il bambino gioca da solo contro il programma del parco. Sulla console viene proposto un enigma visivo, sonoro, (es. *"riconosci visivamente o sonoramente a quale punto del parco corrisponde il suono o la figura accesa"*), Il bambino osserva e, o ascoltata l'ambiente, riconosce lo zenit, e calcola le distanze e usa la mappa per cercare le coordinate e dare la soluzione e poi verifica con il "cervellone" la soluzione. È un allenamento mentale e di osservazione e di ascolto che non richiede aiuto esterno. Simile alle gare di orienteering Trail O svolte nelle tre specialità: la gara classica, Temp-O, ma anche la gara relay a staffetta**.

"D-25 duello" IL DUELLO 1 VS 1 (Sfida alla Console) "Battaglia di Animali" i due giocatori devono indovinare in quali nidi di animale sono stati nascoste le uova magiche facendo domande sulle caratteristiche reali del parco (es. *"Il tuo punto è vicino a un albero di noce, indicando anche il tipo di albero?"*). Vince chi ha più intuito logico e trova tutte coordinate con le uova magiche nascoste. Il gioco è simile alla battaglia navale.

"G25 Magellano" (Gioco di Squadra). I giocatori della console diventano i "Navigatori" e guidano gli altri bambini, la sua squadra: "Esploratori" a correre nel parco verso obiettivi specifici, comunicando attraverso i microfoni posti nei svariati punti. I giocatori nella console devono aiutare la squadra a far raggiungere un obiettivo per esempio raggiungere l'altra parte del parco senza essere visti da altri bambini, o giocare a nascondino, o sfidare in un gioco di contrapposizione ad eliminazione diretta un'altra squadra che inizia il gioco dalla parte opposta del parco. Queste modalità di gioco sono le più inclusive, perché permettono di far giocare insieme tutti i bambini, per esempio si possono fare sfide di acchiapparella, di caccia al tesoro.



Questa modalità di gioco lascia spazio alla fantasia e permette ai partecipanti di creare nuovi giochi o di proporre delle modifiche al gioco.

"D-25 MATTEO NUTI" L'attività ludica è simile al gioco D-25 Magellano, ma prevede che tutti i partecipanti indossano una pettorina fatta con dei fogli di carta, (materiale di riciclo fogli di giornali) sulla quale è riportata una sigla molto grande, diversa per ciascun bambino, per esempio: Paolo ha la pettorina con la sigla CC66, mentre Valeria con la sigla 4RRR, così via, per tutti i bambini. Il navigatore posto nella console rialzata può eliminare la squadra opposta semplicemente leggendo la sigla del bambino che con la squadra sta cercando di avanzare nel parco per raggiungere la casa base.

Il progetto è stato realizzato dalla Classe 3[^]L e dal Docente Ceccarini Alfredo dell'ICS "Matteo Nuti" Fano (PU), in data 19/03/2026.

*D-25 è l'acronimo del titolo del gioco che è: "Dammi 25".

** <https://www.fiso.it/pagina/l-orientamento-di-precisione>