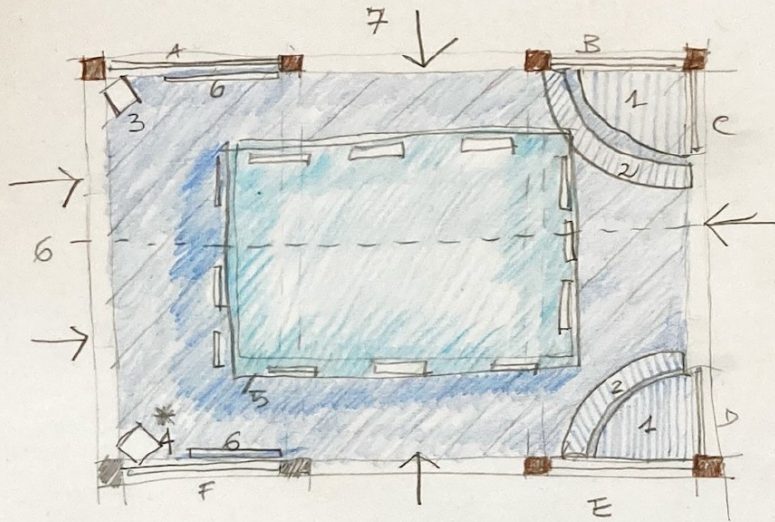
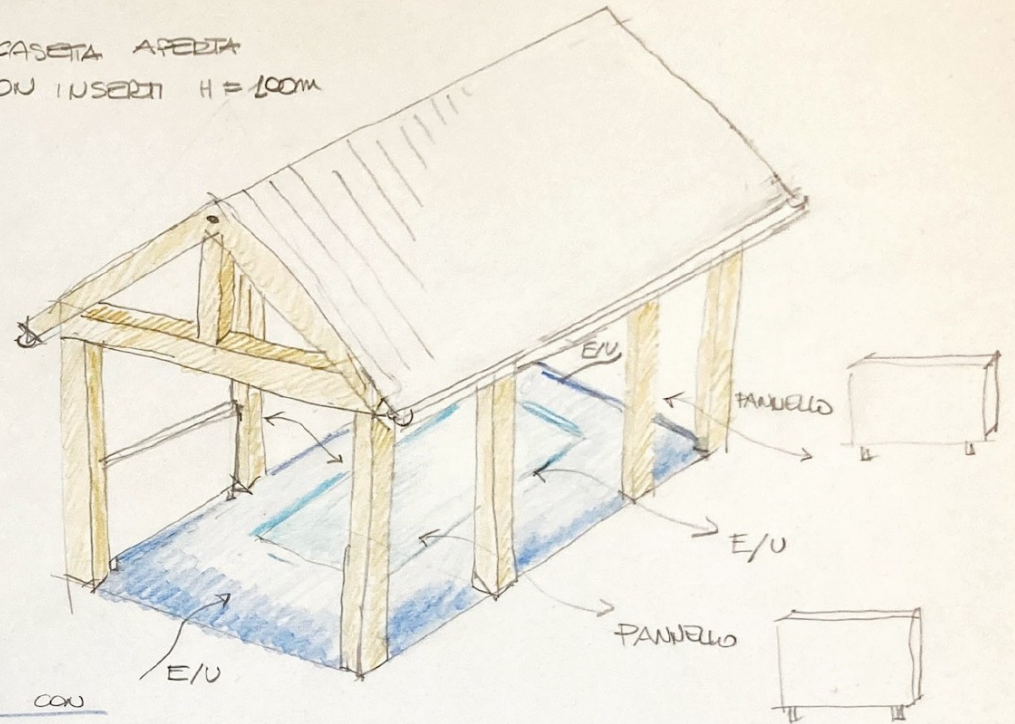


GIOCO INCLUSIVO

PLanimetria



CASETTA APERTA CON INSERTI H = 100CM



PANNELLI A, B, C, D, E, F H = 100cm

* PAVIMENTO A DUE COLORAZIONI A CONTRASTO
(MATERIALE IDONEO ANTISCIVOLO, MORBIDO --)

1, 2 = TAVOLO CON
SEDUTA SEMICIRCOLARE

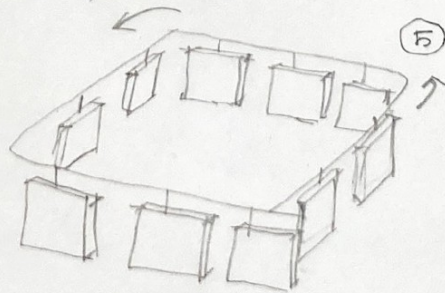
3 = CASSA CON AUDIOBRO

4 = CASSA CON RUMORI DELLA FORESTA

5 = TELEFERICA CON ATTACCHI PANNELLI A TEMA (CAPPUCCETTO O ALTRO) AZIONATA A MANOVELLA, A PEDALE, ELETTRICO

6 = PANNELLI CON ELEMENTI MOBILI A TEMA (TROVA LA PIANTA DEL BOSCO, L'ANIMALE DEL BOSCO CON CARATTERI BRAILLE

6 = PANNELLO CON ELEMENTI TATTILI (MUSCHIO, STOFFA, PELO DI ANIMALE, ROCCIA) CON CARATTERI BRAILLE



Il Parcastorie

Tutti i bambini hanno diritto a giocare: questa osservazione però è spesso vera soltanto al livello teorico.

La nostra vita in classe ci ha permesso di confrontarci con Paolo (nome di fantasia): Paolo è un bambino diversamente abile; la sua tetraplegia lo ha costretto sin da piccolissimo sulla sedia a rotelle. Paolo non è quindi autosufficiente, e talvolta fatica ad esprimere persino i suoi sentimenti, le sue gioie come le sue difficoltà.

Paolo però è magico: su di noi il suo sorriso contagioso ha avuto l'effetto di un incantesimo.

Quando la sua carrozzina, guidata dal nostro prof di sostegno, entra in classe, Paolo ci fa capire con una sola occhiata che ama la nostra compagnia, e con un semplice sorriso allieta le nostre giornate.

A Paolo è impossibile non voler bene.

Ma a Paolo è impossibile anche giocare con noi, e questo non può non intristirci. Abbiamo perciò immaginato una giostra che fosse un luogo di incontro tra noi e lui: una giostra che raccontasse la difficile età della crescita, attraverso storie, paesaggi, scene da fiaba, suoni e altre suggestioni che possano parlare a tutti i bambini, tenendo conto delle loro peculiarità e delle loro difficoltà.

L'area che abbiamo scelto prende il nome di "Parco delle fiabe", a Travedona Monate: si tratta di una zona già adibita a parco giochi, che purtroppo però vive un'atmosfera di abbandono e degrado. La nostra giostra ha quindi lo scopo di recuperare e valorizzare quest'area, perché i cittadini e l'infanzia se ne riappropriino.

La giostra che abbiamo progettato è una teleferica corredata di pannelli rigidi su cui applicare le varie immagini. È azionata da un dispositivo a pedali/manovella/elettrico, in grado di essere utilizzato e fruibile a chiunque. La giostra è installata in una struttura, alle cui pareti sono applicati elementi tattili facilmente interscambiabili (es. muschio, stoffa, pelo, roccia, foglie, ecc...) e corredata da scritte in carattere braille.

Due casse audio diffonderanno musica di sottofondo o rumori d'ambiente in relazione alle storie riportate sui pannelli. Ai due angoli d'ingresso sono presenti due tavoli ai quali elaborare nuovi disegni da applicare ai pannelli, così da garantire una attiva partecipazione alla disposizione e costruzione delle storie.

Per coprire interamente il costo della giostra abbiamo pensato anche a una raccolta fondi.