



Città di Saronno



La progettazione del gioco nel Parco di Via Fratelli Cervi

AREA DI INTERVENTO:
Giardini Pubblici "Il Gabbiano", Via Fratelli Cervi

CLASSI COINVOLTE:
III A, III B, III C, III D Scuola Secondaria di Primo Grado ALDO MORO

TIPOLOGIA PERCORSO PROPOSTO:
Gli incontri hanno alternato attività in classe, di analisi e progettazione, a sopralluoghi all'esterno per valutare le caratteristiche del contesto progettuale.



Il contesto

I giardini pubblici "Il Gabbiano" si localizzano lungo via Fratelli Cervi, nel cuore del quartiere Matteotti. L'area è cogestita da un'associazione locale, Il Gabbiano, che si occupa della manutenzione degli spazi.

Nel parco sono presenti diversi giochi, soprattutto per i bambini più piccoli: un castello, delle altalene, dei dondoli. I ragazzi più grandi utilizzano i tavoli da ping pong e soprattutto il campo da calcio.

Il laboratorio progettuale

L'occasione di coinvolgimento delle classi si è presentata al Comune alla luce della necessità di individuare tipologia e caratteristiche di una struttura per il gioco, da localizzare all'interno dell'area per integrare l'attuale offerta, rivolta soprattutto alla fascia d'età dai 6 ai 10 anni.

Il percorso proposto è stato così articolato:

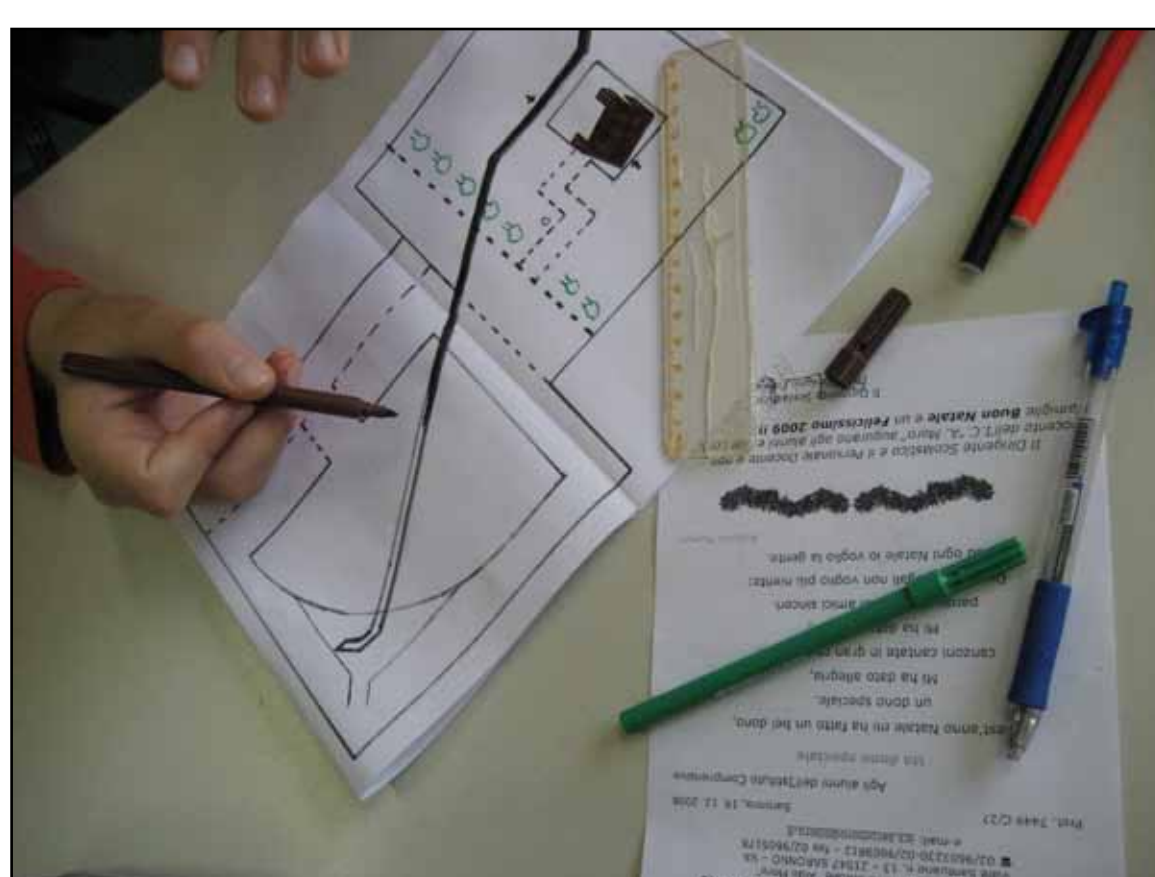
prima fase: analisi del contesto di lavoro e relativo sopralluogo per definire la situazione di partenza. In tale fase si raccolgono le caratteristiche e le funzioni principali che un gioco dovrebbe avere per risultare accattivante per la fascia d'età dei ragazzi coinvolti, dai 12 ai 16 anni.

seconda fase: sulla base dei risultati emersi si arriva alla definizione puntuale delle caratteristiche del gioco da localizzare nell'area, anche attraverso l'analisi di cataloghi ed esempi di realizzazioni. In particolare le classi vengono divise in piccoli gruppi (14 in tutto, su un totale di 71 alunni coinvolti), ognuno dei quali ha il compito di elaborare l'identikit del proprio gioco ideale (forme, colori, funzioni di gioco...) e di contestualizzare tale gioco all'interno dell'area di lavoro.

Risultati ottenuti

Le scelte effettuate si possono così sintetizzare. La maggioranza dei gruppi, nove, determina come caratteristica di fondamentale importanza per il proprio gioco ideale la possibilità di avere un numero elevato di fruitori: il gioco deve poter essere fatto in gruppo. I restanti 5 gruppi preferiscono invece giochi che possano essere svolti da un numero limitato di persone, da un minimo di uno ad un massimo di quattro.

Tra le funzioni identificate per quanti riguarda i giochi multifruitori, cinque gruppi privilegiano strutture che possano offrire più funzioni di gioco contemporaneamente. I restanti quattro gruppi invece privilegiano giochi monofunzione, scegliendo la piramide di arrampicata come struttura ideale. Di seguito si illustrano nel dettaglio le caratteristiche delle tre macrocategorie tipologiche emerse.

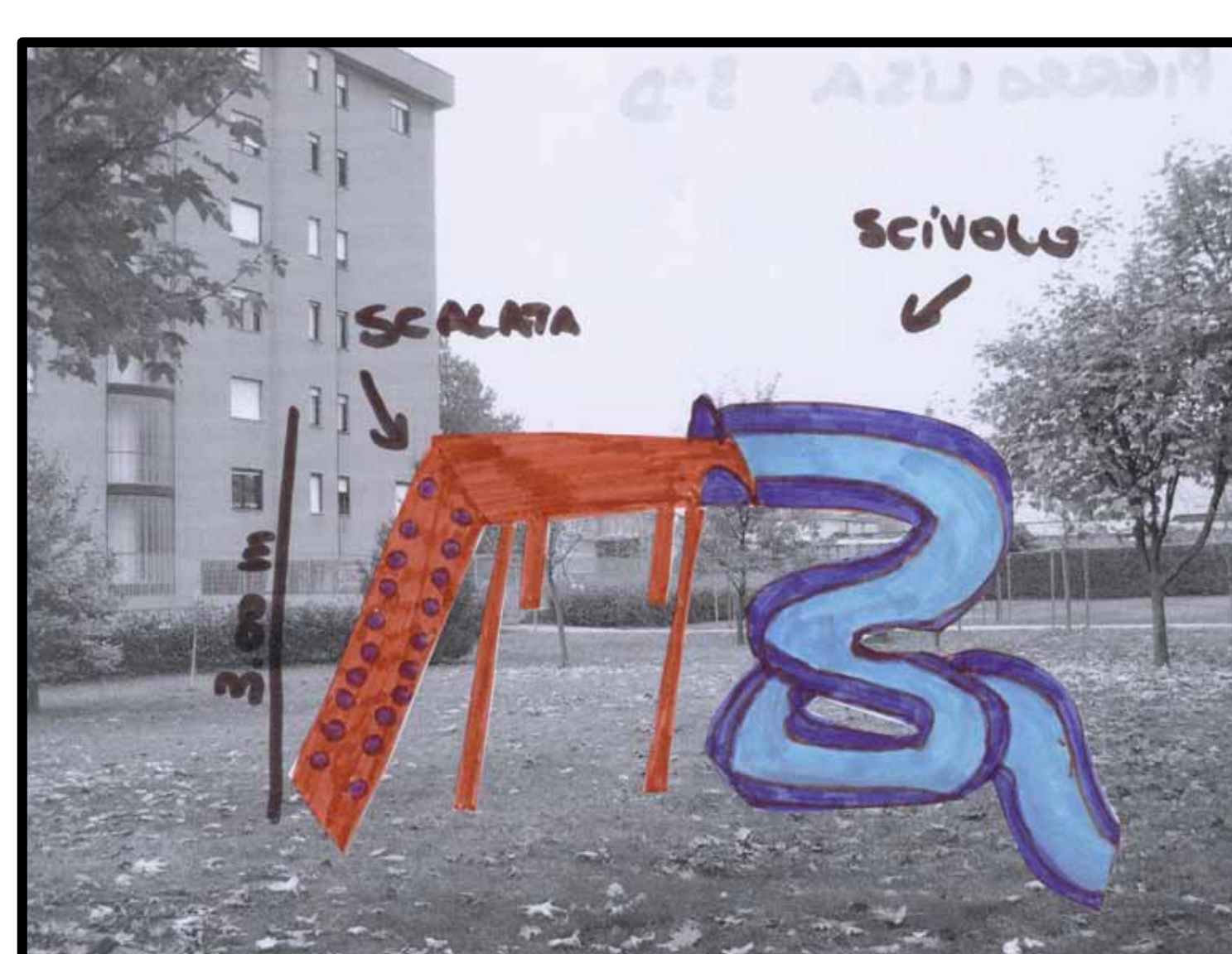
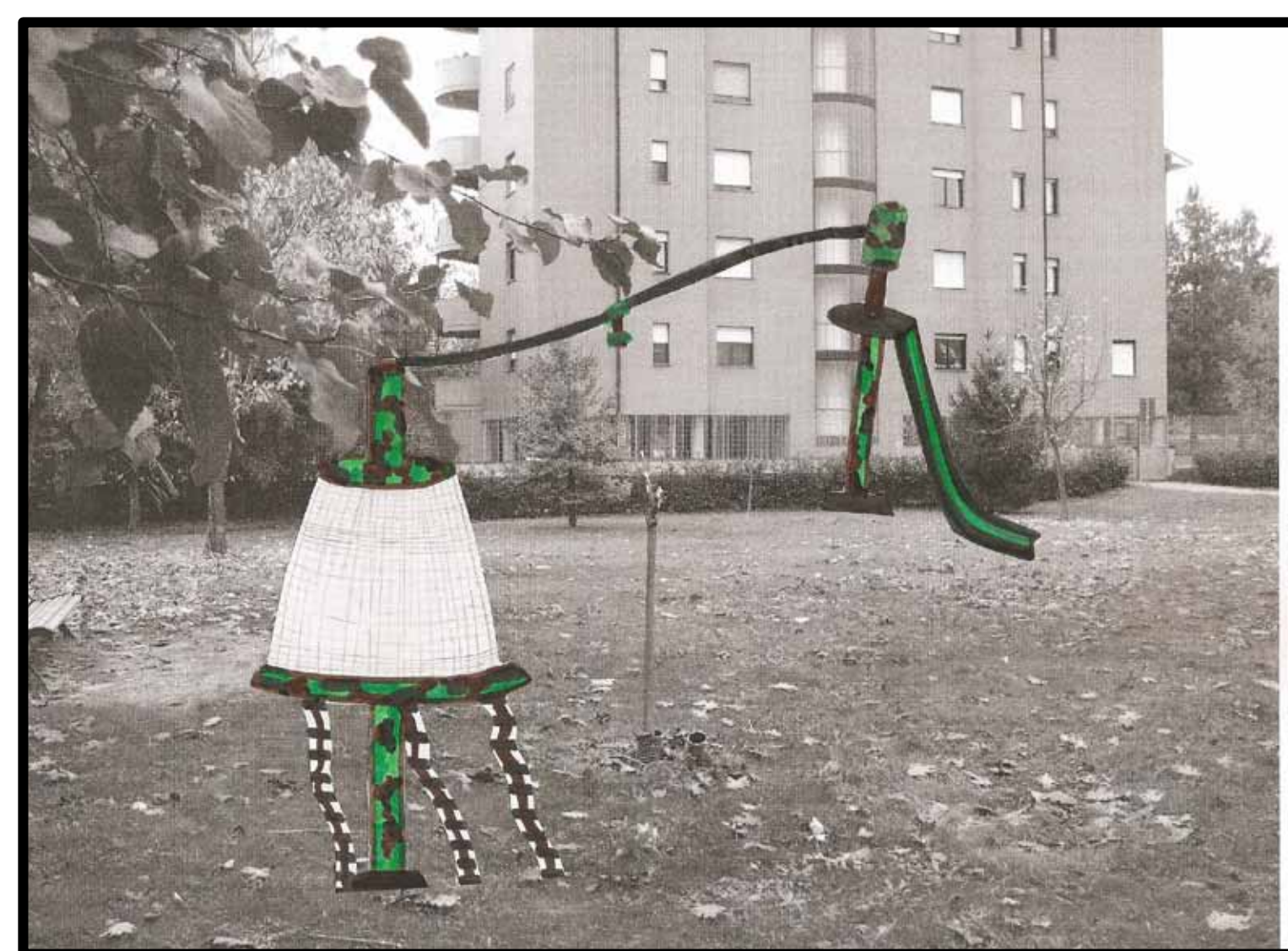
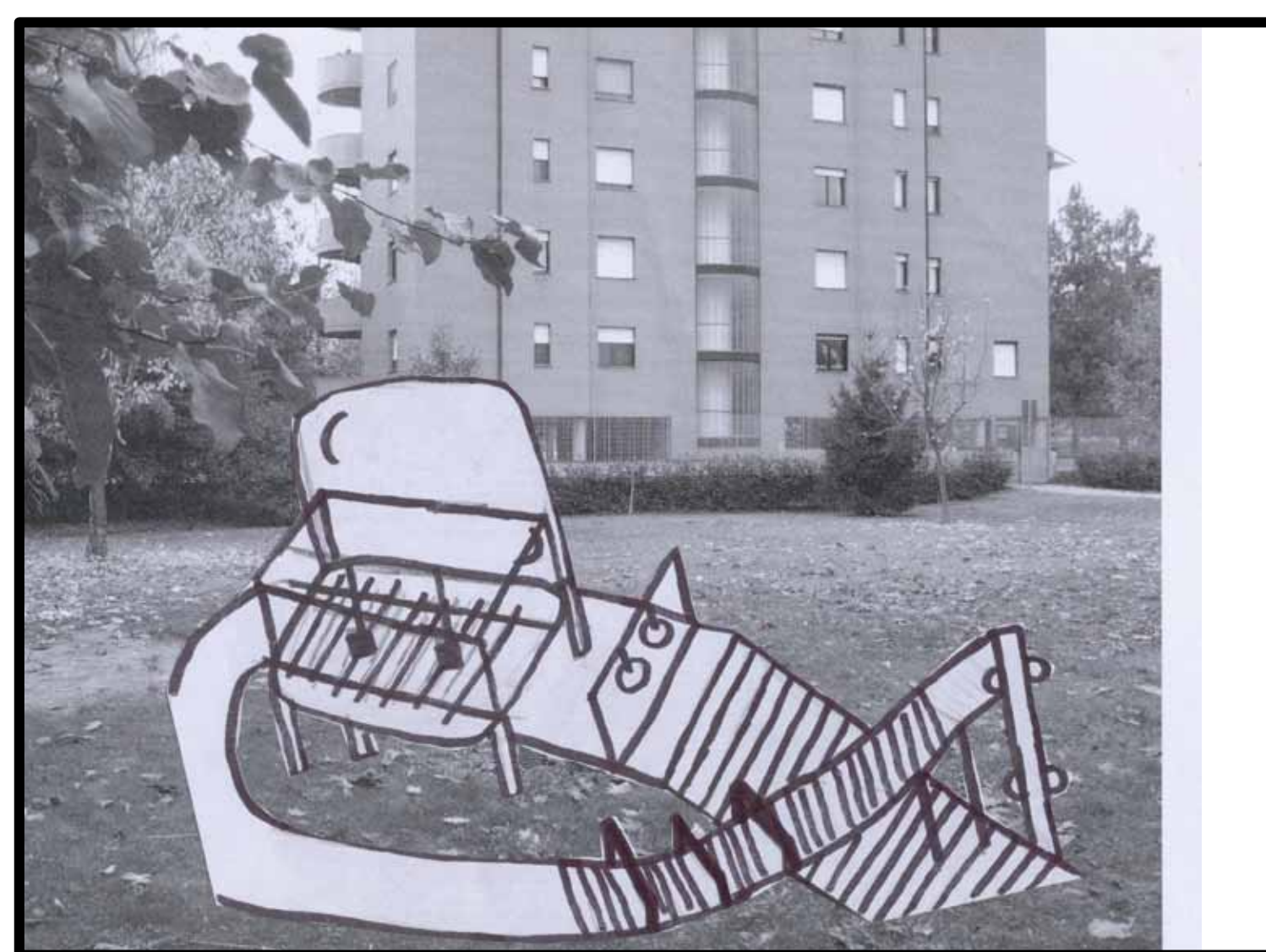
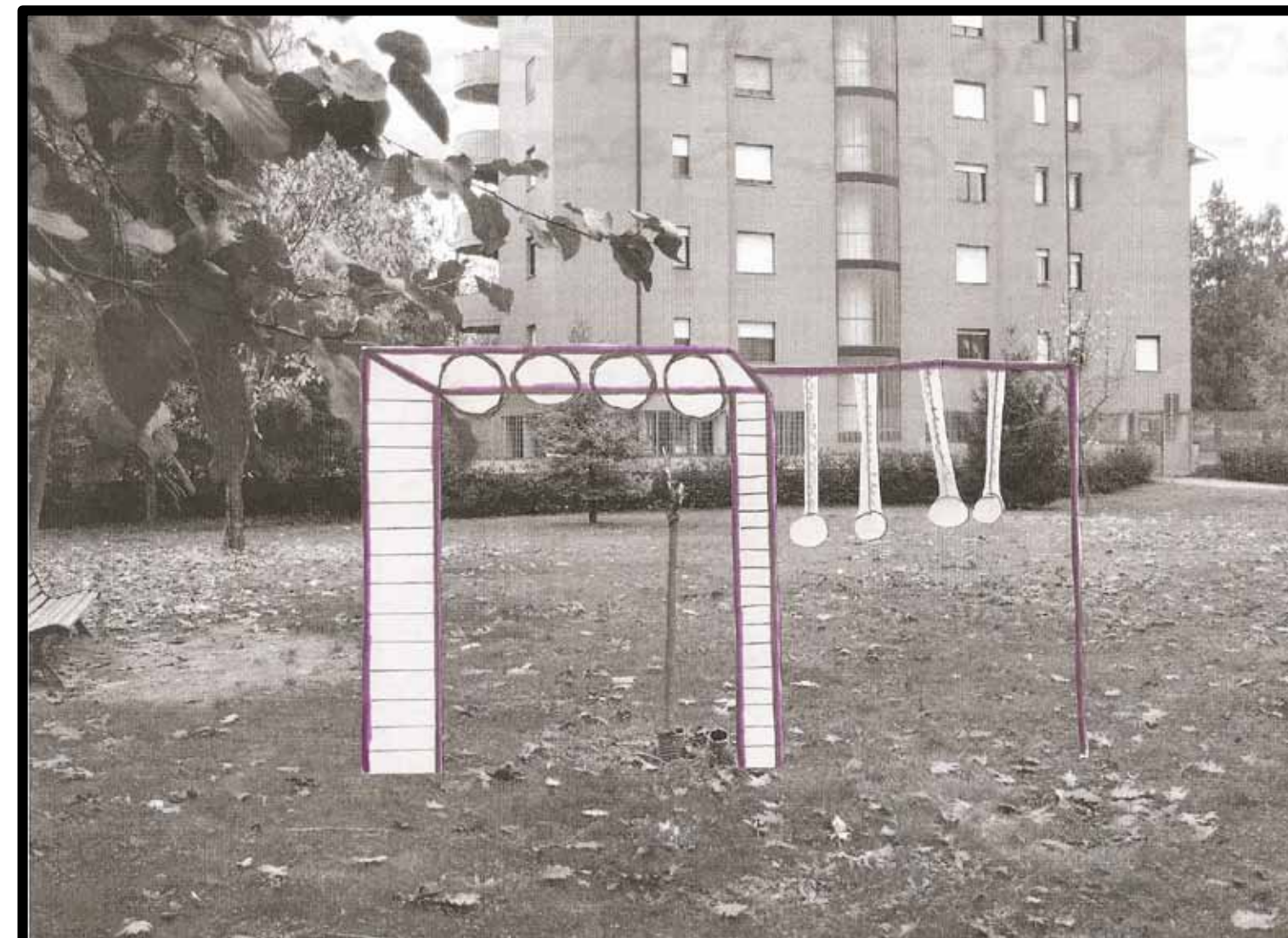
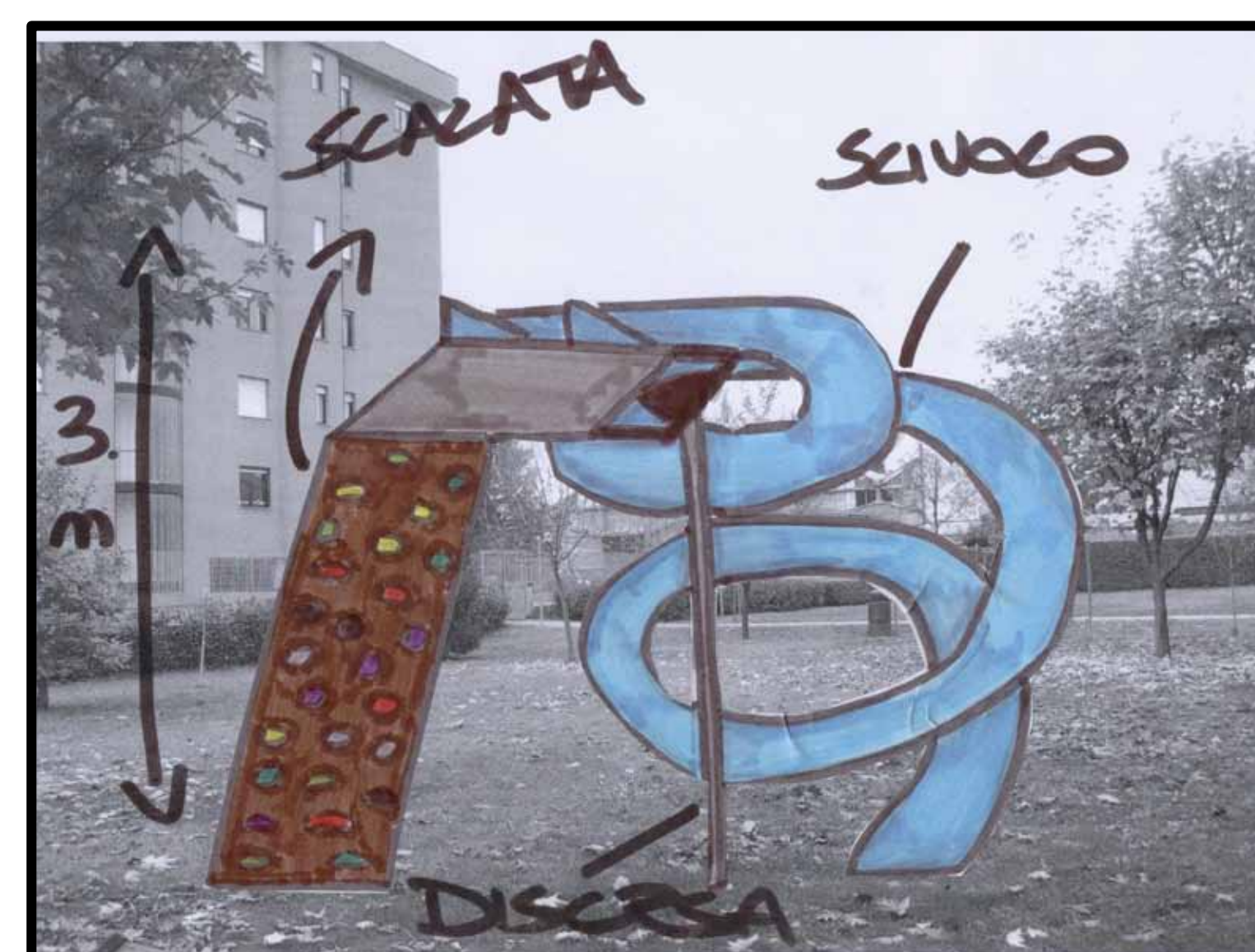
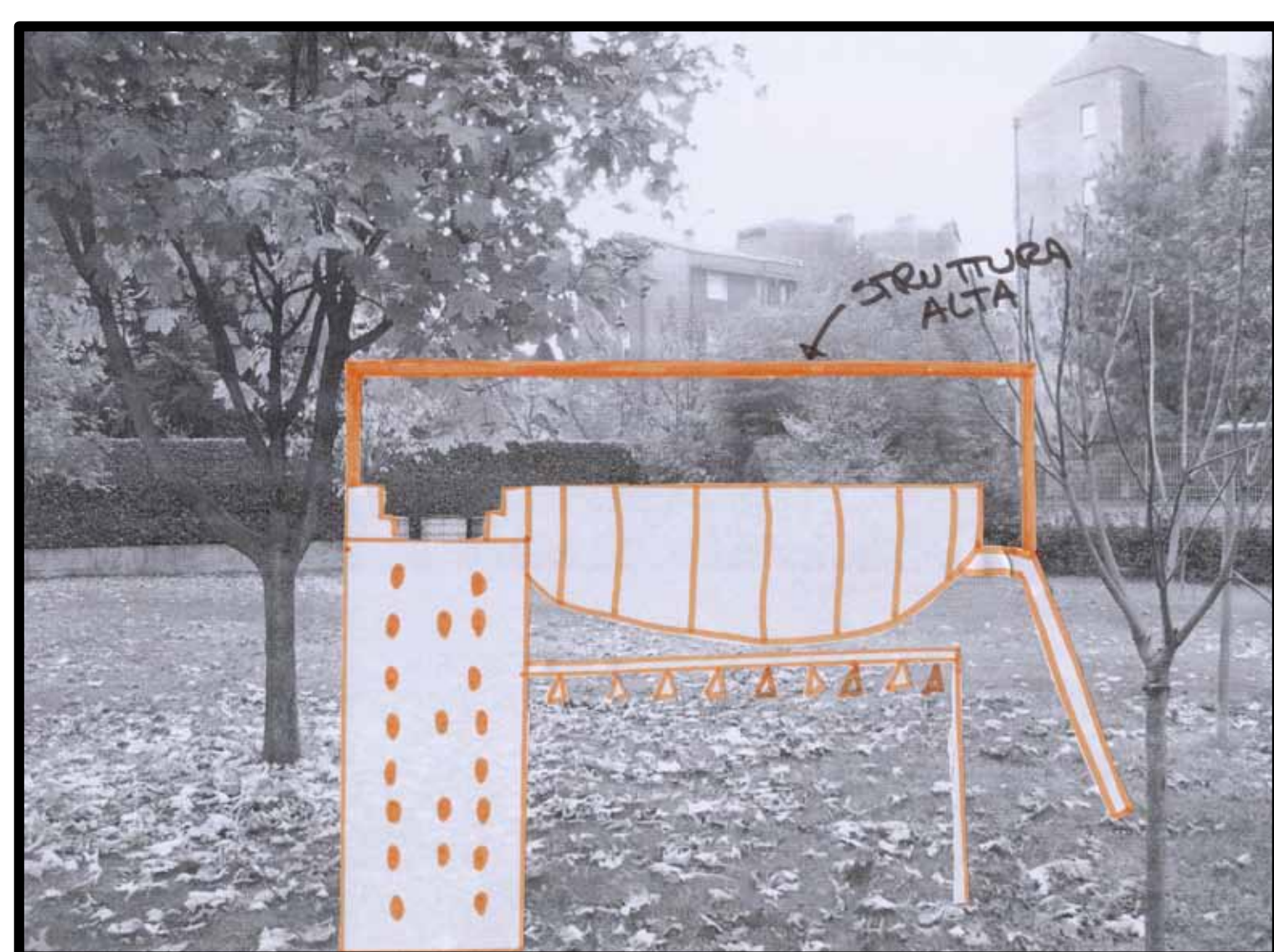


La progettazione del gioco nel Parco di Via Fratelli Cervi

GIOCHI MULTIFUNZIONE

Caratteristiche principali di questa categoria tipologica:

- . gioco da fare in gruppo;
- . elementi da comporre: scivoli, arrampicate, anelli, pertiche, ostacoli, barre;
- . funzioni di gioco: arrampicarsi, dondolarsi, sfidarsi, scivolare, tenersi in equilibrio, appendersi;
- . motivazioni della scelta: la localizzazione di un'unica struttura dà la possibilità di usufruire di molteplici funzioni di gioco, con difficoltà differenziate ed adatte alla fascia d'età 12-16 anni. Ad esempio scivoli a spirale con parete di arrampicata, castelli con corde, scivoli per la discesa ed anelli. Le strutture si caratterizzano per i colori vivaci.

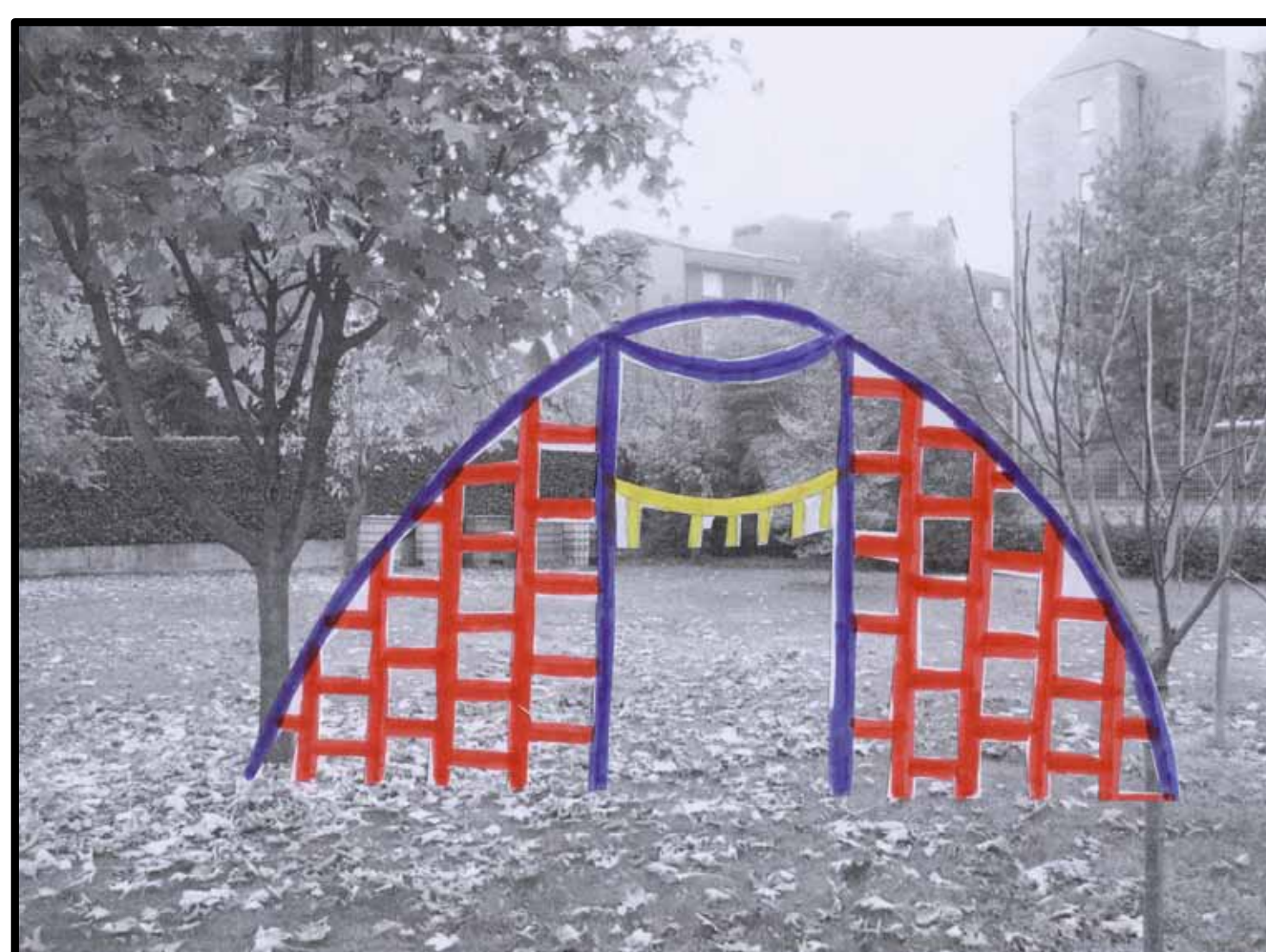
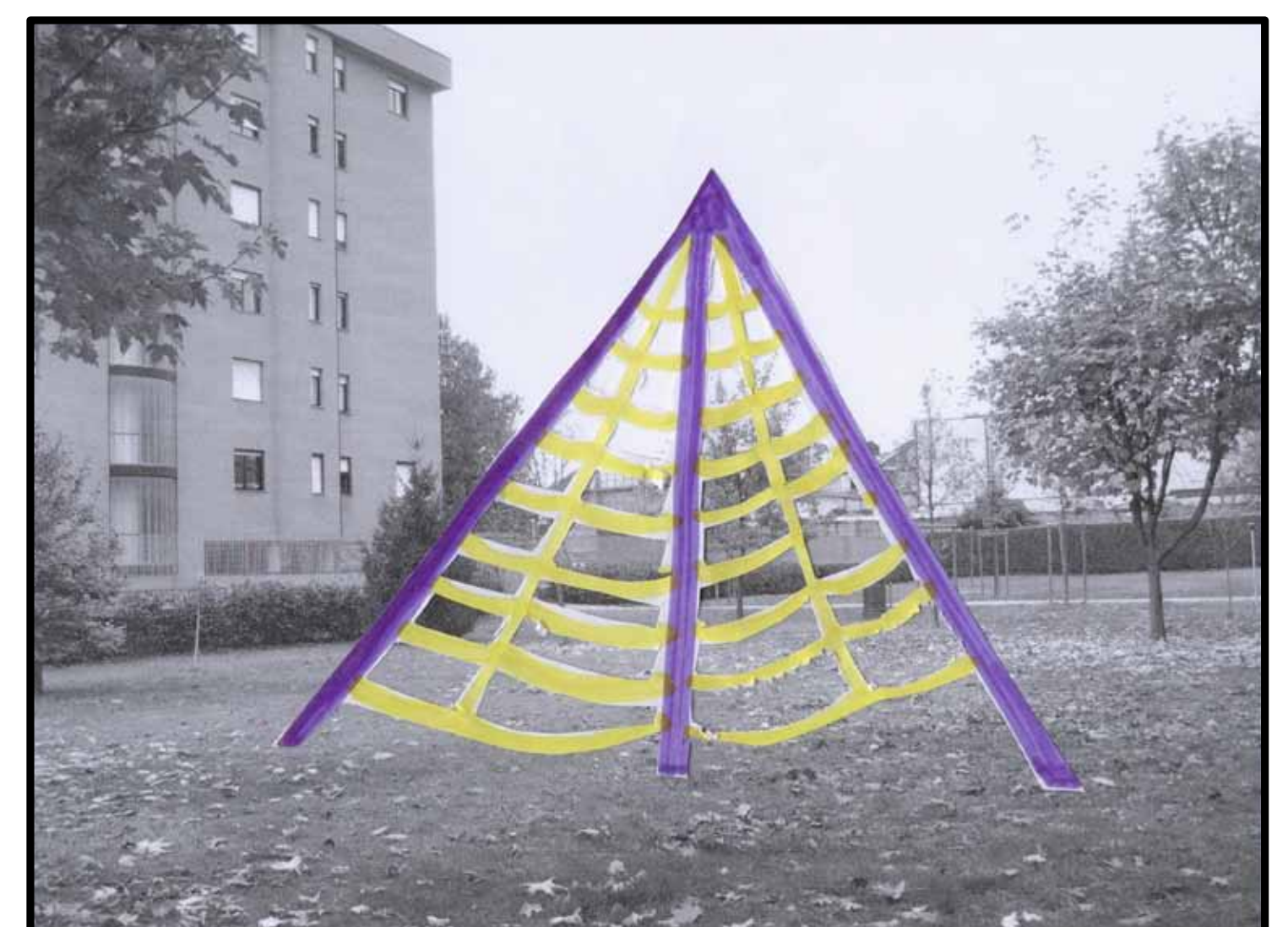
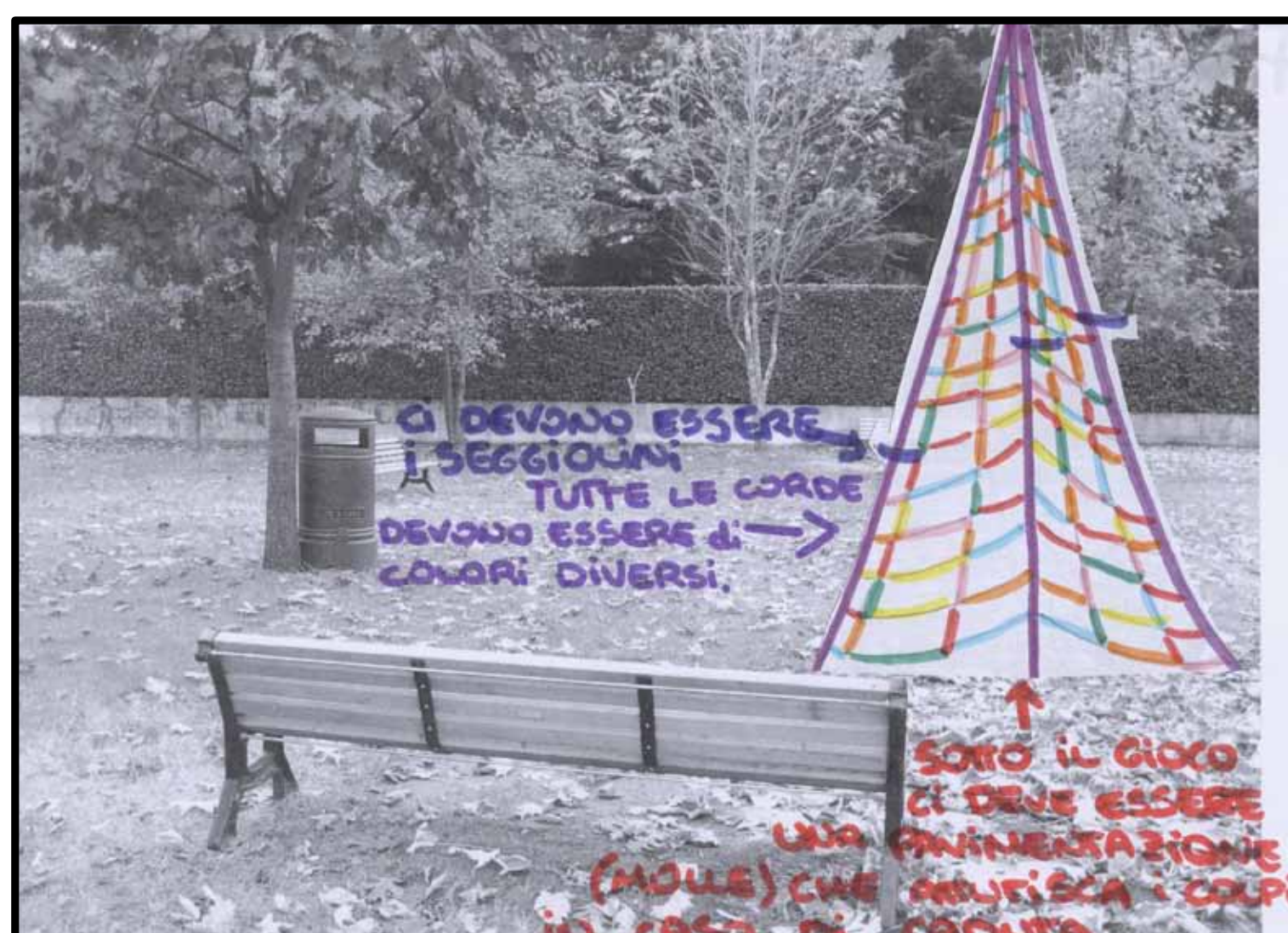
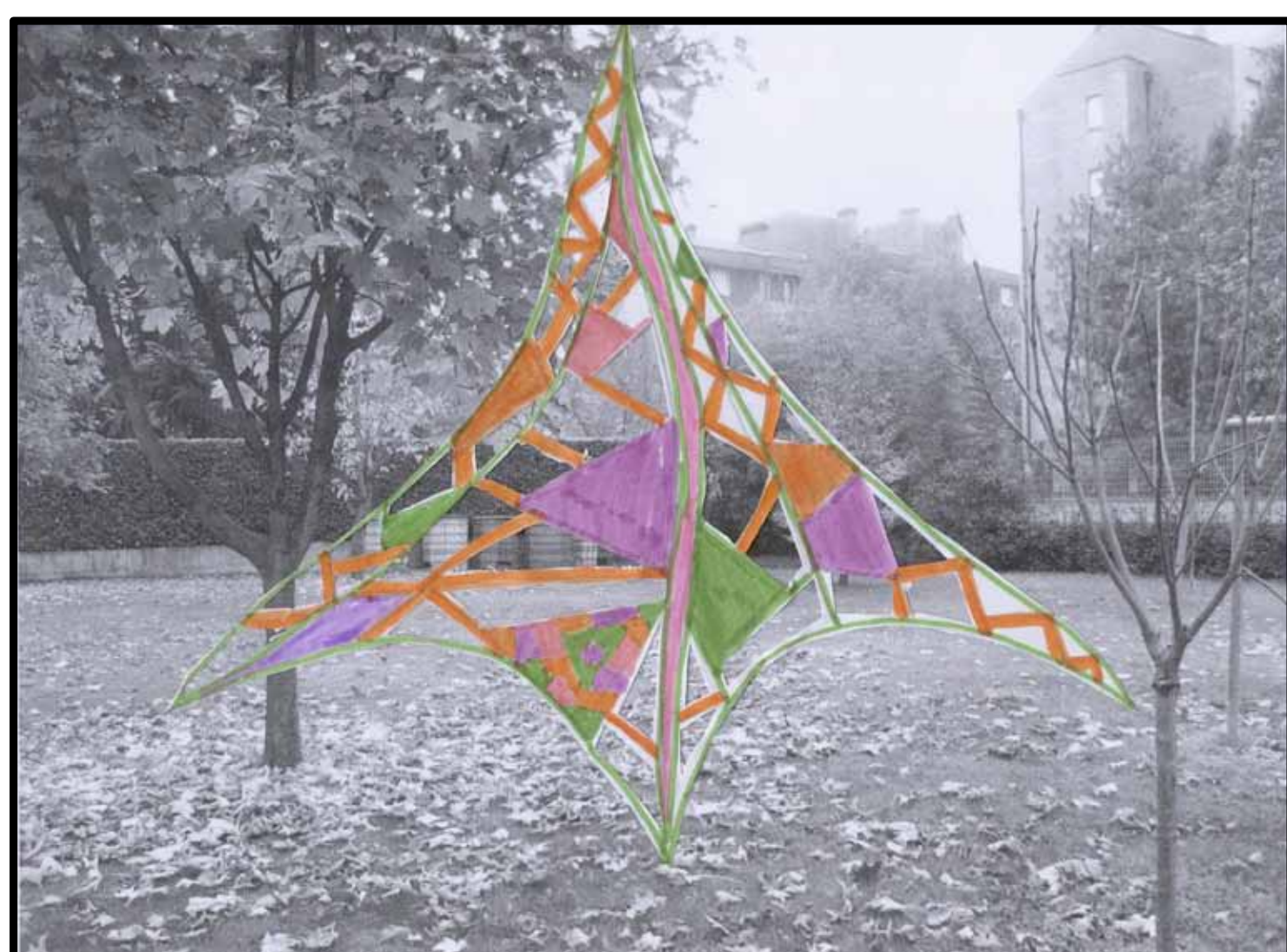


La progettazione del gioco nel Parco di Via Fratelli Cervi

GIOCHI DI ARRAMPICATA

Caratteristiche principali di questa categoria tipologica:

- . gioco da fare in gruppo;
- . tipologia preferita: piramide con corde colorate;
- . funzioni di gioco: arrampicarsi, dondolarsi, stare insieme, sfidarsi;
- . motivazioni della scelta: questa tipologia di gioco permette di avere una struttura colorata e flessibile. Grazie alla possibilità di installare delle sedute nelle maglie della rete, la struttura diventa punto di incontro ed aggregazione.



La progettazione del gioco nel Parco di Via Fratelli Cervi

GIOCHI CON NUMERO LIMITATO DI FRUITORI

Caratteristiche principali di questa categoria tipologica:

- . gioco da fare singolarmente o per un massimo di 4 fruitori
- . tipologie proposte: carrucola, palo della cuccagna, dondoli, tappeto elastico
- . funzioni di gioco: dondolarsi, sfidarsi, arrampicare, saltare
- . motivazioni della scelta: si privilegiano strutture che permettano la sfida singola o con un gruppo limitato di partecipanti. Le funzioni scelte, generalmente poco presenti in altri spazi verdi all'interno della città, sono percepite come "avventurose" e particolarmente divertenti.

