



CAPITOLO 3

Parco giochi "PRIMO SPORT 0246", il parco per tutti - il parco per ciascuno

PATRIZIA TORTELLA
Università di Verona



Struttura e organizzazione

Il parco “Primo Sport 0246” si trova a Treviso, nella cittadella della Ghirada e si estende su una superficie di 2500 metri quadrati. Fotografie, mappe e alcune brevi descrizioni di come il parco è strutturato sono disponibili sul sito web www.0246.it. Il parco stato realizzato secondo le linee guida tracciate dal gruppo CRIB sulla base delle conoscenze attualmente disponibili nella letteratura scientifica in merito allo sviluppo senso-motorio dei bambini della fascia d'età 0-6 anni. CRIB è il gruppo di ricerca che comprende alcuni degli autori di questo libro e che si occupa dello studio, della progettazione e della realizzazione delle attività per l'infanzia 0-6 anni.

La strutturazione studiata appositamente per permettere ai bambini/e di divertirsi giocando e nel contempo di acquisire competenze motorie, facilita l'autonomia del bambino attraverso la pratica di attività di movimento. E' importante che i bambini abbiano la possibilità di provare e riprovare i vari giochi ed attrezzi utilizzando le proprie capacità e la propria creatività. In questo modo il parco diventa utile anche per lo sviluppo dei processi cognitivi di problem solving e dell'intelligenza creativa. Come ampiamente discusso nel capitolo 2, la peculiarità che contraddistingue “Primo Sport 0246” dagli usuali parchi per bambini è la sua strutturazione in Aree e Piazzole Funzionali dedicate allo sviluppo di abilità/competenze motorie relative a mobilità, manualità ed equilibrio.



Nelle piazzole presenti all'interno di ciascuna Area funzionale sono presenti giochi/attrezzi che permettono lo sviluppo della medesima capacità motoria, che denomina l'area: mobilità, manualità e equilibrio. L'incremento di abilità/competenze del bambino è determinato da un aumento di frequenza, intensità, durata delle attività che egli pratica in una stessa Area funzionale.



*FIGURA 1:
Veduta del parco giochi "Primo Sport 0246" - (La Ghirada - TV)*

Oltre alle Aree nominate sopra, troviamo l'Area del Gioco simbolico, dove i bambini possono sperimentarsi in situazioni fantasiose. Poiché il parco è situato all'interno di un complesso sportivo dove il pubblico e i bambini sono a diretto contatto con atleti di squadre professionistiche di livello internazionale, è stata realizzata un'ulteriore area detta "multifunzione" caratterizzata da un "percorso sprint" dove i bambini della fascia d'età 3-6 anni possono immaginare di essere anche essi coinvolti in un'importante gara.



FIGURA 2:

Mappa del Parco Giochi Primo Sport 0246. Nella mappa a destra è evidenziata la suddivisione in aree. 1: area di equilibrio; 2: area della mobilità; 3: area della manualità; 4: area del gioco simbolico; 5: area multifunzionale / percorso sprint.

Il parco è recintato da una staccionata in legno ed è dotato di tre ingressi. L'accesso alle aree e alle piazzole avviene attraverso comodi camminatoi in gomma rigida, che permettono di raggiungere tutte le aree funzionali anche a persone anziane con difficoltà di deambulazione, alle mamme con passeggini e a disabili in carrozzina (Figura 3).



FIGURA 3:

Particolare con vista dei camminatoi in materiale composito riciclato



Per facilitare l'orientamento all'interno del parco, sono state poste delle bacheche all'ingresso di ogni area e di ogni piazzola. Le bacheche degli ingressi sono grandi ed illustrano nel dettaglio le abilità motorie sviluppabili nell'area e i giochi presenti, numerati e disposti in ordine di difficoltà progressiva. Le bacheche delle piazzole sono più piccole e riportano il nome e il numero dei singoli elementi presenti. Gli utenti del parco possono anche consultare una mappa tascabile, disponibile nella bacheca dell'ingresso principale.



FIGURA 4:

Bacheca di Area (a sinistra) e bacheca di Piazzola (a destra)

In ciascuna delle aree motorie (Mobilità, Manualità e Equilibrio) sono presenti due piazzole, una dedicata ai bambini di 0-3 anni e l'altra per le attività dei bambini 3-6. A ciascuna piazzola è stato dato un nome "fantastico". In ogni piazzola i giochi/attrezzature sono disposti in ordine di difficoltà crescente e numerati in ordine progressivo (figura 5).



FIGURA 5:

Piazzola dell'equilibrio "La valle dell'avventura" per bambini/e 3-6. Notare la sequenza in progressione di difficoltà: in primo piano le assi di equilibrio, poi il percorso su ceppi di legno, quindi un'asse d'equilibrio su molle e, in lontananza, si vede il percorso "Jumpy" su pedane a molla.

Tutti i giochi/strutture del parco, prodotti dalla ditta Legnolandia s.r.l. di Forni di Sopra, Udine, sono conformi ai requisiti di sicurezza previsti dalla legge e sono costruiti con procedure rispettose dell'ambiente (vedere capitolo 5). I giochi più grandi e importanti sono situati sopra ad una pedana in gomma morbida, appositamente studiata per attutire i colpi delle eventuali cadute dei bambini/e. Tali spazi, insieme ai camminatoi, sono molto utili anche per i frequentatori più piccoli del parco, che vi possono accedere con andatura a carponi. La presenza di vialetti e pedane in gomma e di prati d'erba tra uno spazio attrezzato e l'altro è una delle caratteristiche del Parco "Primo Sport 0246" molto apprezzate dai bambini che, nella bella stagione, si tolgono spontaneamente le scarpe e giocano a piedi nudi sull'erba perfetta e pulita, sulla sabbia curata e sui camminatoi in gomma morbida e plastica. Il materiale utilizzato, oltre a ridurre notevolmente le lesioni cutanee a seguito di cadute, è anche di facile e rapida pulitura da parte del sistema di manutenzione, fatto che rende il parco molto gradito anche ai genitori.



LE ATTIVITA' DEL PARCO

Di seguito descriviamo le attività che vengono svolte nelle diverse aree. Le descrizioni riflettono l'utilizzo fatto dai piccoli utenti del parco dal giorno della sua inaugurazione (17 maggio 2010). Le modalità di gioco, le preferenze e la durata di utilizzo sono monitorate dal gruppo di ricerca, saranno oggetto di future pubblicazioni e consentiranno il continuo up-grading del parco.

Il parco "Primo Sport 0246" è utilizzato dai bambini fino ai 6 anni di età e consente lo sviluppo di abilità e competenze perché la sua strutturazione/organizzazione è funzionale ad una pratica spontanea delle attività caratterizzata da frequenza, intensità e durata (vedere la figura 3 del capitolo 1). Da un punto di vista didattico è un ottimo strumento di affiancamento alle normali attività di educazione motoria o addirittura un sostituto per i periodi dell'anno in cui i bambini possono/vogliono condurre attività all'aria aperta. Può essere utilizzato anche per attività rieducative. Esso offre, inoltre, tutti i vantaggi relativi all'attività in ambiente naturale.

Nella tabella 1 sono indicati alcuni aspetti didattici delle attività del parco

TABELLA 1: ASPETTI DIDATTICI DELLE ATTIVITA'

Progressione numerica dei giochi/attrezzi: la successione numerica dei giochi/attrezzi procede dai giochi più semplici a quelli più complessi. Talvolta permette solamente l'alternanza tra una situazione di gioco ed un'altra. Ad esempio, nell'Area dell'equilibrio i giochi più semplici permettono lo sviluppo dell'equilibrio passivo, che precede quello attivo. Essi sono posti sia all'inizio del percorso, che nel mezzo e alla fine, per poter alternare gli effetti delle attività praticate e renderle più piacevoli al bambino.

Fattori di complessità: sono tutti gli elementi che rendono l'attività del bambino più complessa e lo stimolano all'utilizzazione di nuove strategie corporeo-motorie, contribuendo così al passaggio dall'acquisizione di abilità a quello di competenze. Vengono utilizzati sia spontaneamente dal bambino, attraverso il gioco libero, sia dagli educatori attraverso il gioco strutturato. Trattandosi di condizioni che aumentano il livello di difficoltà dell'attività praticata tali fattori vengono utilizzati quando il bambino ha già acquisito una determinata abilità.



Nei diversi giochi/attrezzi sono individuabili differenti fattori di complessità. Si riportano, a titolo di esempio alcune tipologie di fattori:

Il senso: es. cammina sull'asse di equilibrio andando all'indietro.

La direzione: es. esegue il percorso partendo dal gioco con il numero più grande e va verso il più piccolo

La velocità di esecuzione: es. sale velocemente una scala

L'esecuzione di movimenti aggiuntivi a quelli richiesti: es. cammina sull'asse di equilibrio battendo le mani, porta una palla leggera o pesante in una mano, mentre è seduto sull'altalena muove le gambe avanti e indietro...

La presenza di ostacoli nel percorso: es. mentre passa sulle pedane mobili deve evitare di toccare i compagni che incontra,...

L'esecuzione di attività in coppia: es. si sposta sull'asse di equilibrio con i piedi perpendicolari all'asse e tenendo per mano un compagno,...

Sicurezza: il parco giochi è strutturato con giochi garantiti per la sicurezza, secondo la normativa in vigore. E' ben curato e controllato e quindi consente di poter anche camminare scalzi. Tuttavia, l'adulto che accompagna il bambino ha sempre il ruolo fondamentale di assistenza, più o meno ravvicinata, a seconda delle caratteristiche del bambino e del gioco scelto.

Nelle pagine che seguono sono presentate le tipologie di attività praticabili nel parco e le rispettive Aree.

EQUILIBRIO

L'equilibrio è l'abilità di rispondere e di contrastare la forza di gravità che inizia a svilupparsi dal momento della nascita. È l'abilità/competenza di mantenere il corpo in una data posizione e di riprendere una posizione che ci permette di non cadere dopo una spinta. È anche l'abilità/competenza di camminare su una superficie molto stretta o di trasportare un oggetto sorretto da una parte del corpo.

Si distingue in:



- Equilibrio passivo: quando un movimento viene subito e non si ha intervento volontario. (quando, ad esempio, il bambino/a viene cullato).
- Equilibrio attivo: quando si ha un intervento volontario (il bambino/a cammina sui sassi mentre attraversa un fiume).

L'EQUILIBRIO AL PARCO

L'attività specifica adatta ad incrementare le capacità di equilibrio di un bambino/a si realizza al parco attraverso giochi/attrezzi localizzati prevalentemente nell'Area dell'equilibrio, che è strutturata in due piazzole (Figura 6):

- 1. Piazzola con giochi/attrezzature adatti a bambini/e da 1 a 3 anni, denominata "La valle degli gnomi".
- 2. Piazzola con giochi/attrezzature adatti a bambini/e da 3 a 6 anni, denominata "La valle dell'avventura".



FIGURA 6:
Area dell'Equilibrio: particolare della Piazzola 1-3 "La valle degli gnomi" a sinistra e della Piazzola 3-6 "La valle dell'avventura" a destra.

Si riporta la tabella 2 con l'indicazione dei numeri dei giochi, del loro nome e del possibile utilizzo, relativamente allo sviluppo delle abilità/competenze dell'area dell'Equilibrio.



TABELLA 2
Area dell'equilibrio

Piazzola: "La valle degli gnomi"
ETA' 1-3 anni

L'equilibrio è l'abilità di rispondere e di contrastare la forza di gravità. È l'abilità/competenza di mantenere il corpo in una data posizione e di riprendere una posizione che ci permette di non cadere dopo una spinta. È anche l'abilità/competenza di camminare su una superficie molto stretta o di trasportare un oggetto sorretto da una parte del corpo. Il sistema vestibolare è l'organo di senso principale per l'equilibrio.

Si distingue in:

- Equilibrio passivo: quando un movimento viene subito e non si ha intervento volontario. (quando, ad esempio, il bambino/a viene cullato...) E' la prima forma di equilibrio che sperimenta il bambino/a. Mano a mano che cresce e diventa capace di equilibrio attivo.

- Equilibrio attivo: quando si ha un intervento volontario (il bambino/a cammina sui sassi mentre attraversa un fiume...)

Attività utili per lo sviluppo dell'equilibrio: tutto ciò che mette il bambino in condizione di dover adottare delle strategie per mantenersi in equilibrio.

#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
1	Altalena Cestone	GIOCO LIBERO	Equilibrio passivo
		<p>GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività: il bambino/a dondola sul cestone. Decide se vuole rimanere seduto, sdraiato (prono o supino) o in piedi. E' un gioco molto adatto e stimolante anche ai bambini disabili</i></p> <p>Funzione Motoria: <i>equilibrio passivo e attivo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sta straiato sul cesto supino e viene spinto • Sta sdraiato sul cesto prono e viene spinto • Sta sdraiato prono o supino insieme ad un amico/a e viene spinto • Sta seduto e viene spinto in avanti • Sta seduto e viene spinto lateralmente • Sta in piedi e viene spinto <p>Equilibrio attivo-passivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sta seduto e si spinge da solo • Sta in piedi e si spinge da solo <p>Fattori di complessità</p>



			<ul style="list-style-type: none">• Dondola con gli occhi chiusi• Sale e/o scende mentre l'altalena è in movimento appoggiandosi prono• Sale e/o scende mentre l'altalena è in movimento, seduto• Mentre dondola riceve e lancia una palla• Mentre dondola batte le mani• Mentre dondola esegue movimenti con le braccia o con le gambe
2	<p>Ponte Melo</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> il bambino/a cammina in equilibrio sul ponte, mantiene l'equilibrio in salita, in discesa, sul ponte e modula la velocità dello spostamento</p> <p><i>Funzione motoria:</i> equilibrio attivo</p>	<p><u>Equilibrio attivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Cammina appoggiandosi con le mani• Cammina in salita e discesa appoggiandosi con le mani• Cammina sul ponte di corda aiutandosi con le mani• Cammina senza l'aiuto delle mani• Cammina in salita e discesa senza l'aiuto delle mani• Cammina sul ponte di corda senza l'aiuto delle mani• Corre in salita, discesa, sul ponte senza aiuto delle mani <p><u>Fattori di complessità</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro aiutandosi con le mani• Esegue il percorso all'indietro senza l'aiuto delle mani• Esegue il percorso trasportando un oggetto in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto in entrambe le mani• Esegue il percorso dando la mano ad un compagno/a
3	<p>Auto su molla</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> il bambino sta seduto sul gioco, tenendosi con le</p>	<p><u>Equilibrio passivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a è seduto sul gioco, si tiene con le mani e si muove in avanti e indietro aiutato dall'educatore che gli imprime una lenta e



4	<p>Spirit su molla</p> 	<p>le mani e si dondola imprimendo autonomamente la velocità</p> <p>Funzione motoria: equilibrio passivo - attivo</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino/a è seduto sul gioco, si tiene con le mani e si spinge autonomamente avanti e indietro, imprimendo la velocità che desidera
5	<p>Dumbo su molla</p> 		<p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si spinge lateralmente • Il bambino si spinge in modo irregolare, avanti, indietro, e lateralmente
6	<p>Altalena seggiolone</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino/a dondola seduto. <u>E' un gioco adatto e stimolante anche ai bambini disabili, poiché il seggiolino protetto può sorreggere anche in caso di muscolatura debole.</u></p> <p>Funzione Motoria: equilibrio passivo e attivo</p>	<p>Equilibrio passivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sta seduto e viene spinto in avanti • Sta seduto e viene spinto lateralmente <p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sta seduto e si spinge da solo in avanti • Sta in piedi e si spinge da solo lateralmente <p>Fattore di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dondola con gli occhi chiusi • Lancia e riceve una palla mentre dondola, con una o con due mani
7	<p>Ponticello mobile</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: Il bambino/a cammina in equilibrio sulla scala irregolare. Sceglie le modalità con cui eseguire il percorso (piedi paralleli affiancati, un piede sopra e uno a terra, ...)</p> <p>Funzione Motoria: equilibrio attivo</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino cammina sul ponte a piedi paralleli di traverso • Il bambino cammina sul ponte con un piede sopra e uno sotto • Il bambino cammina sul ponte con un piede davanti all'altro <p>Fattore di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino cammina sul ponte andando all'indietro • Il bambino cammina sul ponte con un oggetto leggero/pesante in una mano



			<ul style="list-style-type: none">• Il bambino cammina sul ponte con un oggetto leggero/pesante in entrambe le mani• Il bambino cammina velocemente sul ponte in avanti e indietro• Il bambino cammina sul ponte in avanti e indietro e lancia una palla o la riceve
8	<p>Ponte castello</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> il bambino/a cammina in equilibrio sul ponte, mantiene l'equilibrio in salita, in discesa e modula la velocità dello spostamento. Gioco adatto anche ai bambini che ancora non sono in grado di camminare con sicurezza.</p> <p>Funzione motoria: equilibrio attivo</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Cammina appoggiandosi con le mani• Cammina in salita e discesa appoggiandosi con le mani• Cammina senza l'aiuto delle mani• Cammina in salita e discesa senza l'aiuto delle mani• Corre in salita, discesa, sul ponte senza aiuto delle mani <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro aiutandosi con le mani• Esegue il percorso all'indietro senza l'aiuto delle mani• Esegue il percorso trasportando un oggetto in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto in entrambe le mani• Esegue il percorso dando la mano ad un compagno/a
9	<p>Altalene</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> il bambino/a dondola. Essendo i sedili senza appoggio per la schiena il gioco è adatto a bambini in grado di rimanere seduti autonomamente.</p> <p>Funzione Motoria: equilibrio passivo, attivo</p>	<p>Equilibrio passivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Sta seduto e viene spinto in avanti• Sta seduto e viene spinto lateralmente• Sta in piedi e viene spinto <p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Sta seduto e si spinge da solo in avanti• Sta seduto e si spinge da solo lateralmente• Sta in piedi e si spinge da solo <p>Fattore di complessità</p> <ul style="list-style-type: none">• Dondola con gli occhi chiusi• Sale e/o scende mentre l'altalena è in movimento seduto o in piedi




Piazzola: "La valle dell'avventura" ETA' 3-6 anni			
#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
10	Scivolo gigante 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività:</i> <i>il bambino sale la pedana e scende dallo scivolo.</i> <i>Funzione Motoria:</i> <i>equilibrio attivo-passivo</i>	Equilibrio attivo <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a sale la pedana appoggiandosi con le mani a terra• Cammina in salita e discesa sorreggendosi alla corda• Sale e scende dalla pedana senza l'aiuto delle mani• Corre in salita, discesa, tenendosi appeso alla corda, con le mani• Corre in salita, discesa, senza aiuto delle mani• Scende dallo scivolo aiutandosi con mani e piedi, rallentando il movimento• Risale dallo scivolo Equilibrio passivo <ul style="list-style-type: none">• Scende dallo scivolo, prendendo velocità, senza l'aiuto delle mani Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro aiutandosi con le mani• Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata• Esegue il percorso trasportando un oggetto in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto in entrambe le mani• Esegue il percorso dando la mano ad un compagno/a• Lancia e riceve una palla mentre scende dallo scivolo
11	Percorso su asse 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a</i>	Equilibrio attivo <ul style="list-style-type: none">• Il bambino si sposta sull'asse appoggiato con la pancia e aiutandosi con le mani• Il bambino cammina con un piede sull'asse e uno a terra• Il bambino/a esegue piroette, stando a terra con i piedi, scivolando



		<p><i>superficie ridotta e rialzato dal terreno</i></p> <p>Funzione Motoria: <i>equilibrio attivo</i></p>	<p><i>lungo le assi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino/a cammina sull'asse con i piedi trasversali alla direzione del percorso • il bambino cammina con un piede avanti e uno dietro <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue il percorso all'indietro • Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata • Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano • Esegue il percorso trasportando un oggetto pesante in una mano • Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani • Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani • Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani • Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o superiori • Varia la velocità e la direzione
12	<p>Percorso tronchi</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno, con appoggi a diversa distanza</p> <p>Funzione Motoria: <i>equilibrio attivo</i></p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino cammina passando in mezzo ai ceppi a diverse velocità • Il bambino cammina con un piede sul ceppo e uno a terra • Il bambino sale su un ceppo con entrambi i piedi • Si sposta da un ceppo all'altro scendendo a terra e risalendo • Si sposta da un ceppo all'altro senza scendere a terra <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue il percorso all'indietro • Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata • Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano • Esegue il percorso




			<p>trasportando un oggetto pesante in una mano</p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani• Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o inferiori• Varia la velocità e la direzione
13	<p>Percorso "Jumpy" su molle</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta, rialzato dal terreno, con appoggi instabili posti a diversa distanza</p> <p>Funzione Motoria: equilibrio attivo</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none">• Il bambino cammina passando in mezzo alle pedane a diverse velocità• Il bambino cammina con un piede sulla pedana e uno a terra• Il bambino sale su una pedana con entrambi i piedi e si molleggia in diverse direzioni• Si sposta da una pedana all'altra scendendo a terra e risalendo• Si sposta da una pedana all'altra senza scendere a terra, spostandosi con mani e piedi• Si sposta da una pedana all'altra senza scendere a terra effettuando balzi <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro• Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata• Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto pesante in una mano• Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani• Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani



			<ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o inferiori• Varia la velocità e la direzione
14	<p>Percorso asse su molle</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta, instabile e rialzato dal terreno</p> <p>Funzione Motoria: equilibrio attivo</p>	<p><u>Equilibrio attivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a esegue piroette, stando a terra con i piedi, scivolando lungo le assi• Il bambino si sposta sull'asse appoggiato con la pancia e aiutandosi con le mani• Il bambino sale con entrambi i piedi sull'asse e si lascia molleggiare• Il bambino cammina con un piede sull'asse e uno a terra• Il bambino/a cammina sull'asse con i piedi trasversali alla direzione del percorso• Il bambino cammina con un piede avanti e uno dietro <p><u>Fattori di complessità</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro• Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata• Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto pesante in una mano• Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani• Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o inferiori• Varia la velocità e la direzione



15	<p>Asse dondolo</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività: il bambino si dondola con un compagno</i></p> <p><i>Funzione Motoria: equilibrio attivo</i></p>	<p><u>Equilibrio attivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a esegue piroette, stando a terra con i piedi, scivolando lungo l'asse• Il bambino si sposta sull'asse appoggiato con la pancia e aiutandosi con le mani• Il bambino sale con entrambi i piedi sull'asse e si lascia molleggiare• Il bambino cammina con un piede sull'asse e uno a terra• Il bambino/a cammina sull'asse con i piedi trasversali alla direzione del percorso• Il bambino cammina con un piede avanti e uno dietro <p><u>Fattori di complessità</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Esegue il percorso all'indietro• Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata• Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano• Esegue il percorso trasportando un oggetto pesante in una mano• Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani• Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o inferiori• Esegue il percorso per mano con un compagno, entrambi sull'asse• Varia la velocità e la direzione
----	--	--	--



16	Altalena canapone 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno, con appoggi a diversa distanza</i> <i>Funzione Motoria: equilibrio passivo - attivo</i>	<u>Equilibrio passivo</u> <ul style="list-style-type: none">• Sta seduto e viene spinto in avanti• Sta seduto e viene spinto lateralmente <u>Equilibrio passivo-attivo</u> <ul style="list-style-type: none">• Sta in piedi fermo• Sta in piedi e cammina con l'altalena ferma• Sta seduto e si spinge da solo in avanti• Sta seduto e si spinge da solo lateralmente• Sta in piedi e si spinge in avanti• Sta in piedi e si spinge lateralmente• Sta in piedi e cammina con l'altalena in movimento <u>Fattore di complessità</u> <ul style="list-style-type: none">• Dondola con gli occhi chiusi• Cammina avanti e indietro con altalena ferma e in movimento• Cammina lateralmente con altalena ferma e in movimento• Lancia e riceve una palla mentre dondola, con una o con due mani
----	---	---	---

Oltre ai percorsi numerati il parco offre altre possibilità di azione utili per lo sviluppo dell'equilibrio. Si riportano nella tabella 3 altre attività spontanee osservate nel parco "Primo Sport 0246":

TABELLA 3: Altre attività utili per lo sviluppo dell'equilibrio

- camminare e correre a diverse velocità, direzione, senso, andature, tenendo in mano oggetti di diversa dimensione, peso, consistenza
- rotolarsi sull'erba o sulla gomma/plastica delle pedane, andando in salita o in discesa (collina naturale presente nel parco)
- eseguire capovolte avanti e indietro sull'erba o sulla gomma/plastica delle pedane, andando in salita o in discesa (collina naturale presente nel parco)
- camminare e correre su terreni di diversa consistenza
- saltare verso l'alto e saltare verso il basso su giochi/attrezzi e liberamente nello spazio, con un piede o due piedi
- saltare la corda in avanti, indietro, con un piede, con due piedi
- camminare rannicchiati poi eseguire un balzo verso l'alto
- piroettare camminando e correndo
- correre sopra e sotto ad una serie di ostacoli mobili, posti a diverse altezze



MANUALITA'

Per manualità si intende l'abilità di utilizzare le mani e gli arti superiori. E' contraddistinta da un aspetto motorio e uno sensoriale.

- Aspetto motorio: si esprime a partire dal riflesso prensile ed evolve fino a permettere al bambino di scrivere.
- Aspetto sensoriale: (tattilità) si esprime a partire dal riflesso di Babinski ed evolve fino a permettere il riconoscimento di oggetti attraverso il tatto, senza l'utilizzo della vista.

La manualità al parco

I giochi/attrezzi per lo sviluppo prevalente della Manualità sono disposti, numerati, nella rispettiva Area della Manualità, strutturata in due piazzole:

1. Piazzola con giochi/attrezzature adatte al bambino/a da 1 a 3 anni, denominata "Sahara".
2. Piazzola con giochi /attrezzature adatte al bambino/a da 3 a 6 anni, denominata "La palestra".



*FIGURA 7:
Area della Manualità: particolari delle piazzole 0-3 e 3-6*

Riportiamo la tabella con l'indicazione dei numeri di ogni gioco/attrezzo, del nome e del possibile utilizzo, ai fini dello sviluppo della Manualità.





TABELLA 4
Area della manualità
Piazzola: "Sahara"
ETA' 1-3 anni

Per Manualità si intende tutto ciò che afferisce alla capacità di utilizzare gli arti superiori. Si possono distinguere due aspetti:

- Aspetto motorio: inizia con il riflesso prensile ed evolve fino a permettere al bambino di scrivere.
- Aspetto sensoriale: (tattilità). Si sviluppa a partire dal riflesso di Babinski fino a permettere il riconoscimento di oggetti attraverso il tatto, senza l' utilizzo della vista. I due aspetti sono entrambi fondamentali per permettere al bimbo/a uno sviluppo armonioso. L'ambiente deve essere ricco di possibilità di esperienza diversificata. Al Parco "Primo Sport 0246" oltre ai giochi/strutture si possono utilizzare le risorse dell'ambiente naturale (erba, sassolini, legni, alberi...)

#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
17	Arrampicata su mandarino 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino si arrampica utilizzando la presa delle mani e il corpo in appoggio sul gioco.</i> <i>Funzione Motoria: sviluppo della Manualità per quanto riguarda la presa che permette al bambino di sorreggersi; sviluppo di Tattilità poiché il bambino utilizza il senso del tatto, avvertendo la durezza, il tipo di materiale utilizzato...</i>	Manualità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino sale e scende dal gioco aiutandosi con il corpo• Il bambino sale e scende dal gioco aiutandosi con il corpo e con le mani• Il bambino sale e scende dal gioco aiutandosi prevalentemente con le mani• Il bambino sale e scende sedendosi sopra al gioco. Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Sale e scende ad occhi chiusi• Sta seduto ad occhi chiusi• Sale e scende tenendo per mano un compagno• Sale e scende trasportando un oggetto in una o entrambe le mani...
18	Fantasy su molle 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino/a dondola aggrappato con le mani al gioco e si sorregge durante gli</i>	Manualità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino si tiene aggrappato con le mani al gioco e si spinge in avanti e indietro.• Il bambino si tiene aggrappato con le mani al gioco e si spinge lateralmente Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino spinge a



		<p>spostamenti. La diversa velocità del movimento della molla permette al bambino/a un utilizzo diverso della forza negli arti superiori. Funzione motoria: Manualità</p>	<p>diverse rimanendo aggrappato con le mani • Il bambino viene spinto da un educatore a velocità diverse, rimanendo aggrappato...</p>
19	<p>Arrampicata banana</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino/a si arrampica sui pioli, utilizzando la presa con le mani e scende.</p> <p>Funzione motoria: Manualità, Tattilità</p>	<p>Manualità</p> <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a sale e scende dalla scala a pioli irregolare, sorreggendosi con il corpo e con le mani• Il bambino sale e scende dalla scala a pioli irregolare, sorreggendosi prevalentemente con le mani <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none">• Variare la velocità di salita e discesa• Salire con un compagno per mano• Salire trasportando un oggetto
20	<p>Sabbiera</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino/a manipola la sabbia e costruisce formine, anche con l'aiuto di acqua. Scopre oggetti nascosti. Può stare anche scalzo, sviluppando la sensibilità dei piedi. <u>E' un'attività estremamente utile soprattutto per i bambini più piccoli perché può aiutare a prendere coscienza del proprio corpo. Sempre più bambinile, che non hanno avuto opportunità di giocare con questo elemento naturale non accettano di sporcrasi le mani e nemmeno di mettersi a piedi nudi.</u></p> <p>Funzione Motoria: Manualità e Tattilità</p>	<p>Manualità</p> <ul style="list-style-type: none">• Gioca con mani e piedi nella sabbia• Costruisce castelli e forme con la sabbia, anche aiutato dall'acqua• Esegue dei disegni sulla sabbia umida, aiutandosi con un bastoncino <p>Tattilità</p> <ul style="list-style-type: none">• Gioca con mani e piedi nella sabbia• Cerca e trova oggetti nascosti nella sabbia• Riconosce oggetti al tatto, a occhi bendati <p>Fattore di complessità</p> <ul style="list-style-type: none">• Costruisce forme sempre più precise con la sabbia• Riconosce oggetti al tatto di diverse misure, consistenza, forma senza l'uso della vista



Piazzola: "La Palestra" ETA' 3-6 anni			
#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
21	La Palestra Gym 	GIOCO LIBERO <i>Attività: il bambino si arrampica su vari attrezzi a sua scelta e vi rimane il tempo che desidera, facendo ciò che più gli piace</i> GIOCO SEMISTRUTTATO <i>Attività: l'educatore dice al bambino/a quale attrezzo utilizzare e il bambino/a sceglie le modalità di utilizzo</i> GIOCO STRUTTURATO Attività: <i>l'educatore dice al bambino quale attrezzo utilizzare e come va utilizzato</i> <i>La palestra è un ausilio molto efficace per lo sviluppo della Manualità del bambino/a. E' opportuno mettere un materasso morbido sotto alla scala orizzontale, per favorire nei bambini la scelta di eseguire l'andatura sospesa con le mani.</i> <i>I giochi di arrampicata, che sviluppano la Manualità, permettono l'irrobustimento del tronco, oltre che degli arti superiori. Ciò favorisce un miglior controllo della postura eretta, anche quando il bambino è seduto nei banchi di scuola. L'utilizzo della mano per la prensione sviluppa la competenza nell'uso delle dita, utile per la presa della penna per scrivere.</i> Funzione Motoria: <i>Manualità</i>	Manualità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino/a si arrampica in diversi modi sulla struttura, sperimentando le diverse opportunità Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Rimanere sospeso alla scala orizzontale• Dondolare sospeso con le mani alla scala orizzontale• Eseguire l'andatura con le mani "brachiazioni"... fino a diventare abili negli spostamenti• Eseguire le diverse attività di arrampicata nei diversi attrezzi• Uscire dagli attrezzi eseguendo una capovolta, attaccati con le mani (con rigorosa assistenza)

Nella tabella 5 si propone un elenco di altre possibili attività che si possono realizzare al Parco "Primo Sport 0246" che possono favorire lo sviluppo della Manualità e della Tattilità.



TABELLA 5: Altre attività per lo sviluppo della Manualità da praticare al Parco "Primo Sport 0246"

<ul style="list-style-type: none">• Afferrare, tenere, lanciare, tirare, stringere, spingere oggetti (naturali e artificiali), utilizzando i diversi spazi e terreni possibili (collina, sabbia, erba, piattaforme e camminamenti di morbida gomma e plastica...)• Rimanere appesi• Camminare con le mani, appesi• Eseguire ruote, verticali sull'erba o sulla pedana morbida (con assistenza)• Giochi guidati di manipolazione e riconoscimento di oggetti, anche a occhi bendati utilizzando sabbia, acqua e materiali presenti in natura (sassolini, legnetti, sabbia, erba, acqua, e altri oggetti di diversa dimensione, peso, consistenza, temperatura...)	<ul style="list-style-type: none">• Raccogliere oggetti con una mano via via sempre più piccoli• Riconoscere oggetti piani da oggetti tridimensionali senza guardarli• Lanciare con una mano una palla leggera e via via sempre più pesante• Lanciare con due mani contemporaneamente due palle leggere e via via sempre più pesanti• Lanciare con una mano mirando un bersaglio
--	--

MOBILITA'

La mobilità si riferisce alle attività che vedono il prevalente utilizzo degli arti inferiori e comprende le capacità motorie di base come strisciare, andare carponi, camminare, correre, saltare, arrampicarsi. Nell'area della mobilità è presente una piccola altura che delimita uno dei lati del parco. Si tratta di un'attrattiva naturale molto affascinante che invita i bambini/e a salire e scendere camminando e correndo. Invita anche i piccoli a giocare insieme. E' da sottolineare che il terreno diversificato è uno degli elementi di stimolo per la mobilità.

ATTIVITA' PER LA MOBILITA'

Nel Parco "Primo Sport 0246" l'area della Mobilità è strutturata in due piazzole:

1. Piazzola con giochi/attrezzature adatte a bambini/e da 1 a 3 anni denominata "Il paese delle fate e dei folletti".
2. Piazzola con giochi/attrezzature adatte a bambini/e da 3 a 6 anni denominata "Il castello".

La tabella 6 che segue riporta il numero di ogni gioco/attrezzo, il nome e il possibile utilizzo.



FIGURA 8:
*Area della Mobilità: Piazzola 1-3 " Il paese delle fate e dei folletti",
 Piazzola 3-6 " Il castello" e la "Collinetta"*



TABELLA 6
Area della mobilità

Piazzola: "Il paese delle fate e dei folletti"
ETA' 1-3 anni

Per Mobilità si intendono le capacità motorie di base (strisciare, andare carponi, camminare, correre, saltare, arrampicarsi) Nell'ambiente naturale del Parco "Primo Sport" vi sono molte opportunità per esercitare queste capacità, fino a farle divenire abilità e competenze. Il terreno diversificato è la prima palestra del bambino, dal momento in cui nasce. L'ambiente all'aperto stimola, inoltre, al movimento, a percorrere spazi più ampi. Il Parco dispone di terreno erboso, piano e collinare, di terreno in gomma e plastica e si estende per 2500 metri quadrati.

#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
22	Primi Passi 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino/a che ancora non cammina può utilizzare questo gioco colorato come supporto per alzarsi da terra e appoggiarsi. Può effettuare piccoli</i>	Mobilità <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino/a sta seduto vicino al gioco • Il bambino si mette in ginocchio aiutandosi con il gioco • Il bambino si alza e rimane fermo un po', poi ricade, appoggiandosi al gioco • Il bambino si alza e fa un passo in appoggio al gioco • Il bambino fa piccoli



		<p>passi e perfezionare così il cammino. Definendo egli stesso le modalità per alzarsi, cadere, muoversi il bambino/a crea un proprio equilibrio che gli permette di apprendere in modo armonico, imparando anche a cadere senza farsi male. Funzione Motoria: mobilità</p>	<p>passi appoggiato al gioco • Il bambino si sposta dal gioco alla mamma con piccoli passi Fattori di complessità • Quando il bambino è abbastanza abile fargli fare il percorso dandogli in mano un oggetto, inizialmente leggero, poi sempre più pesante. • Farlo camminare con un oggetto in entrambe le mani • Portarlo a camminare in salita e discesa</p>
23	<p>Tunnel Castello</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: il bambino/a può strisciare o andare carponi all'interno del tunnel. E' un gioco che piace molto sia ai grandi che ai piccini. Funzione motoria: strisciare, andare carponi, camminare rannicchiati</p>	<p>Mobilità (strisciare) • Il bambino striscia dentro al tunnel • Il bambino procede carponi dentro al tunnel Fattori di complessità • Striscia in avanti e indietro • Può muoversi più o meno velocemente • Può trasportare un oggetto mentre striscia e mentre si muove carponi</p>
24	<p>Scivolo Castello</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: Il bambino cammina, corre, sale le scale, scende dallo scivolo, scende dalle scale... Funzione motoria: Mobilità (camminare, salire, scendere, correre)</p>	<p>Mobilità (camminare, correre, salire, scendere) • Il bambino/a sale le scale del castello con l'aiuto della corda • Il bambino sale le scale del castello senza aiuto della corda • Il bambino sale le scale del castello correndo • Il bambino scende dal castello scivolando • Il bambino scende dal castello attraverso le scale, in appoggio con le mani • Il bambino scende dal castello attraverso le scale senza appoggio • Il bambino scende dal castello per le scale di corsa Fattori di complessità • Esegue le attività andando all'indietro • Esegue le attività con un oggetto in mano • Esegue le attività camminando lateralmente</p>



Piazzola: "Il castello" ETA' 3-6 anni			
#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
25	Il Castello 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino/a cammina, corre, si arrampica, scivola, salta</i> Funzione Motoria prevalente: Mobilità (camminare, correre, saltare, arrampicarsi)	Mobilità (camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare,...) • Il bambino sale, scende, scivola, salta, corre e cammina come meglio crede Fattori di complessità • si muove all'indietro • aumenta e diminuisce la velocità • si sposta dando la mano ad un compagno • si sposta con un oggetto leggero in mano • si sposta con un oggetto pesante in mano • si sposta con un oggetto leggero/pesante in entrambe le mani • lancia una palla mentre scende dallo scivolo
26	La collina naturale 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino cammina o corre su e giù per la collina. Si possono creare giochi di gruppo</i> Funzione Motoria: Mobilità (cammino e corsa)	Equilibrio attivo • Il bambino cammina in salita • Il bambino corre in salita • Cammina in discesa • Corre in discesa • Cammina e corre tenendo la mano di un compagno • Cammina e corre in squadra coi compagni Fattori di complessità • Esegue il percorso all'indietro • Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata • Esegue il percorso trasportando un oggetto leggero in una mano • Esegue il percorso trasportando un oggetto pesante in una mano • Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri e pesanti in entrambe le mani • Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani • Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani • Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori e/o inferiori • Varia la velocità e la direzione



Nella tabella 7 elenchiamo altre attività utili per lo sviluppo delle abilità/competenze relative all'Area della Mobilità, che si possono eseguire nel Parco "Primo Sport 0246":

TABELLA 7: Attività possibili nel Parco riferite alla mobilità

- Camminare con ostacoli lungo il cammino
- Camminare su superfici diverse (sabbia, foglie...)
- Camminare a lungo e su tutti i tipi di terreno
- Correre saltando ostacoli
- Correre su superfici diverse (sabbia, gomma, ...)
- Attività in gruppo, a squadre

IL GIOCO SIMBOLICO

Il bambino nella fase di età 0-6 anni gioca. Abbiamo predisposto uno spazio attrezzato con giochi/attrezzi che favoriscono l'uso fantasioso, la costruzione di storie e le relazioni sociali. E' l'Area del Gioco Simbolico. E' anche il punto di ritrovo per le classi che frequentano il parco, per l'organizzazione di feste e di piccoli spettacoli. E' anche un luogo di incontro di genitori, di mamme, che possono allattare e cambiare i loro bambini/e.







FIGURA 9:

Area del gioco simbolico: Sopra, la capanna per giocare all'avventura e l'arena per assistere a spettacoli. Sotto, un tavolo per i ritrovi e i picnic e la casa delle mamme, utilizzata per cambiare e allattare i neonati.



L'area consiste in un'unica piazzola strutturata con i giochi/attrezzi indicati nella tabella riportata di seguito.

TABELLA 8		
Area del gioco simbolico		
Piazzola: "La valle della luna"		
ETA' 1-6 anni		
#	Nome del gioco	Utilizzo
26	Specchio magico 	<i>Il bambino impara a conoscersi e riconoscersi anche con sembianze non reali. Si diverte insieme ai compagni nel vedere anche le loro trasformazioni allo specchio.</i>
27	La casa dei bambini 	<i>E' un luogo di incontro tra bimbi per scambiare giochi e merendine. E' anche il luogo dove ci si può riparare, un luogo per disegnare.</i>
28	Arena 	<i>E' il luogo di ritrovo, all'inizio delle attività con le classi, è il luogo delle feste, è il luogo degli spettacoli e degli intrattenimenti</i>
29	Capanna Play Tent 	<i>Tutti i bambini/e del mondo e di ogni tempo amano avere un luogo dove radunarsi con gli amici. La capanna ha sempre rappresentato il sogno di ogni bambino/a. E' il luogo dove il bambino/a inventa le proprie storie.</i>
30	Casa delle mamme 	<i>E' una comoda dimora per mamme e neonati. La mamma può dedicarsi un luogo di intimità con il bimbo/a. Ideale per il riposino, per l'allattamento, per ripararsi dal vento...</i>



PERCORSO SPRINT

Il bambino nella fase di età 0-6 anni gioca. Abbiamo predisposto uno spazio attrezzato con giochi/attrezzi che favoriscono l'uso fantasioso, la costruzione di storie e le relazioni sociali. E' l'Area del Gioco Simbolico. E' anche il punto di ritrovo per le classi che frequentano il parco, per l'organizzazione di feste e di piccoli spettacoli. E' anche un luogo di incontro di genitori, di mamme, che possono allattare e cambiare i loro bambini/e.



FIGURA 10:

Area multifunzione "Percorso SPRINT"; in sequenza si vedono il ponte oscillante (equilibrio), il tunnel (mobilità) e l'arrampicata (manualità).

Consiste in un'unica piazzola adatta a bambini da 3 a 6 anni costituita dai giochi/attrezzi riportati nella tabella 9.





TABELLA 9




"Percorso SPRINT"

ETA' 3-6 anni

Il percorso sprint è un percorso multifunzione che riunisce diverse competenze motorie (correre, effettuare capovolte avanti e indietro, arrampicarsi, camminare in equilibrio, andare carponi dentro ad un tunnel, ...)

Sigla	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
S	Postazione di partenza	<i>Attività:</i> il bambino parte liberamente oppure dopo il segnale di partenza dato da un educatore. <i>Funzione Motoria:</i> mobilità (andare carponi, camminare, correre, saltare)	Mobilità (andare carponi, camminare, correre, saltare) • Il bambino parte con andatura carponi • Il bambino parte camminando • Il bambino parte correndo Fattori di complessità • Il bambino parte con un oggetto in mano • Parte con un braccio alzato • Parte saltellando
P	Ponte oscillante 	<i>Attività:</i> il bambino cammina sul ponte facendolo oscillare come desidera. <i>Funzione motoria:</i> equilibrio attivo	Equilibrio attivo • Il bambino cammina sul ponte tenendosi con le mani • Il bambino cammina sul ponte senza tenersi con le mani • Il bambino corre sul ponte Fattori di complessità • Il bambino cammina o corre sul ponte a diverse velocità • Il bambino cammina sul ponte tenendo in mano un oggetto • Il bambino corre sul ponte tenendo in mano un oggetto • Il bambino cammina o corre sul ponte ricevendo lanciando una palla • Esegue all'indietro
R	Tunnel 	<i>Attività:</i> il bambino può attraversare il tunnel strisciando o andando a carponi. E' un gioco che piace molto. <i>Funzione motoria:</i> Mobilità (strisciare, andare carponi, arrampicarsi, equilibrio attivo, manualità)	Mobilità (strisciare, andare carponi, arrampicarsi) • Il bambino striscia dentro al tunnel • Procede a carponi dentro al tunnel Fattori di complessità • Esegue le attività andando all'indietro • Esegue le attività con un oggetto in mano • Esegue le attività camminando lateralmente • Si arrampica sul tunnel e lo passa da sopra (modalità scelta dai più grandicelli. Per questa modalità si utilizza anche l'equilibrio attivo e manualità)



I	Arrampicata con rete 	Attività: il bambino si arrampica sul gioco salendo e scendendo. Funzione motoria: equilibrio attivo, arrampicarsi, manualità	Equilibrio attivo, arrampicarsi, manualità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino si arrampica tenendosi con le mani• Il bambino scende dalla rete tenendosi con le mani Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino si arrampica a diverse velocità• Il bambino scende dalla rete a diverse velocità
N	Percorso su Asse 	Attività: il bambino esegue degli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno. Funzione motoria: Mobilità, equilibrio attivo.	Equilibrio attivo <ul style="list-style-type: none">• il bambino si sposta sull'asse appoggiato sulla pancia e aiutandosi con le mani• il bambino cammina con un piede sull'asse e uno a terra• il bambino esegue piroette, stando a terra con i piedi e scivolando lungo l'asse• il bambino cammina sull'asse con i piedi in direzione trasversale rispetto al percorso• il bambino cammina con un piede avanti e uno dietro Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Esegue le attività andando all'indietro• Esegue il percorso in posizione eretta o rannicchiata• Esegue le attività con un oggetto leggero in una mano• Esegue le attività con un oggetto pesante in una mano• Esegue il percorso trasportando oggetti leggeri o pesanti in entrambe le mani• Esegue il percorso ricevendo una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso lanciando una palla a una mano o a due mani• Esegue il percorso facendo movimenti accessori con gli arti superiori o inferiori
T	Arrivo 	Attività: il bambino termina il percorso e suona la campanella. Ai bambini piace molto suonare la campanella. È un'attività che eseguono con orgoglio e soddisfazione. Funzione motoria: manualità	Manualità <ul style="list-style-type: none">• Il bambino suona la campanella Fattori di complessità <ul style="list-style-type: none">• Suona la campanella facendo un salto• Suona la campanella e poi batte le mani



E' un percorso per i più grandicelli che mette insieme i giochi afferenti a diverse Aree. E' un momento dinamico, ludico, ricreativo che permette ai bambini/e di mettersi alla prova nelle diverse abilità/competenze.

TABELLA 10: Modalità di utilizzo del "Percorso Sprint"

- Eseguire il percorso in avanti
- Eseguire il percorso a ritroso
- Eseguire il percorso al contrario
- Cambiare velocità di esecuzione
- Effettuare il percorso per mano con un compagno/a
- Effettuare il percorso con posture diverse
- Effettuare il percorso utilizzando le braccia in diversi modi
- Effettuare il percorso con oggetti in una o in entrambe le mani

ALTRI UTENTI E ATTIVITA' DEL PARCO

Il parco "Primo Sport 0246" è utilizzato da:

- Genitori e accompagnatori che hanno così occasione di fare giocare il proprio figlio in un ambiente naturale, sano e pulito. E' anche opportunità di incontro con altri genitori e altri bambini.
- Nonni e zii che possono stare con i nipotini all'aperto, in un ambiente sicuro e piacevole.
- Scuole: per uscite didattiche o per percorsi di attività motoria per bambini all'aperto, in un luogo accogliente, sicuro, pulito e attrezzato, che sostituisce o completa l'attività motoria in palestra. Sono disponibili percorsi di attività motoria con la supervisione di un esperto, che consiglierà alle insegnanti le modalità più opportune per realizzare un progetto didattico, oltre che ricreativo.
- Ricercatori universitari che studiano lo sviluppo senso-motorio del bambino e l'influenza dell'ambiente.

Primo Sport 0-2-4-6 rappresenta anche un luogo di sicurezza e tranquillità per le famiglie. Per questo il parco è corredato di un sistema di videosorveglianza a cui si aggiunge un sistema di partecipazione di tutti i cittadini per il controllo delle aree. Inoltre la ditta Electron Italia s.r.l. ha realizzato un sistema di comunità di prossimità basato su collegamento telefonico su cellulare con il quale è possibile veicolare messaggi, contenuti e allarmi. Il sistema è privo di costi per gli utenti e consente l'immediata connessione con le centrali operative di pronto intervento.

Infine è un aspetto importante del parco il fatto di essere all'interno di una struttura organizzata, La Ghirada di Treviso, che oltre a offrire opportu-



nità di ristoro e riparo (ristorante, bar, dispensatori automatici di snacks e bevande, toilettes) che sono indispensabili corredo di un parco giochi, mette a disposizione degli accompagnatori numerose opportunità di svolgere attività fisica sia in forma individuale (passeggiate, jogging, palestre) che nella forma di attività sportive di squadra effettuabili sia all'aperto che al chiuso.

SITOGRAFIA:

www.0246.it

www.legnolandia.com

