



# PARCO INCLUSIVO

Un'area gioco inclusiva è uno spazio dove tutti i bambini possono giocare, muoversi e divertirsi in sicurezza interagendo tra loro.

**INCLUSIVITA'**

I singoli giochi sono progettati per offrire la possibilità di essere utilizzato in autonomia dalla maggior parte dei bambini con disabilità motorie, sensoriali o cognitive.

**ACCESSIBILITA'**

I parchi giochi inclusivi non devono avere barriere architettoniche per questo vengono create rampe di accesso

**UGUAGLIANZA**

Sono presenti percorsi idonei a ipovedenti, percorsi tattili e altre accorgimenti per consentire ai piccoli, qualsiasi sia la sua condizione, di giocare ed imparare assieme ai propri amici, fratelli e genitori.



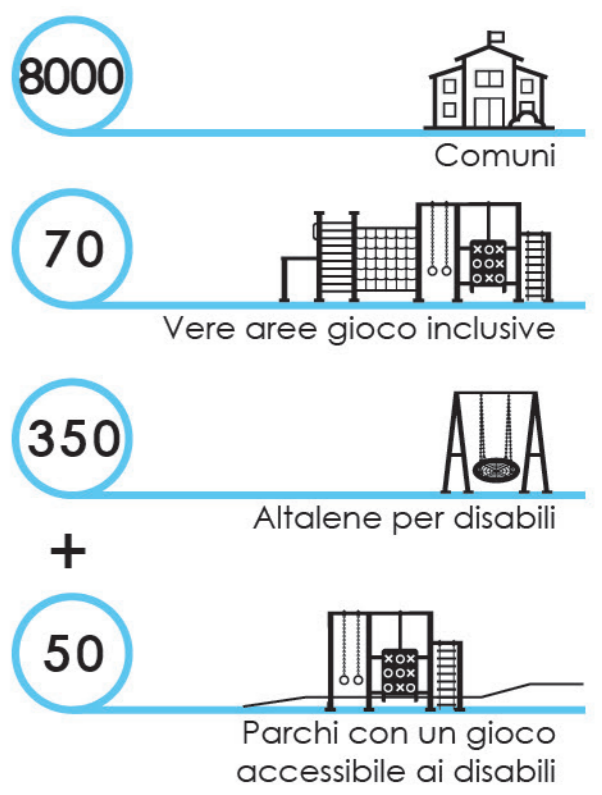
- Altalene**
- Giochi sensoriali**
- Giostru girevoli**
- Castelli inclusivi**
- Giochi a molla**

## ...e in Italia?

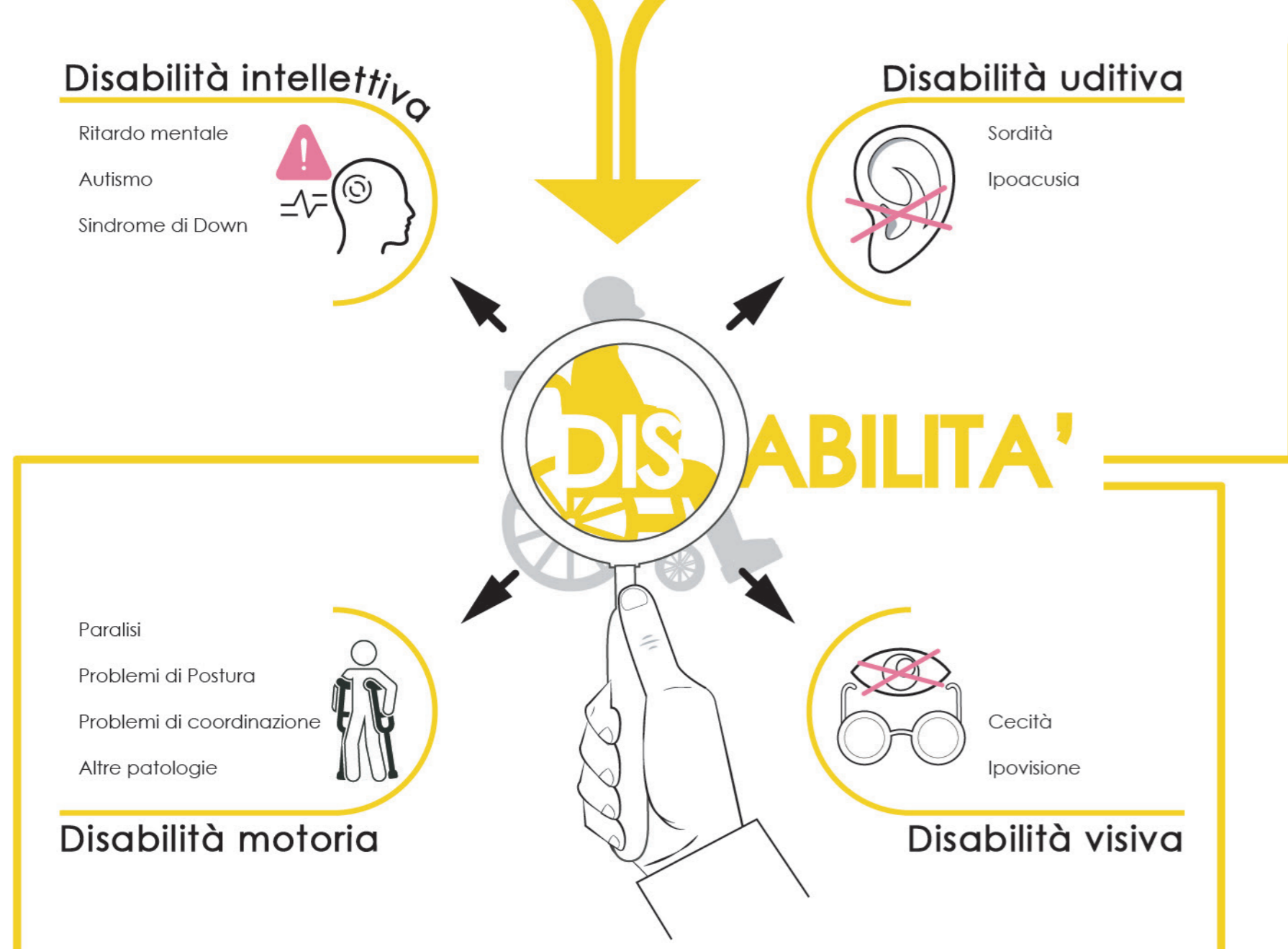
### PARCHI INCLUSIVI



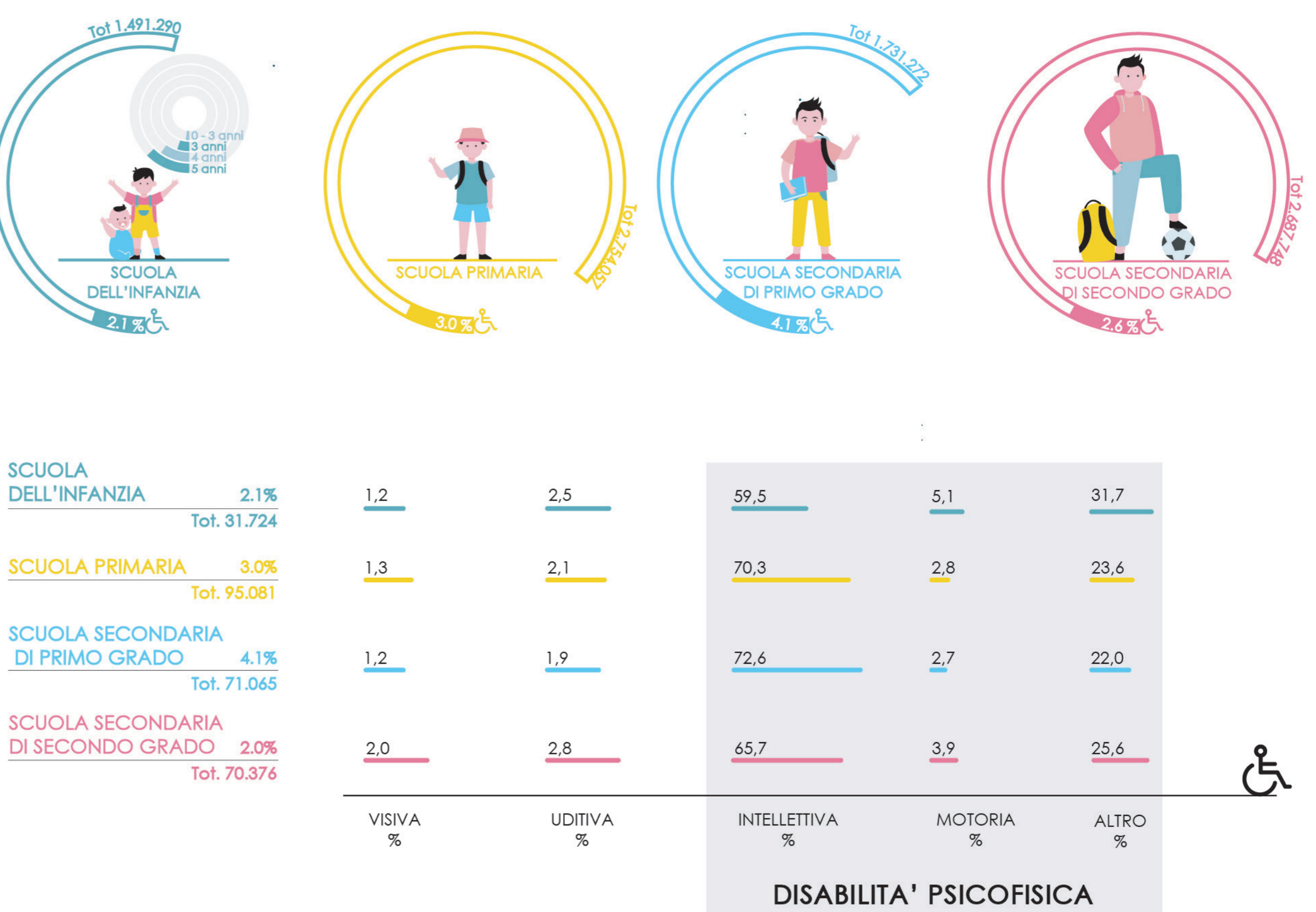
Non esiste oggi in Italia una normativa di riferimento applicabile ai parchi gioco. Solamente 70 aree gioco inclusive in tutta Italia? Purtroppo sì! A leggere i mezzi di informazione potrebbe sembrare che il dato sia leggermente più alto ma difidate delle persone che inaugurano un parco e lo dichiarano inclusivo quando manca un fondo adatto al transito delle carrozine o tra tutti i giochi presenti ne esiste uno solo adatto a bambini in sedia a ruote.



## ...Uno sguardo alla disabilità



## LA SCUOLA



## IL GIOCO

**Disabilità intellettiva**

In genere i giochi per bambini con **disabilità intellettiva** sono pensati per stimolare la **motricità** e l'**espressività** e per imparare l'autonomia. Nei casi più gravi si può agire con dei giochi semplici come il pannello del tris o altri pannelli ludici.

**Disabilità uditiva**

I giochi per la **disabilità uditiva** sono pensati per **stimolare gli altri sensi** come la vista ed il tatto e sono progettati per far sì che il bambino interagisca con il gioco stesso attraverso questi. Ad esempio i giochi tattili ed i pannelli ludici.

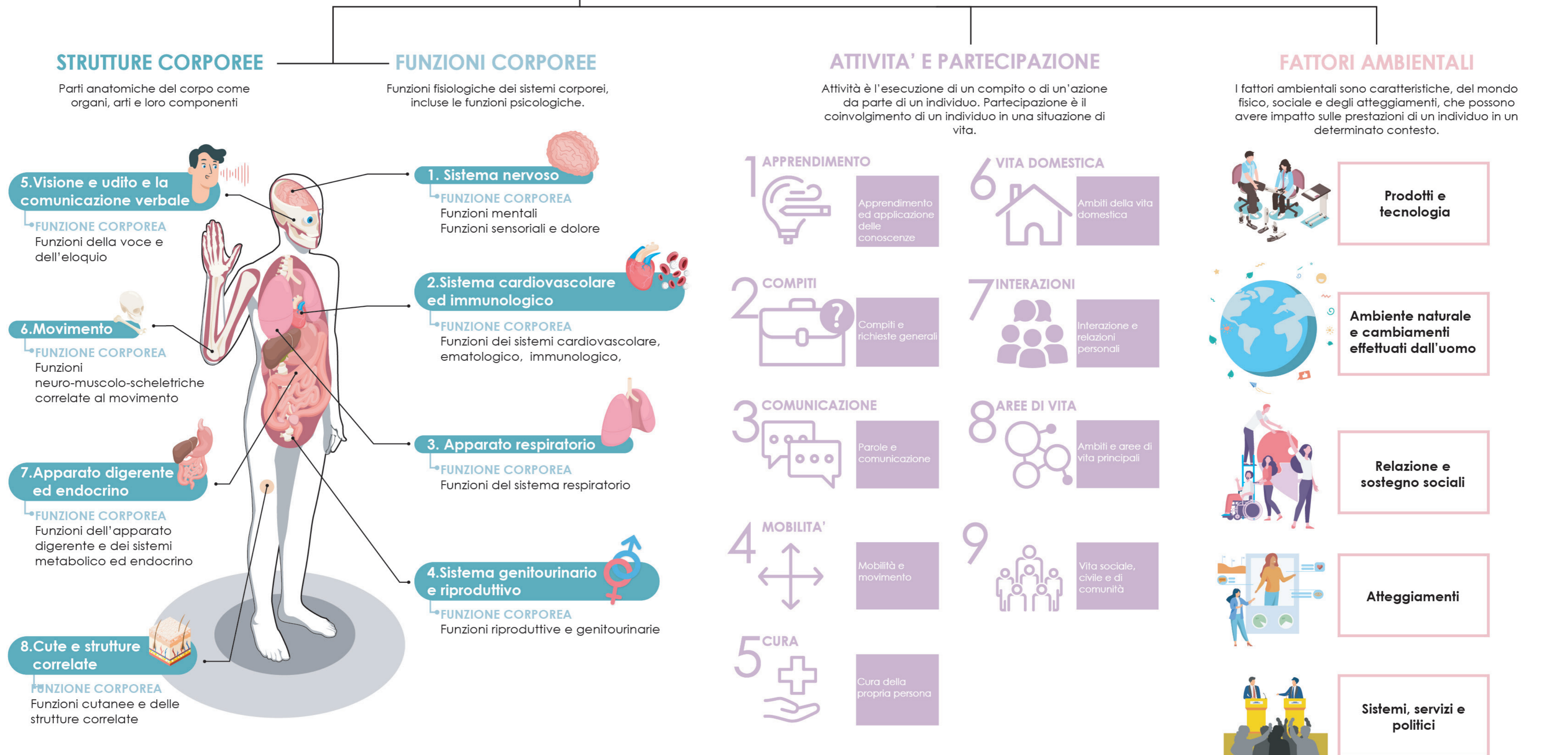
**Disabilità motoria**

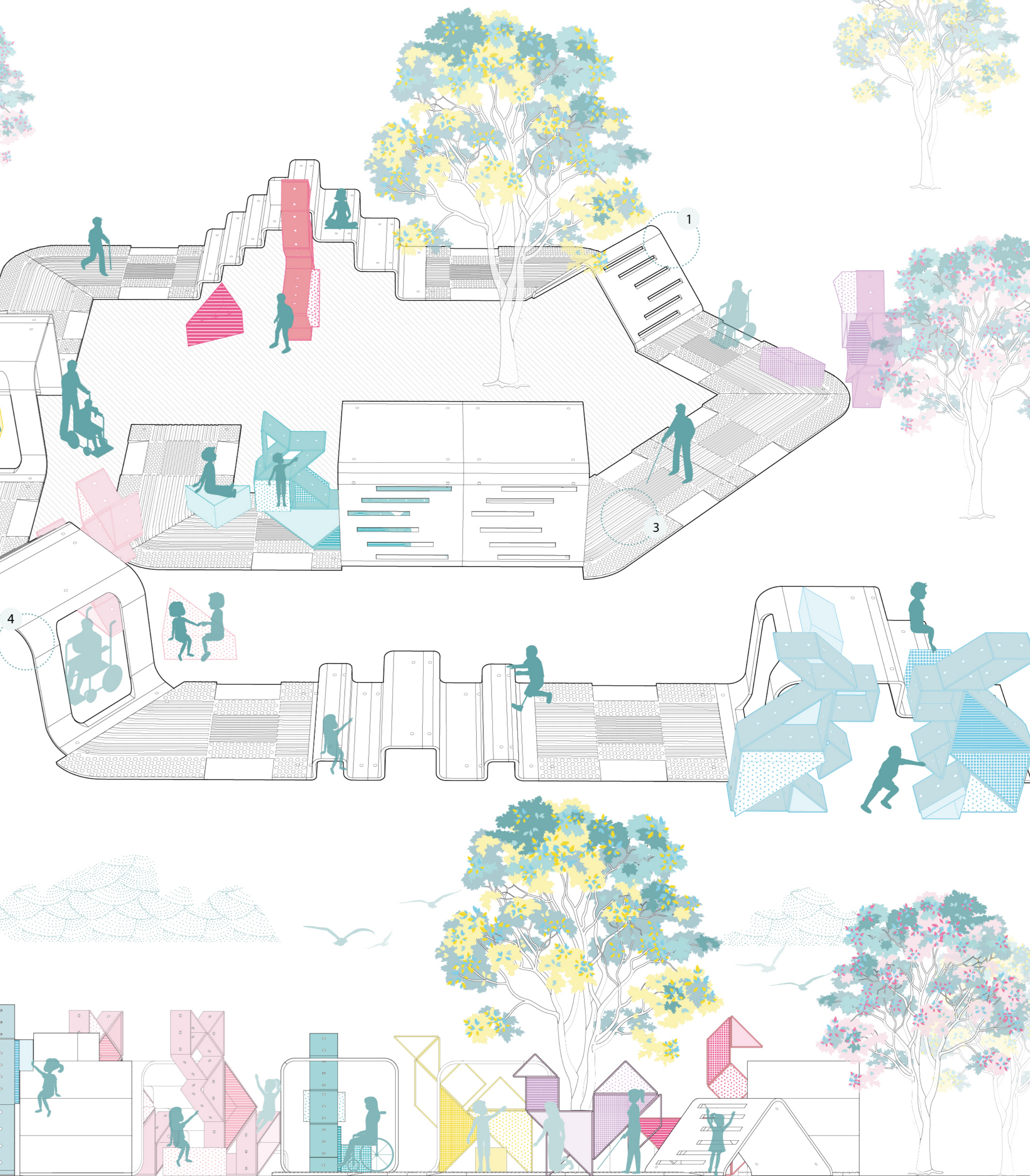
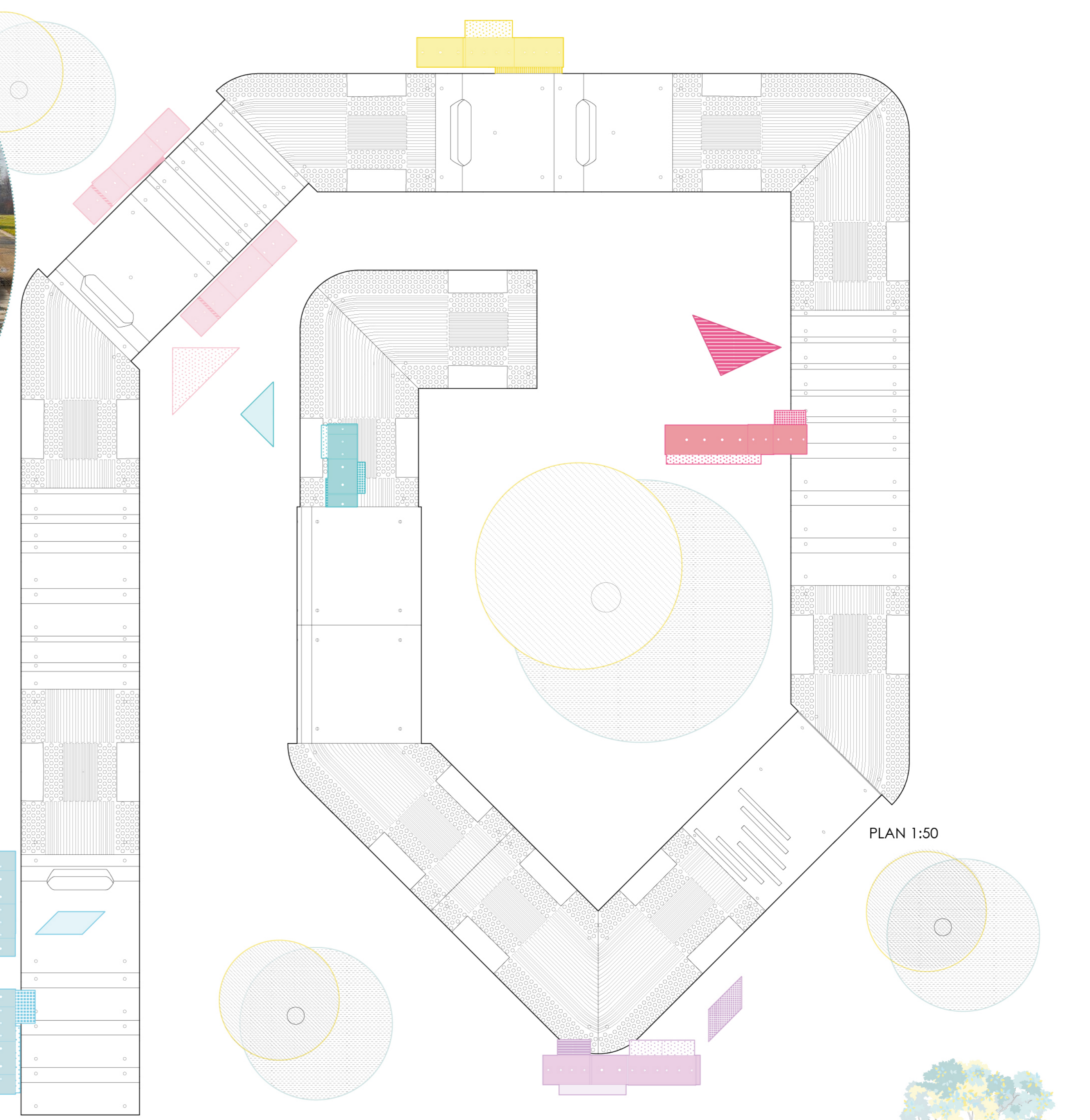
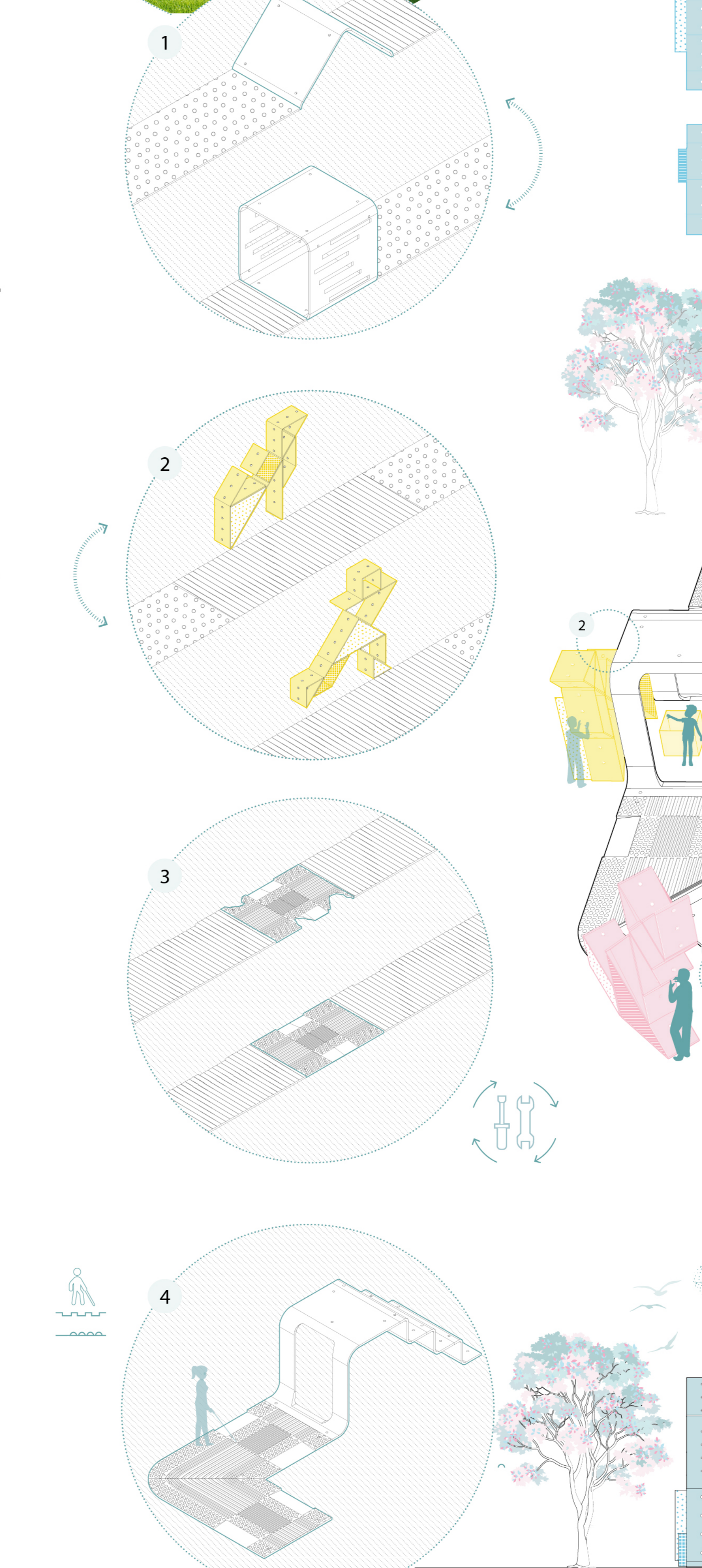
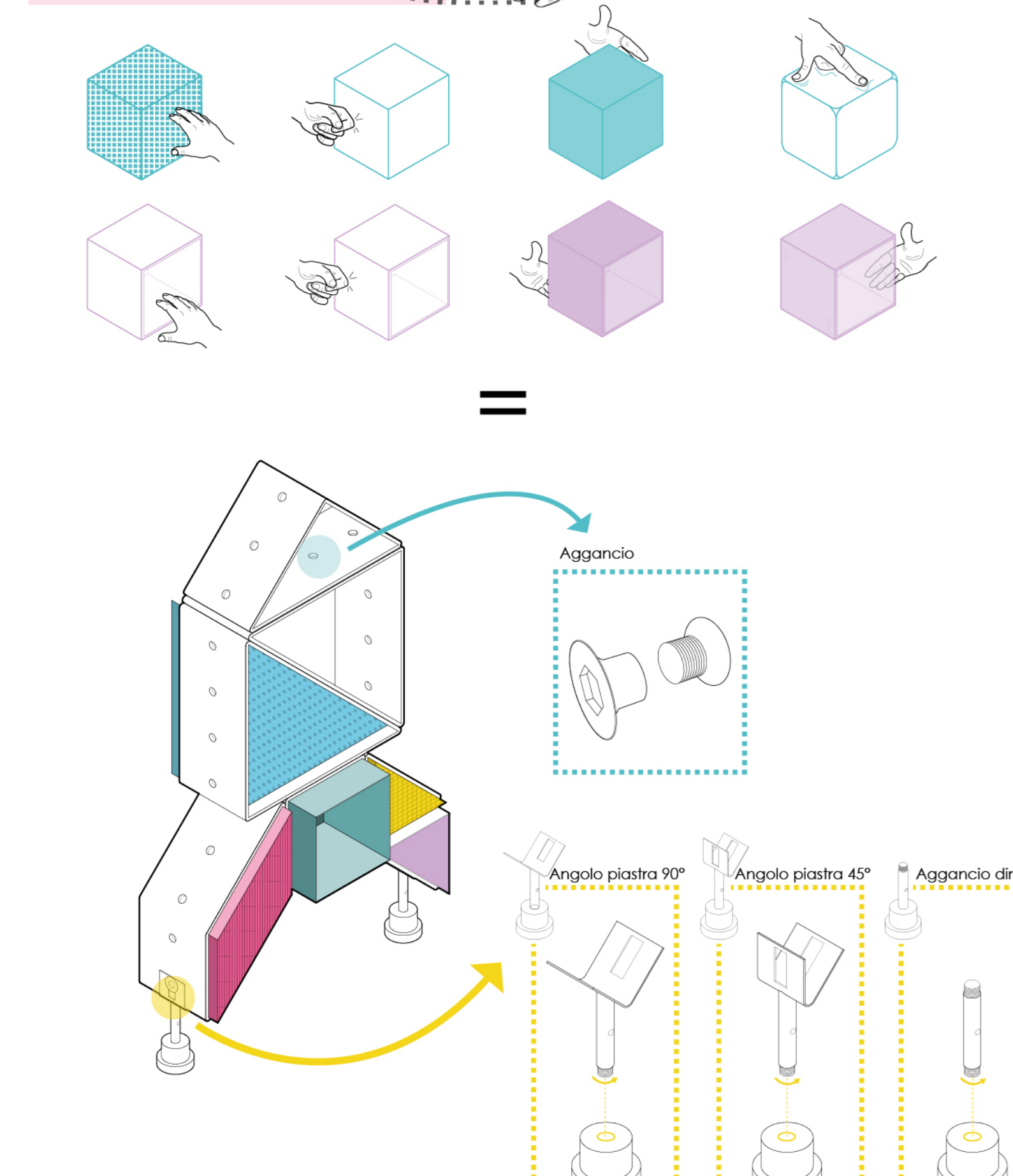
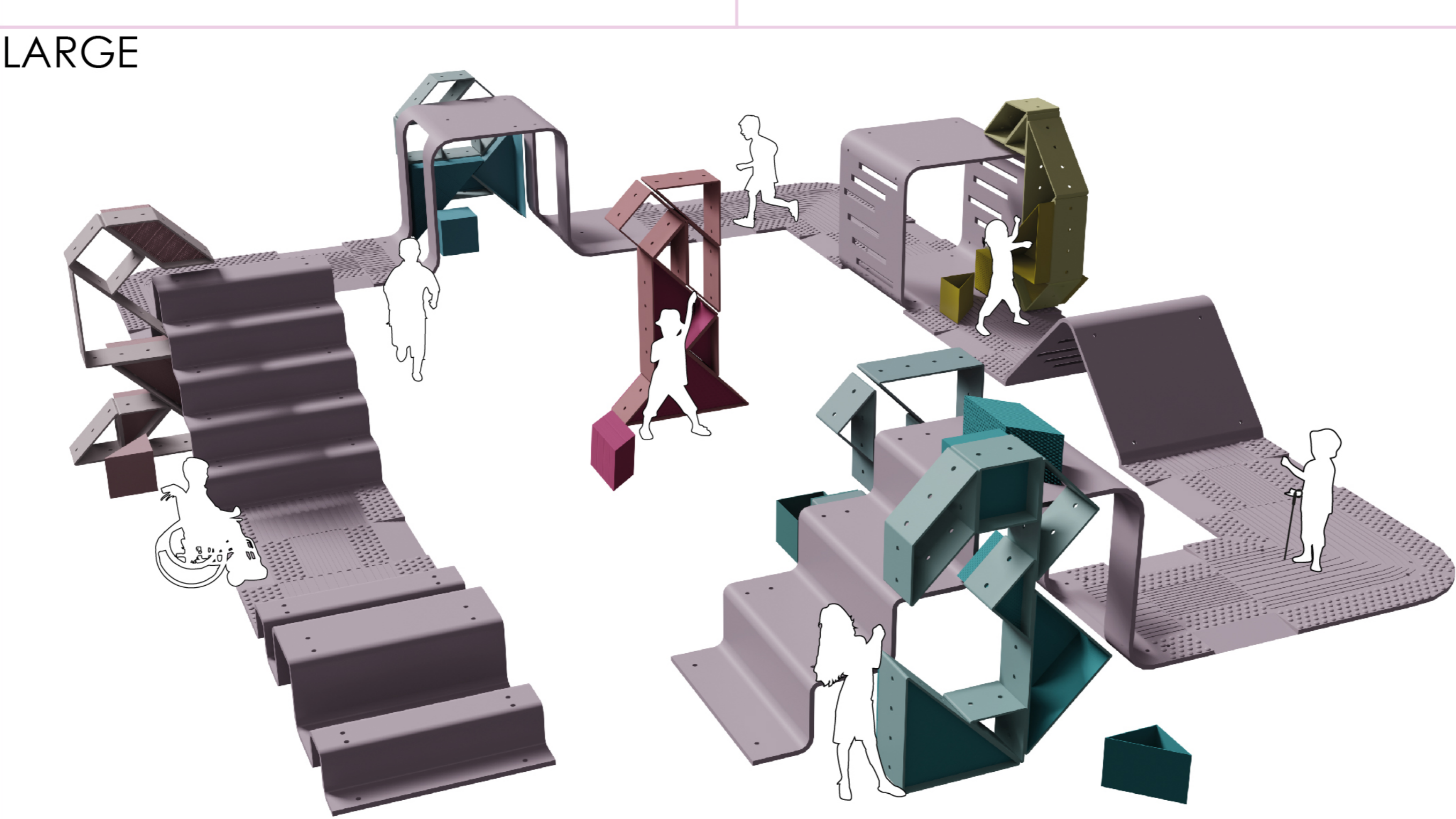
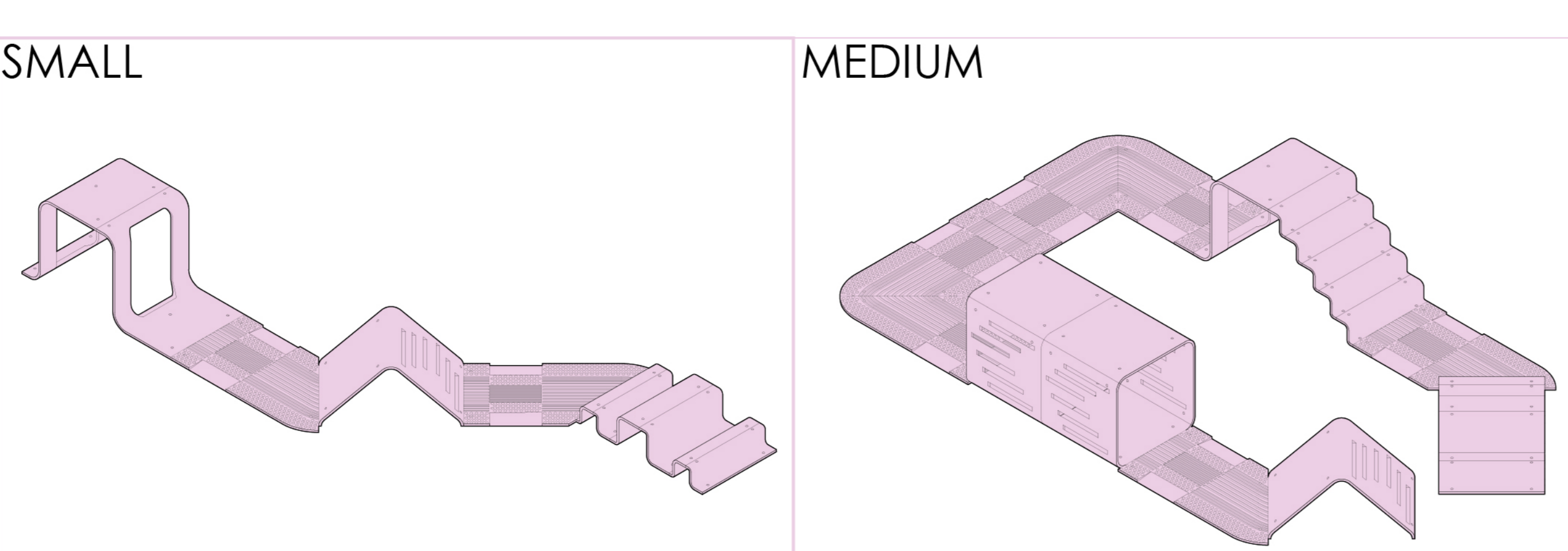
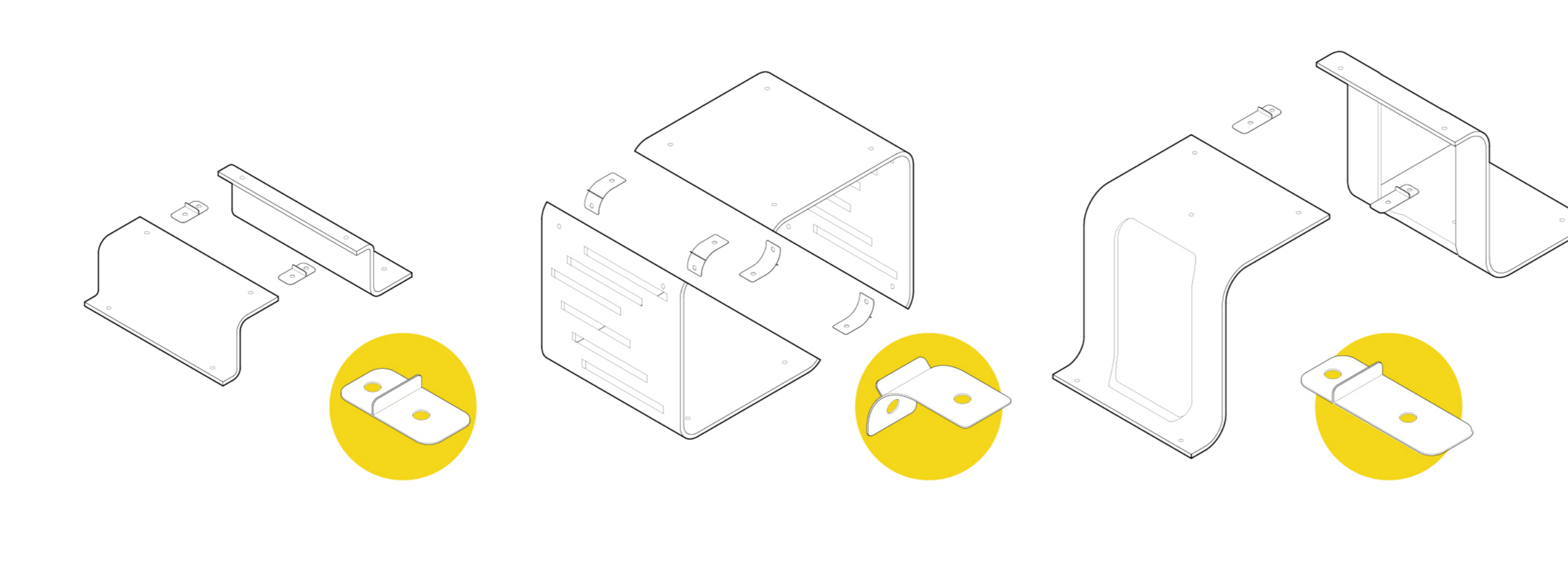
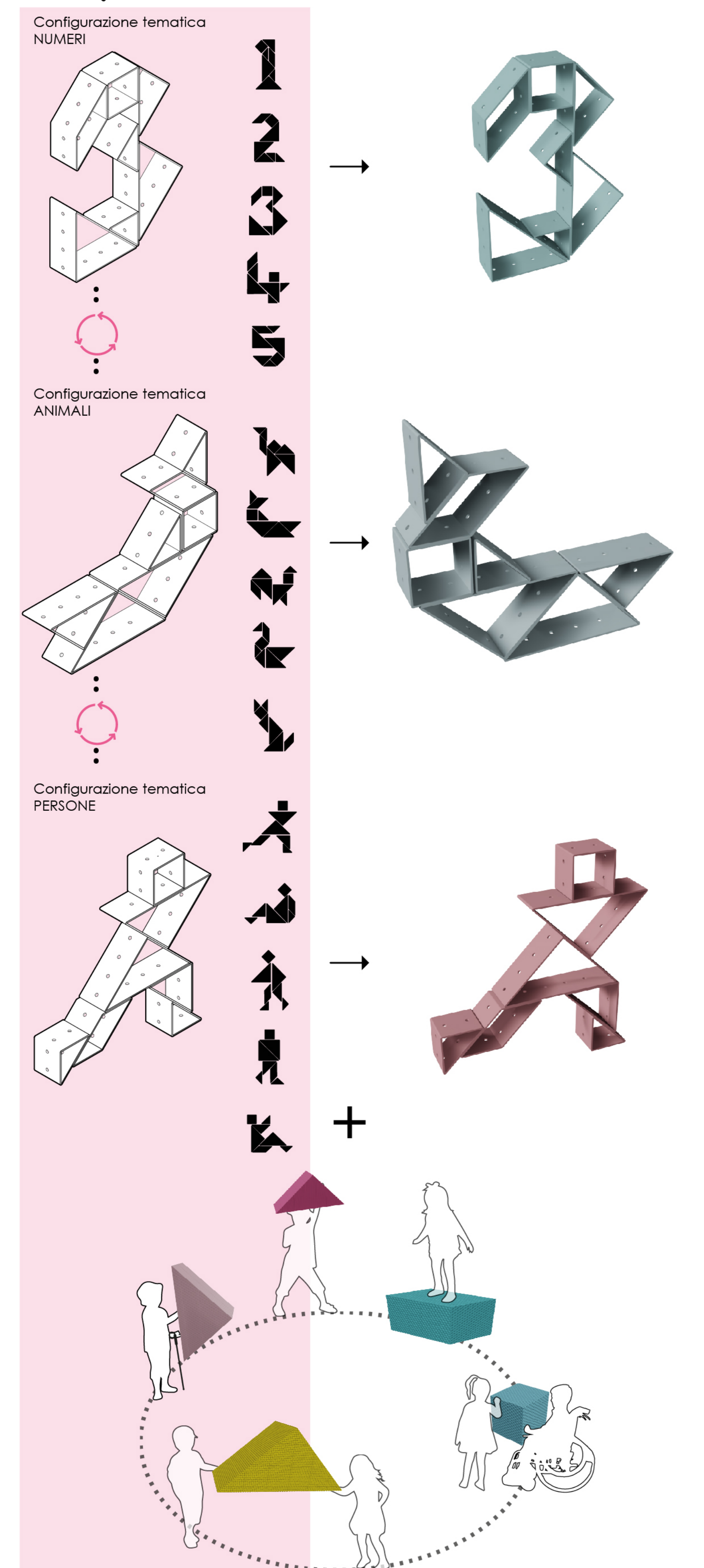
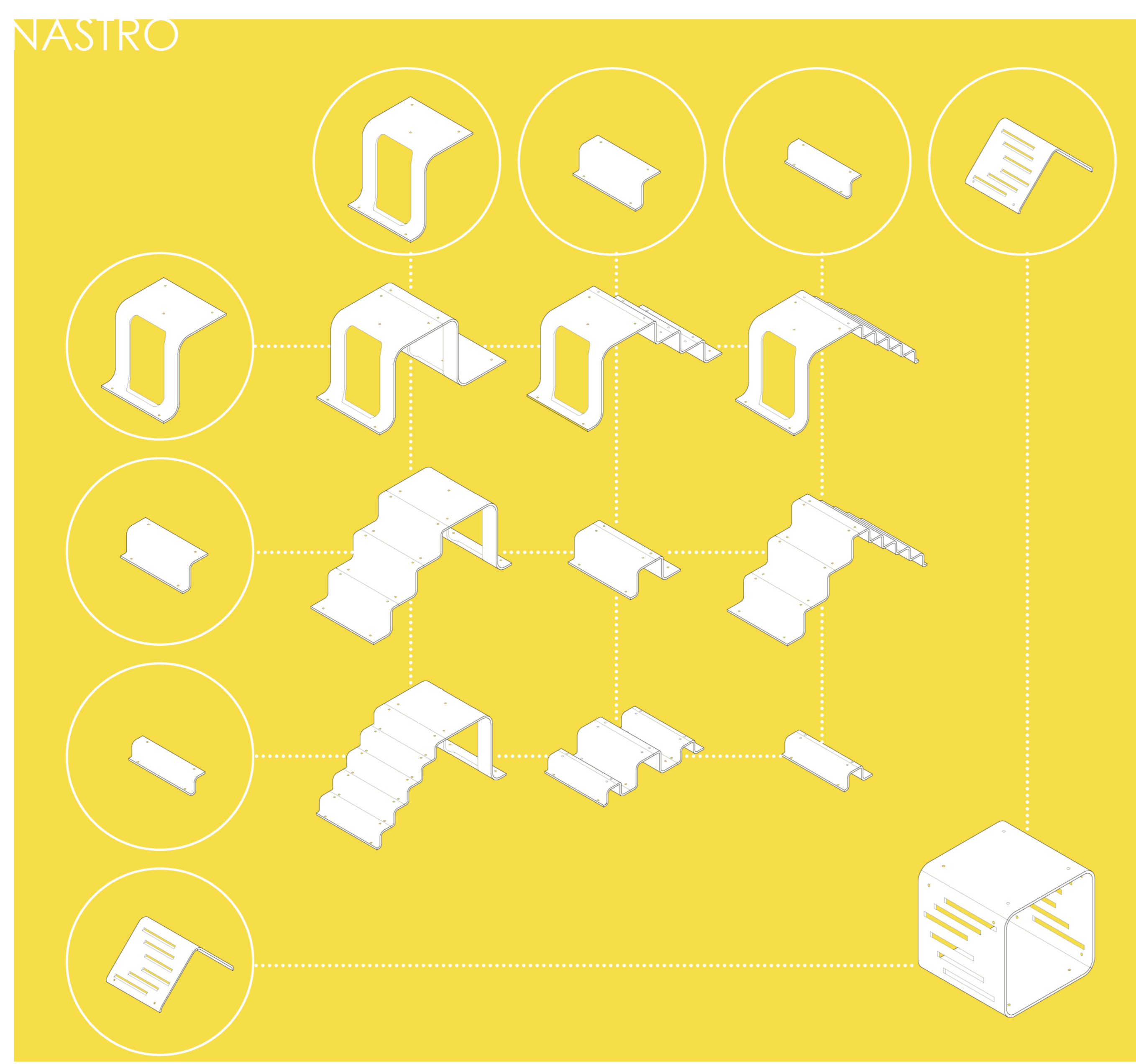
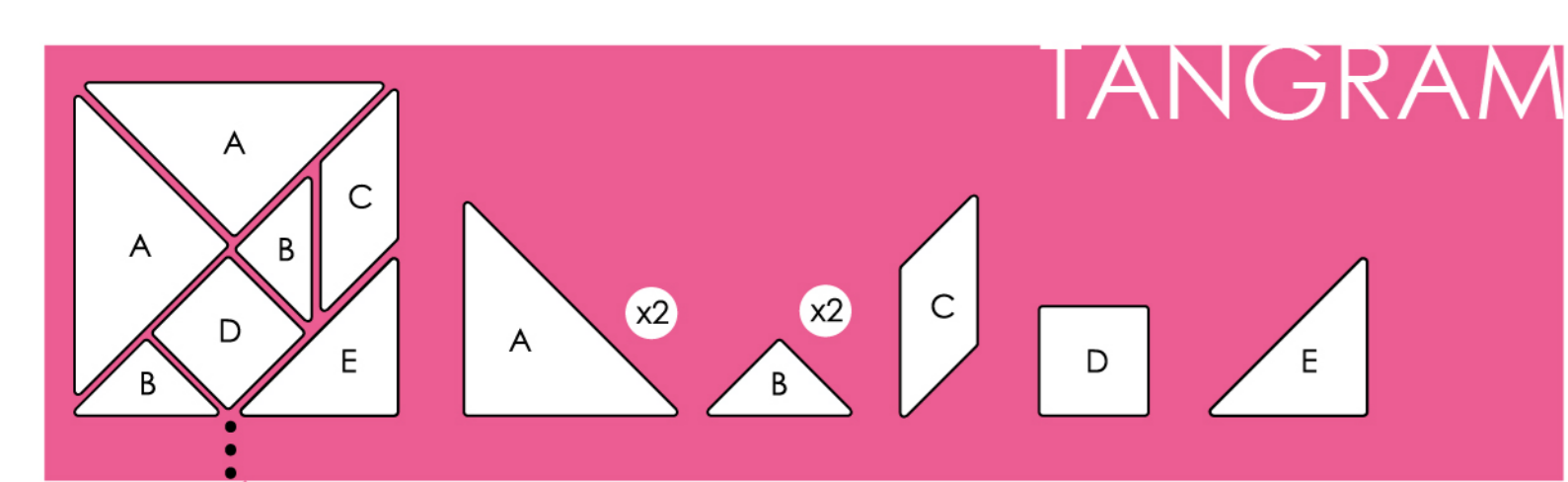
I giochi per la **disabilità motoria** facilitano il movimento agli utenti con impedimenti motori, si tende ad **adeguare gli spazi** e ad inserire **rampe**. L'altezza dei giochi permette la fruizione ai bambini in carrozzina e non. La **pavimentazione** è importante per facilitare lo spostamento da un gioco all'altro autonomamente.

**Disabilità visiva**

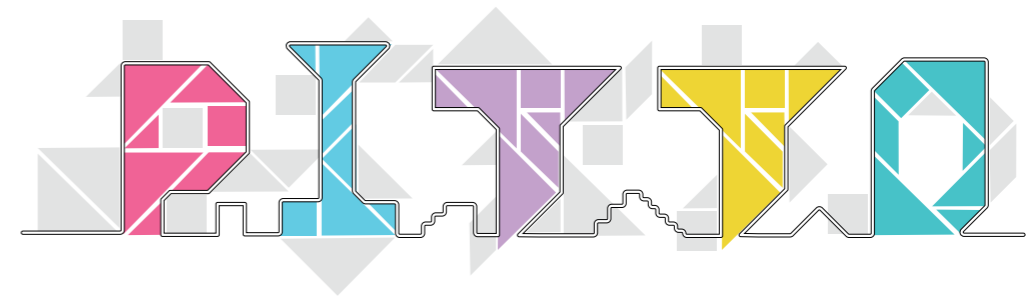
I giochi per la **disabilità visiva** sono pensati per **stimolare gli altri sensi** come il tatto e l'udito e sono progettati per far sì che il bambino interagisca con il gioco stesso attraverso questi. Ad esempio i giochi tattili ed i giochi musicali. Inoltre il bambino può essere aiutato con dei **percorsi tattili** per agevolare gli spostamenti.

## LO STANDARD ICF-CY DELL'OMS





Dossier di ricerca  
Alessandro Ranalli  
Prof. Carlo Vannicola



Inclusive Park

## INDICE

### **1 Parchi Inclusivi**

Cosa sono?	6
Parchi e percorsi sensoriali	8
Il degrado nei parchi	15
Parchi inclusivi in Italia	17

### **2 Introduzione alle Disabilità**

Lo standard ICF-CY dell'OMS	20
Dati MIUR	24
Le disabilità	26
Diritti dei bambini disabili	34
Principi di Universal Design	36

### **3 Benchmarking**

Classificazione giochi	40
Principali Aziende	78

### **4 Progetto**

Concept	94
Il Tangram	100
Il nastro	132
I parchi	157

<b>Bibliografia e Sitografia</b>	168
----------------------------------	-----

01



**PARCHI  
INCLUSIVI**

## CHE COSA SONO I PARCHI INCLUSIVI?

Un'area gioco inclusiva è uno spazio dove tutti i bambini possono giocare, muoversi e divertirsi in sicurezza interagendo tra loro. I singoli giochi sono progettati per offrire la possibilità di essere utilizzato in autonomia dalla maggior parte dei bambini con disabilità motorie, sensoriali (vista-udito) o cognitive.

I parchi giochi inclusivi non devono avere barriere architettoniche per questo vengono create rampe di accesso, percorsi idonei a ipovedenti, percorsi tattili, vasche rialzate per l'orticoltura, scivoli a doppia pista, tutto studiato per consentire ai piccoli, qualsiasi sia la sua condizione, di giocare ed imparare assieme ai propri amici, fratelli e genitori.

Quindi in un parco inclusivo non tutto sarà accessibile a tutti. E' inevitabile che alcuni attrezzi o parte di essi saranno specificamente progettati per non essere accessibili a determinati gruppi di bambini.

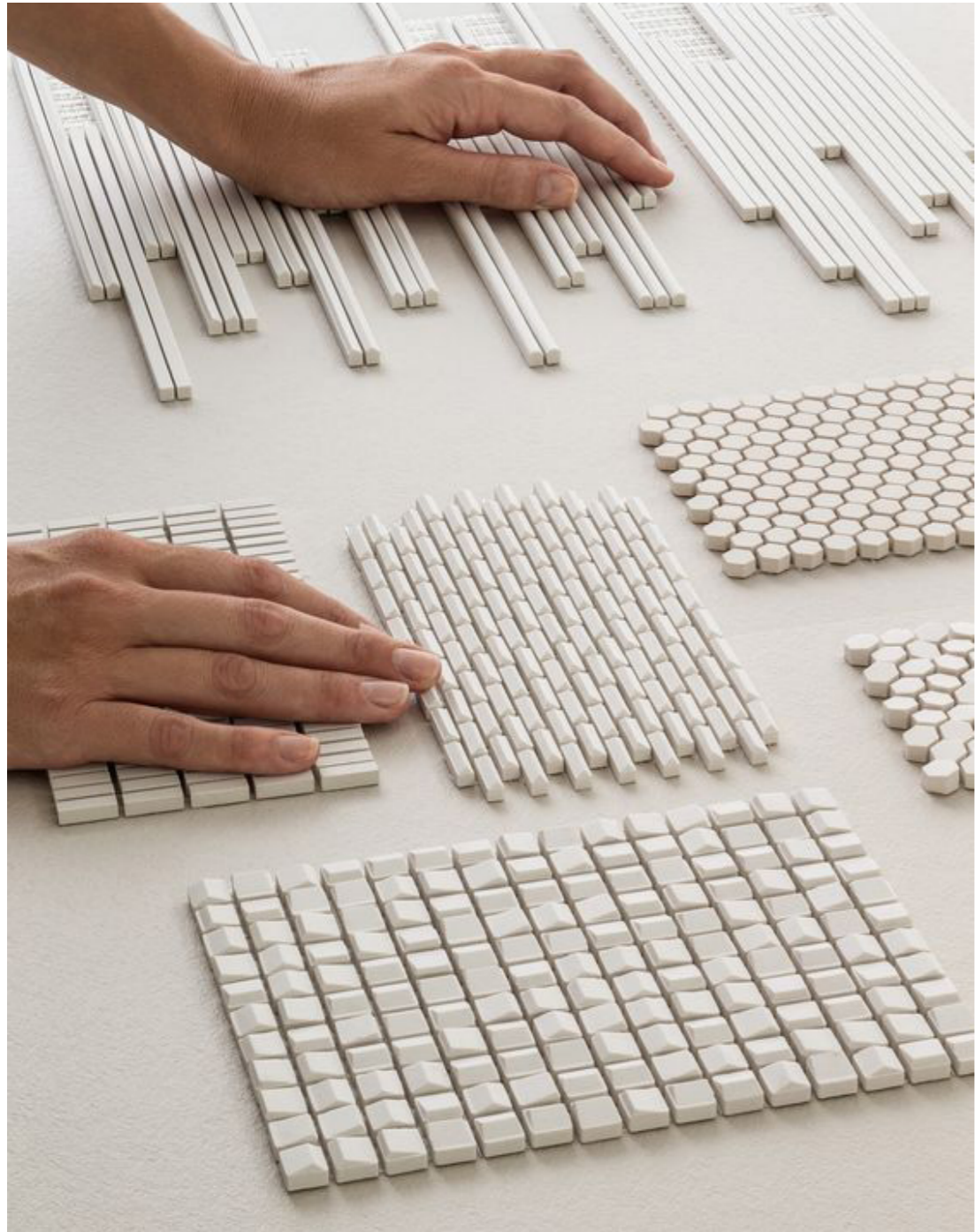


## PARCHI E PERCORSI SENSORIALI

Trovarsi in un'area ben studiata, dedicata al relax e realizzata in base a profumi, forme e colori, è assai piacevole. L'uomo ha bisogno di angoli dedicati al contatto diretto con la natura. Per questo, un percorso che stimoli i sensi attraverso un ambiente curato, è un'ottima idea per trascorrere una piacevole giornata rigenerante per tutta la famiglia.

Infatti, i parchi sensoriali sono luoghi in cui grandi e piccini possono vivere un'esperienza unica all'insegna della natura. Sono percorsi immersi nel verde, tra boschi e prati e preparati per ogni età. Solitamente sono luoghi attrezzati per le famiglie, o per accogliere gruppi classe in gita. Le attività, proposte all'interno dei parchi sensoriali, sono pensate per ricreare un ambiente accogliente, nel quale avviare un dialogo emotivo, rivolgendosi sempre e comunque alla natura e sono perfette per tutti i bambini disabili.





## parchi inclusivi

### LA FUNZIONE DEL MATERIALE SENSORIALE

Secondo Maria Montessori, il bambino da zero a sei anni attraversa un periodo "sensibile", dove la sua volontà interiore, inquieta e creativa, trova nel rapporto sensitivo tra se stesso e l'ambiente la chiave di volta che porta "l'embrione spirituale" a compiere i miracoli della crescita. Il bambino vive in un mondo di sensazioni strettamente legate alle emozioni.

"Che cosa bisogna pensare dell'educazione dei sensi? I sensi sono punti di contatto con l'ambiente e la mente esercitandosi ad osservare l'ambiente acquista l'uso più raffinato di questi organi, come un pianista può trarre dalla stessa tastiera suoni che possono variare in perfezione infinita. Così la mente può trarre dai sensi impressioni sempre più precise e raffinate" ( M. Montessori, "La mente del bambino").

L'educazione dei sensi riveste un ruolo più importante rispetto al passato perché si inserisce in un contesto educativo sempre più digitalizzato. L'approccio educativo montessoriano attraverso l'educazione dei sensi guida i bambini verso una crescita sana, stimolando lo sviluppo delle capacità cognitive. Il bambino vive in un mondo di sensazioni strettamente legate alle emozioni. Il suo non è un mondo di logica, procede toccando e sperimentando, stabilendo associazioni tra stimolo sensoriale ed emozioni, scopre il mondo fatto di materiali, odori, sapori, silenzi, rumori, attraverso l'utilizzo dei cinque sensi.



## MUSEO TATTILE Omero | ANCONA

Toccare volti, corpi, gesti, espressioni, scoprire volumi e prospettive attraverso le proprie mani.

Non solo per chi non può misurarsi con la luce e l'immagine, ma per rivelare a tutti, le possibilità della percezione.

Il Museo Tattile Statale Omero ha fatto dell'osservazione tattile il suo principale canale di conoscenza: un approccio all'estetica in gran parte ancora inesplorato anche dalle persone non vedenti, nonostante la sua profonda valenza epistemologica.

Il Museo è nato con lo scopo di colmare questo vuoto nel panorama dei servizi culturali per non vedenti, ma anche per offrire a tutti uno spazio innovativo dove la percezione artistica passa attraverso suggestioni plurisensoriali extra visive.

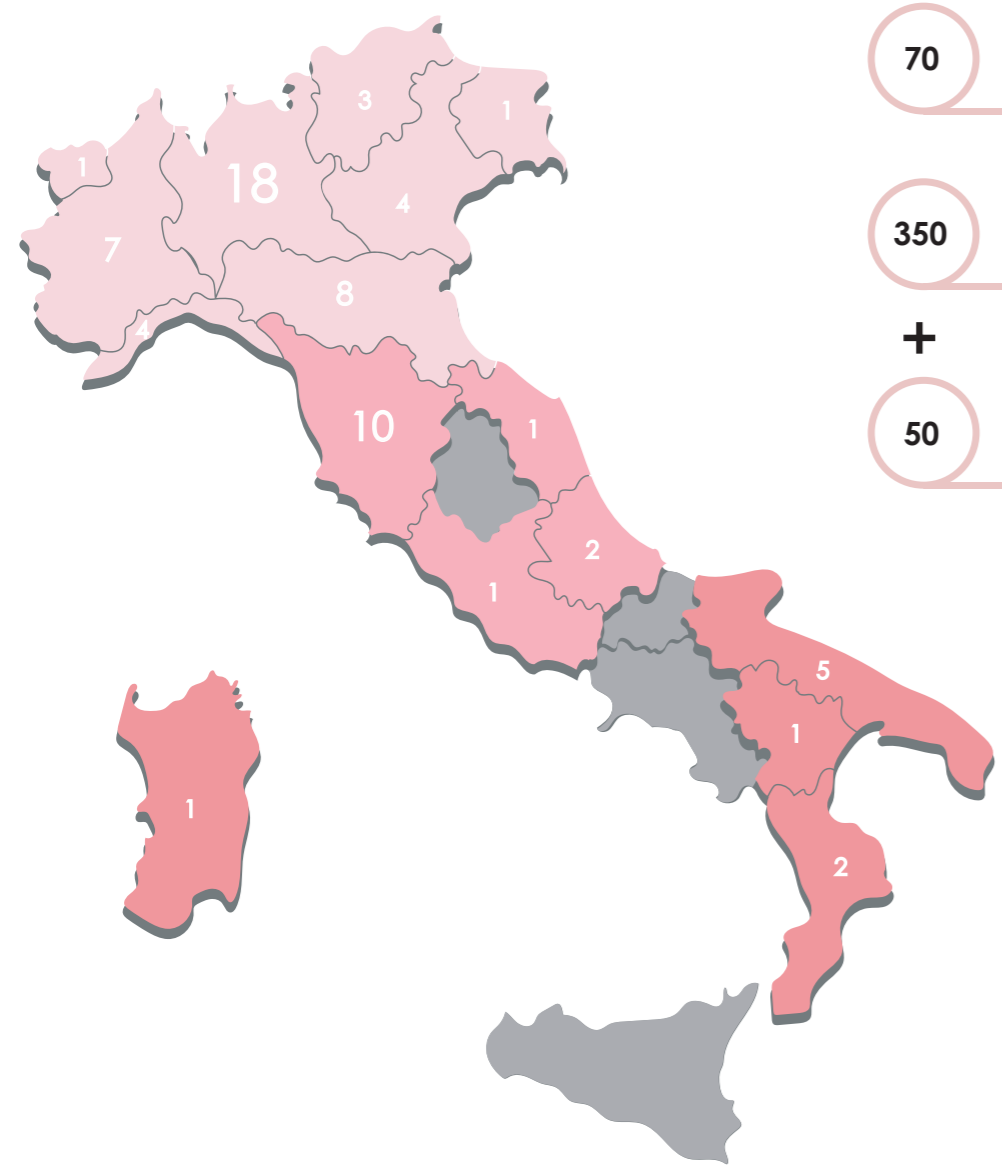




## IL DEGRADO DEI PARCHI GIOCO

Dovrebbero essere gli spazi più gioiosi e colorati della città, da cui riecheggiano risate e vocine divertite, ma non è sempre così: trovare un parco giochi in regola è un'impresa ardua. E così i bambini fuggono. Le aree attrezzate spesso sono sporche e mal ridotte. Subiscono le scorribande dei vandali su cui nessuno controlla per evitare che l'altalena vada in pezzi e poi, alla fine, nessuno pulisce e sistema i giochi fuori uso. Il risultato? E' tutto negli occhi delusi dei bambini che, una volta arrivati finalmente al parco, devono tornarsene subito a casa perché quel posto, ormai, non è più per loro.

La manutenzione è spesso difficile e costosa e quindi si opta per la chiusura del parco, inoltre dopo anni per rinnovarlo bisognerebbe cambiare la maggiorparte dei giochi.



## I PARCHI INCLUSIVI IN ITALIA

Non esiste oggi in Italia una normativa di riferimento applicabile ai parchi gioco. Solamente 70 aree gioco inclusive in tutta Italia? Purtroppo sì! A leggere i mezzi di informazione potrebbe sembrare che il dato sia leggermente più alto ma diffidate delle persone che inaugurano un parco e lo dichiarano inclusivo quando manca un fondo adatto al transito delle carrozzine o tra tutti i giochi presenti ne esiste uno solo adatto a bambini in sedia a ruote.

02

**LE  
DISABILITÀ**

# LE DIS- ABILITÀ

Il concetto di disabilità cambia e secondo la nuova classificazione (che sostituisce la vecchia International Classification of Impairments, Disabilities and Handicaps) è diventata un termine ombrello che identifica le difficoltà di funzionamento del bambino o adolescente sia a livello personale che nella partecipazione sociale. In questa classificazione i fattori biomedici e patologici non sono gli unici presi in considerazione, ma si considera anche l'interazione sociale: l'approccio, così, diventa multiprospettico: biologico, personale, sociale. La stessa terminologia usata è indice di questo cambiamento di prospettiva, in quanto ai termini di menomazione, disabilità ed handicap, che attestavano un approccio medicalista, si sostituiscono i termini di **Strutture Corporee, Attività e Partecipazione**. Di fatto lo standard diventa più complesso, in quanto si considerano anche i fattori sociali, e non più solo quelli organici.

## LO STANDARD ICF-CY DELL'OMS

# LE DIS- ABILITÀ

## FUNZIONI CORPOREE

Le **funzioni corporee** sono le funzioni fisiologiche dei sistemi corporei, incluse le funzioni psicologiche.

- 1 FUNZIONI MENTALI
- 2 FUNZIONI SENSORIALI E DOLORE
- 3 FUNZIONI DELLA VOCE E DELL'ELOQUIO
- 4 FUNZIONI DEI SISTEMI CARDIOVASCOLARE, EMATOLOGICO, IMMUNOLOGICO, RESPIRATORIO
- 5 FUNZIONI DELL'APPARATO DIGERENTE E DEI SISTEMI METABOLICO ED ENDOCRINO
- 6 FUNZIONI RIPRODUTTIVE E GENITOURINARIE
- 7 FUNZIONI NEURO - MUSCOLO - SCHELETRICHE CORRELATE AL MOVIMENTO
- 8 FUNZIONI CUTANEE E DELLE STRUTTURE CORRELATE

# LE DIS- ABILITÀ

## STRUTTURE CORPOREE

Le **strutture corporee** sono parti anatomiche del corpo come organi, arti e loro componenti.

- 1 SISTEMA NERVOSO
- 2 VISIONE E UDITO
- 3 COMUNICAZIONE VERBALE
- 4 SISTEMI CARDIOVASCOLARE E IMMUNOLOGICO, APPARATO RESPIRATORIO
- 5 APPARATO DIGERENTE E SISTEMI METABOLICO ED ENDOCRINO
- 6 SISTEMI GENITOURINARIO E RIPRODUTTIVO
- 7 MOVIMENTO
- 8 CUTE E STRUTTURE CORRELATE

# LE DIS- ABILITÀ

## ATTIVITÀ E PARTECIPAZIONE

**Attività** è l'esecuzione di un compito o di un'azione da parte di un individuo.

**Partecipazione** è il coinvolgimento di un individuo in una situazione di vita.

- 1 APPRENDIMENTO ED APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE
- 2 COMPITI E RICHIESTE GENERALI
- 3 COMUNICAZIONE
- 4 MOBILITÀ
- 5 CURA DELLA PROPRIA PERSONA
- 6 VITA DOMESTICA
- 7 INTERAZIONE E RELAZIONI PERSONALI
- 8 AREE DI VITA PRINCIPALI
- 9 VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITÀ

# LE DIS- ABILITÀ

## FATTORI AMBIENTALI

I **fattori ambientali** sono caratteristiche, del mondo fisico, sociale e degli atteggiamenti, che possono avere impatto sulle prestazioni di un individuo in un determinato contesto.

- 1 PRODOTTI E TECNOLOGIA
- 2 AMBIENTE NATURALE E CAMBIAMENTI
- 3 EFFETTUATI DALL'UOMO RELAZIONE E SOSTEGNO SOCIALE
- 4 ATTEGGIAMENTI
- 5 SISTEMI, SERVIZI E POLITICI

## INCLUSIONE

L'inclusione indica lo stato di appartenenza a qualcosa, sentendosi accolti e avvolti e non esclusi. L'inclusione sociale rappresenta la condizione in cui tutti gli individui vivono in uno stato di equità e di pari opportunità, indipendentemente dalla presenza di disabilità o di povertà.

L'inclusione sociale guarda alla disabilità non come una caratteristica interna dell'individuo che crea il non funzionamento, ma come un deficit collocato "all'interno dei processi disabilitanti prodotti da contesti , saperi disciplinari, organizzazioni e politiche incapaci di fornire una risposta adeguata alle differenze delle persone"



SCUOLA DELL'INFANZIA	2.1%	Tot. 31.724
SCUOLA PRIMARIA	3.0%	Tot. 95.081
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	4.1%	Tot. 71.065
SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO	2.0%	Tot. 70.376

	VISIVA %	UDITIVA %	INTELLETTIVA %	MOTORIA %	ALTRO %
SCUOLA DELL'INFANZIA	1,2	2,5	59,5	5,1	31,7
SCUOLA PRIMARIA	1,3	2,1	70,3	2,8	23,6
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	1,2	1,9	72,6	2,7	22,0
SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO	2,0	2,8	65,7	3,9	25,6

**DISABILITA' PSICOFISICA**

### Disabilità intellettiva

- Ritardo mentale
- Autismo
- Sindrome di Down



### Disabilità uditiva

- Sordità
- Ipoacusia



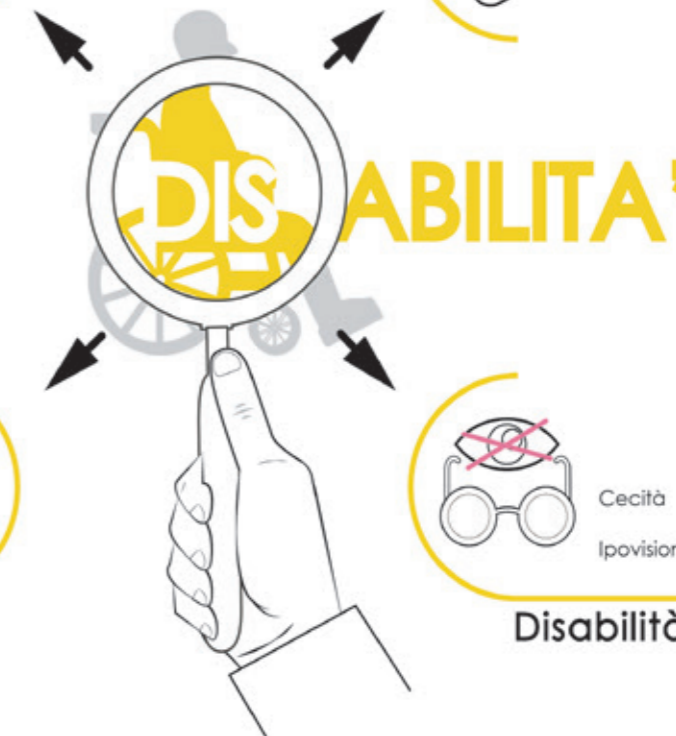
### Disabilità motoria

- Paralisi
- Problemi di Postura
- Problemi di coordinazione
- Altre patologie



### Disabilità visiva

- Cecità
- Ipovisione





## DISABILITÀ INTELLETTIVA

La disabilità intellettiva è definita come un funzionamento intellettuale generale significativamente sotto la media, presente contemporaneamente a carenze del comportamento adattivo che si manifesta in età evolutiva, prima cioè del compimento del diciottesimo anno.

Per funzionamento sotto la media si intende un quoziente intellettivo (QI) pari o inferiore a 70, ottenuto in test psicometrici, ulteriormente definito dal livello di gravità come: lieve, moderata, grave, estrema. Quando la disabilità intellettiva è estrema coinvolge in modo uniforme tutte le aree del funzionamento intellettuale. In genere, invece, gli individui con disabilità intellettiva mostrano relativi punti forza e punti deboli nelle abilità cognitive specifiche, che interagiscono coinvolgendo tutto il funzionamento cognitivo.

## CATTERISTICHE GIOCHI

In genere i giochi per bambini con disabilità intellettiva sono pensati per stimolare la motricità e l'espressività e per imparare l'autonomia. Nei casi più gravi si può agire con dei giochi semplici come il pannello del tris o altri pannelli ludici.



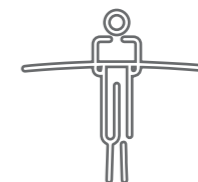
VISTA



UDITO



TATTO



EQUILIBRIO



PROPRIOCEZIONE

## CATTERISTICHE GIOCHI

I giochi sono pensati per stimolare gli altri sensi come il tatto e l'udito e sono progettati per far sì che il bambino interagisca con il gioco stesso attraverso questi. Ad esempio i giochi tattili ed i giochi musicali. Inoltre il bambino può essere aiutato con dei percorsi tattili per agevolare gli spostamenti.



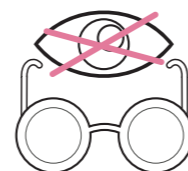
**UDITO**



**TATTO**



**PROPRIOCEZIONE**



## DISABILITÀ VISIVA

### IPOVISIONE

L'ipovisione è una condizione di acutezza visiva molto limitata che ha notevoli conseguenze sulla vita quotidiana. Può essere causata da vari fattori (siano essi congeniti o acquisiti). La vista si può ridurre fortemente in seguito a patologie che possono colpire diverse strutture oculari, che vanno dalla cornea alla retina, fino al nervo ottico. L'ipovisione può essere associata a malattie che provocano una riduzione del campo visivo.

### CECITÀ

La cecità è definita come la forma più pronunciata di disabilità visiva con una mancanza totale della percezione visiva di uno o di entrambi gli occhi.

## DISABILITÀ Uditiva

### SORDITÀ

La sordità è la disfunzione dell'apparato uditivo, che può essere causata da: malattia, esposizione eccessiva ai rumori, assunzione di determinati farmaci e antibiotici, lesioni all'orecchio. La patologia può presentarsi già alla nascita oppure durante la vita, a seguito di un trauma.

### IPOACUSIA

Patologia che può interessare un solo orecchio o entrambi, comporta una riduzione uditiva lieve, media o grave. La compromissione dell'udito può seriamente incidere sulla vita del soggetto colpito. Essa infatti viene definita anche un "handicap sociale". Si stima che circa il 40% della popolazione sopra i 75 anni soffra di riduzione uditiva legata all'età: la presbiacusia.



## CATTERISTICHE GIOCHI

I giochi sono pensati per stimolare gli altri sensi come la vista ed il tatto e sono progettati per far sì che il bambino interagisca con il gioco stesso attraverso questi. Ad esempio i giochi tattili ed i pannelli ludici.



VISTA



TATTO



EQUILIBRIO



PROPRIOCEZIONE

## CATTERISTICHE GIOCHI

I giochi sono pensati per facilitare il movimento agli utenti in carrozzina o con impedimenti motori, si tende ad allargare gli spazi ed a sostituire le scale con delle rampe, si può agire anche sull'altezza di alcuni giochi in modo da permettere il facile raggiungimento da parte di tutti i bambini sia in carrozzina che non. Anche la pavimentazione è importante al fine di facilitare lo spostamento da un gioco all'altro autonomamente.



## DISABILITÀ MOTORIA

La disabilità motoria, comprende un'ampia varietà di condizioni. Di fatto il movimento può essere danneggiato in uno degli aspetti che lo caratterizzano e precisamente: il tono muscolare, la postura, la coordinazione e la prassia. Con il termine tono muscolare si intende l'attività del muscolo che si mantiene e si adatta ai bisogni delle azioni da svolgere che si realizzano grazie alle cellule nervose che innervano il muscolo. La postura corrisponde all'atteggiamento spaziale assunto dal corpo umano in seguito a una distribuzione differenziata del tono muscolare dipendente dalla personalità, dallo stato d'animo, dal sesso, dall'età e da eventuali patologie. La coordinazione, invece, è la capacità di eseguire un movimento, controllandolo e regolandolo in base alle necessità. Infine, la prassia è l'abilità di compiere correttamente gesti coordinati e diretti al perseguimento di uno scopo.



VISTA



UDITO



TATTO



PROPRIOCEZIONE



## I DIRITTI DEI BAMBINI DISABILI

I diritti dei bambini con disabilità sono riportati dalle Nazioni Unite nella Convenzione sui Diritti dell'Infanzia (CRC) e nella Convenzione sui Diritti delle Persone con Disabilità. Vengono riportati anche dall'Unione Europea e da diversi governi nazionali.

Questa stessa convenzione pone particolare enfasi su questi tre diritti dei bambini con disabilità:

- **Diritto all'istruzione:** la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia garantisce il diritto di tutti i bambini a un'educazione volta a sviluppare le loro personalità e capacità che li prepari per l'età adulta. Nel caso dei bambini con disabilità, la loro istruzione sarà adattata e favorirà pari condizioni e opportunità.
- **Diritto al tempo libero:** il diritto al tempo libero è riconosciuto dall'articolo 31 della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia. Nel caso dei bambini con disabilità, gli operatori sanitari e i familiari sono così concentrati sulla loro assistenza che spesso dimenticano che i bambini dovrebbero giocare, divertirsi ed esprimersi in modo artistico.
- **Diritto alla libertà di espressione e di opinione:** essere in grado di esprimersi liberamente è un diritto di tutte le persone, anche dei bambini con disabilità. Ai sensi dell'articolo 12 della CRC, questi bambini hanno il diritto di esprimere la propria opinione e di ricevere informazioni adeguate e veritiere.

Altri diritti che riguardano i bambini con disabilità inclusi nelle diverse leggi nazionali e internazionali sono:

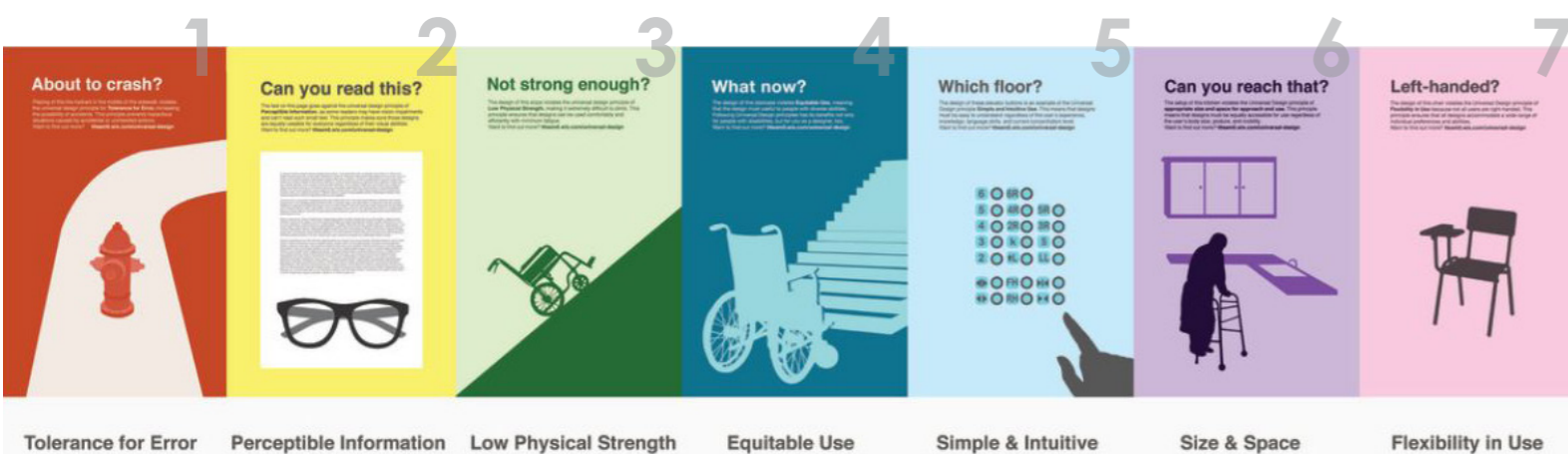
- **Diritto a un alloggio dignitoso e adeguato** alle proprie esigenze.
- **Diritto di circolare liberamente** con la garanzia di un trasporto accessibile.
- **Diritto alla protezione della salute** e servizi per la cura delle malattie.
- **Diritto di accesso e utilizzo dei servizi sociali** senza discriminazione basata sulla disabilità.
- **Diritto a ricevere consulenza, formazione e supporto** tecnico per l'accesso al primo lavoro.
- **Diritto a ricevere un'assistenza** tecnica precisa al fine di favorire il loro sviluppo personale e sociale.



## I SETTE PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN

- 1 TOLLERANZA AGLI ERRORI**  
Il progetto minimizza i rischi e le conseguenze avverse di azioni accidentali o non intenzionali
- 2 INFORMAZIONE PERCETTIBILE**  
Il progetto comunica effettivamente le informazioni necessarie all'utilizzatore, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle abilità sensoriali dell'utilizzatore
- 3 BASSO SFORZO FISICO**  
Il progetto può essere usato efficientemente e in modo confortevole e con un minimo di fatica

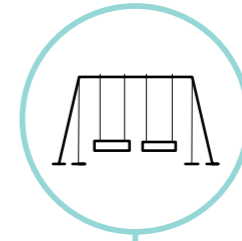
- 4 UGUALE UTILIZZABILITÀ**  
Il progetto è utile e commerciabile per persone con abilità diverse
- 5 SEMPLICE ED INTUITIVO**  
L'uso del progetto è facile da capire, a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle capacità di linguaggio o dal livello corrente di concentrazione dell'utilizzatore
- 6 DIMENSIONI E SPAZI PER L'APPROCCIO E L'USO**  
Devono essere previsti dimensioni e spazi appropriati per l'avvicinamento, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzazione a prescindere dalle dimensioni del corpo, dalla postura e dalla mobilità dell'utilizzatore
- 7 FLESSIBILITÀ D'USO**  
Il progetto consente una vasta gamma di preferenze e abilità individuali



03



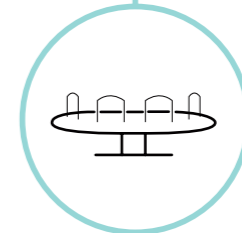
**BENCHMARKING**



**Altalene**



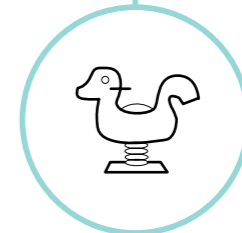
**Giochi Sensoriali**



**Giostre Girevoli**

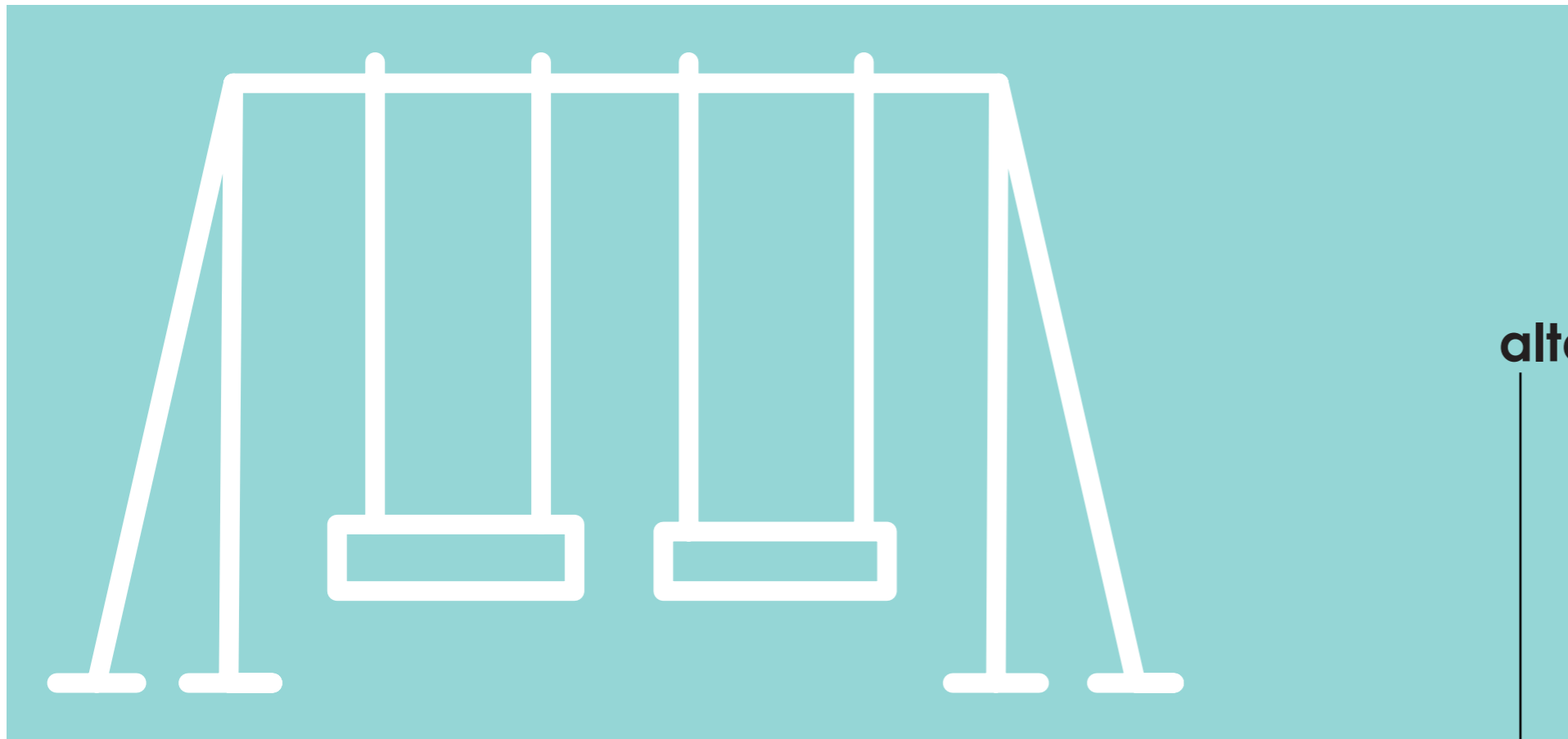


**Castelli Inclusivi**



**Giochi a Molla**





**altalene**





Il cestone Ø 120 cm può contenere 4 - 6 bambini contemporaneamente ed è composto da un intreccio di funi sintetiche colorate con anima interna in acciaio. I montanti cilindrici Ø 13 cm, sono dotati di testa arrotondata ed incastro ad angolazione prefissata e vengono ricavati da legno fuori cuore / lamellare levigato su tutta la superficie per offrire la massima stabilità, durata e sicurezza. La traversa orizzontale ha un diametro di Ø 14 cm. Le catene di sostegno sono realizzate in acciaio inox, i perni di rotazione sono realizzati interamente in acciaio inox e dotati di doppio aggancio di sicurezza.

## ALTALENA CESTONE

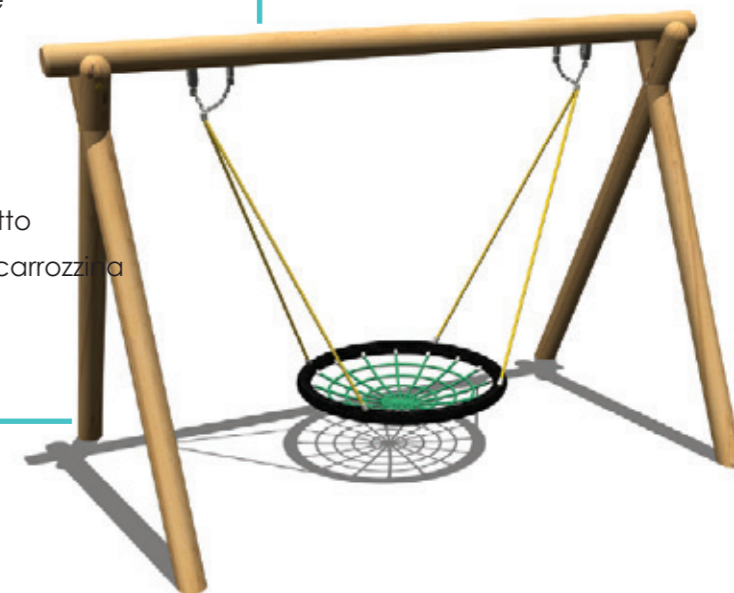
### Legnolandia



L'altalena permette l'utilizzo ai bambini con diverse abilità ed a più bambini contemporaneamente



L'altalena non è del tutto sicura per i bambini in carrozzina





Questa unità è stata progettata per coloro che non possono spostarsi facilmente dalla sedia a rotelle. È una parte essenziale della nostra gamma poiché tutti hanno il diritto di godere della sensazione di libertà che porta l'oscillazione. Il tiro a fune incluso nel design consente a chi ha mobilità della parte superiore del corpo di essere in grado di oscillare in modo indipendente. Lo consigliamo solo in uno spazio di gioco non sorvegliato se lo spazio libero è delimitato da una recinzione e un cancello di accesso, preferibilmente con un sistema di blocco della chiave radar. Ciò è dovuto al peso dell'oscillazione in movimento e per impedire a chiunque di correre davanti al telaio quando è in movimento.

## ALTALENA INCLUSIVA

### Inclusiveplay



L'altalena è pensata e sicura per bambini in carrozzina



L'altalena non permette l'utilizzo ai bambini normodotati e da più bambini contemporaneamente





- Montanti in legno bilamellare sez. cm 9x9 + staffa al suolo
- Trave in tubolare acciaio zincato, diametro mm 76
- Mantovane laterali sagoma fiore in polietilene rotazionale
- Altezza sotto trave = cm 200
- Il polietilene è riciclabile al 100%
- Sospensioni a doppio cuscinetto autolubrificante
- Catene zincate maglia stretta, filo mm 6 luce interna mm 8
- Seggiolino orsetto (anche per disabili) in polietilene rotazionale
- Kit bulloneria zincata per assemblaggio in tappi plastici

## ALTALENA ORSETTO

### Holzof



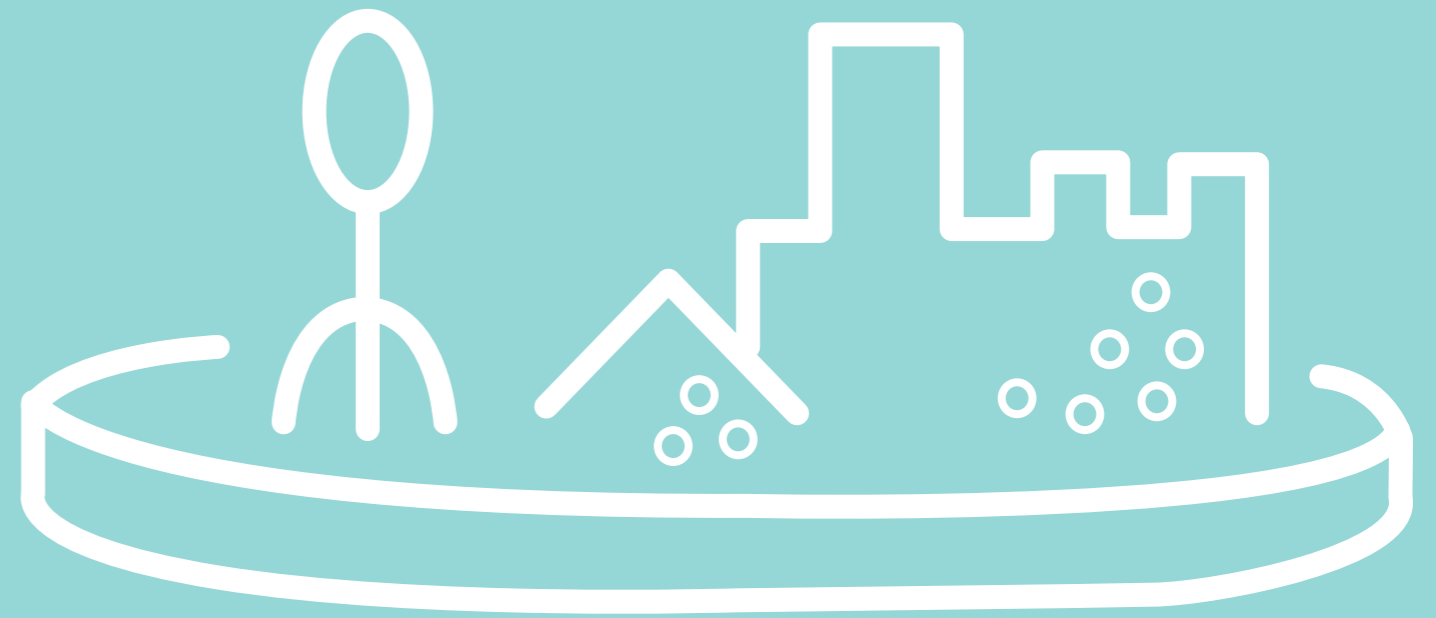
L'altalena è sicura per bambini con diverse abilità



L'altalena non permette l'utilizzo a più bambini contemporaneamente ed ai bambini di età superiore ai 10 anni



**giochi  
sensoriali**



## GIOCO DELL'EURO

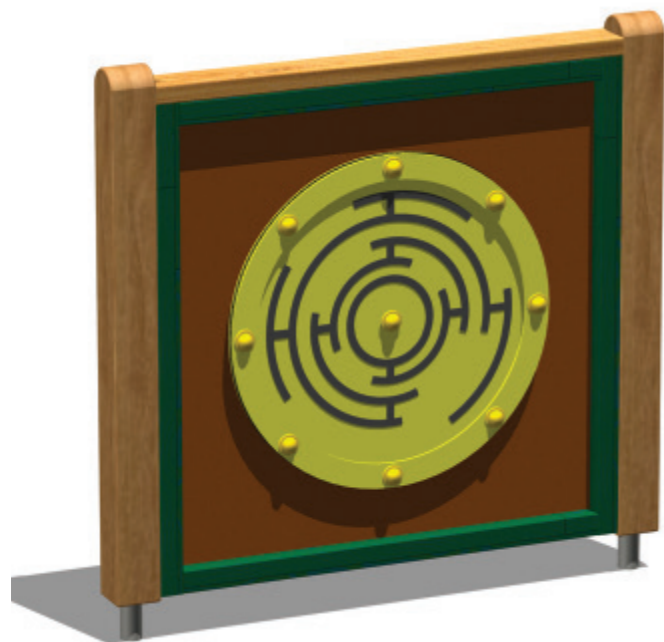
Legnolandia



Il gioco permette l'uso  
con diverse abilità



Il gioco non permette  
bambini non vedenti

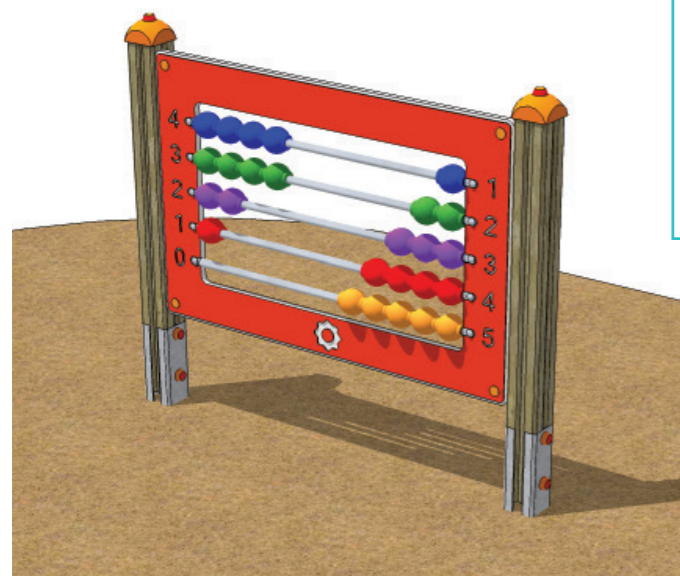


## PALLOTTOLIERE

Holzof

✓ Il gioco permette l'uso con diverse abilità

✗ I bambini in carrozzina riuscire a raggiungerlo alte e inoltre non per bambini non vedenti





## R34-FIECOCH

Proludic

Il gioco permette l'uso con diverse abilità in bambini di suonare

Il gioco non permette l'uso in bambini non udenti





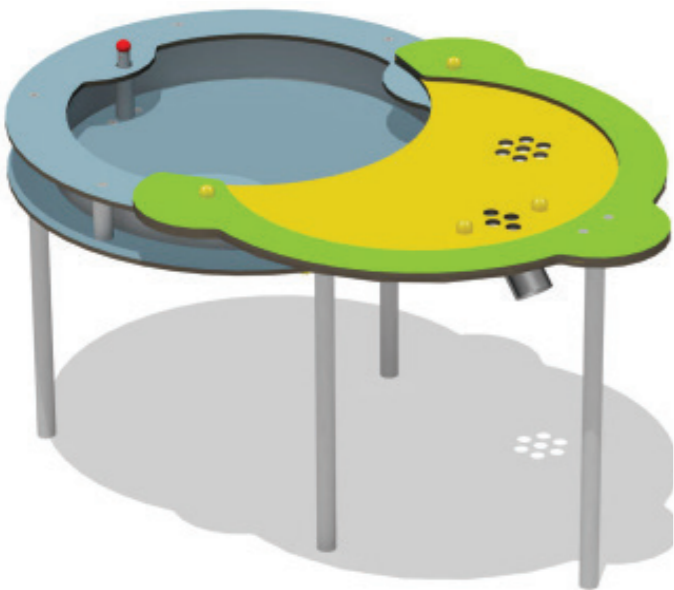
## J3418

Proludic

Il gioco permette l'uso con diverse abilità

I bambini in carrozzina riescono a raggiungere





## SPRING

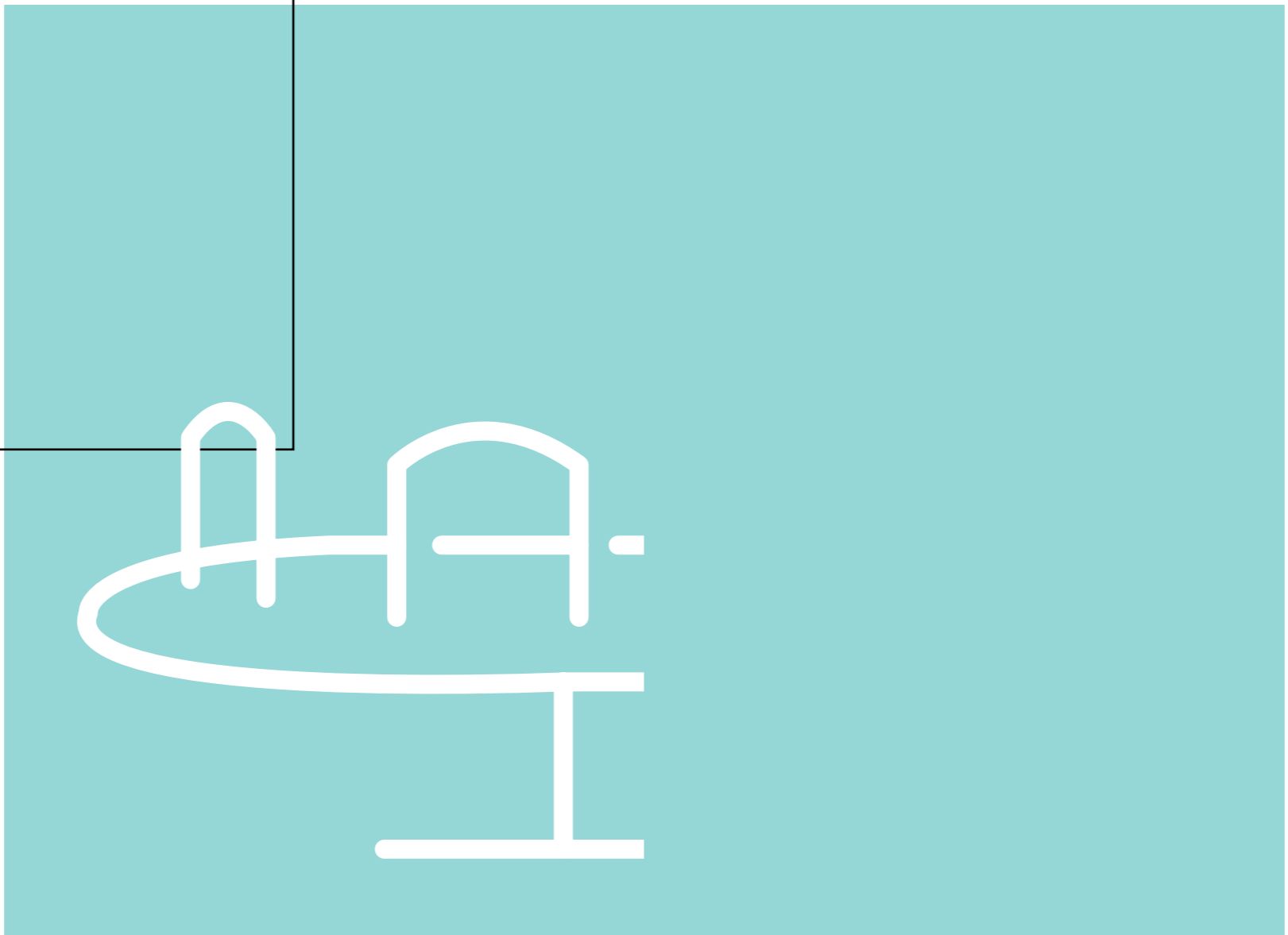
Suttcliffeplay

✓ Il gioco permette l'uso con diverse abilità in bambini di stare a contatto con la sabbia

✗ Il gioco potrebbe avere difficoltà di accesso se installato nella sabbia, rendendo difficoltoso l'uso in carrozzina



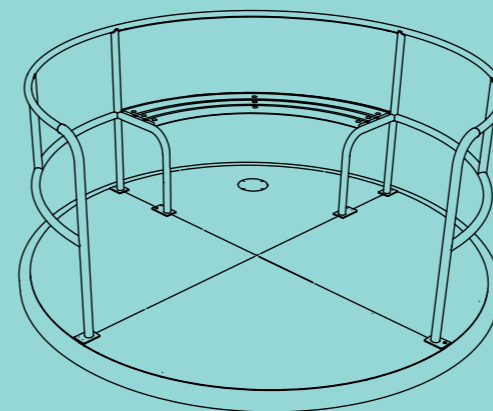
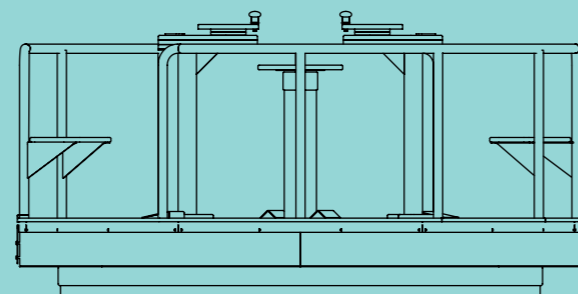
**giostre  
girevoli**



# GIOSTRA ROTANTE

Legnolandia

- ✓ La giostra permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità ed a più bambini contemporaneamente inoltre dispone di piastre in rilievo al centro che permettono il bloccaggio delle carrozzine
- ✗ Se la piastra rotante non è posta a livello del suolo non permette ai bambini in carrozzina di accedervi da soli



# IP12 WEELSPIN

Inclusiveplay

- ✓ La giostra permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità ed a più bambini contemporaneamente
- ✗ Se la piastra rotante non è posta a livello del suolo non permette ai bambini in carrozzina di accedervi da soli

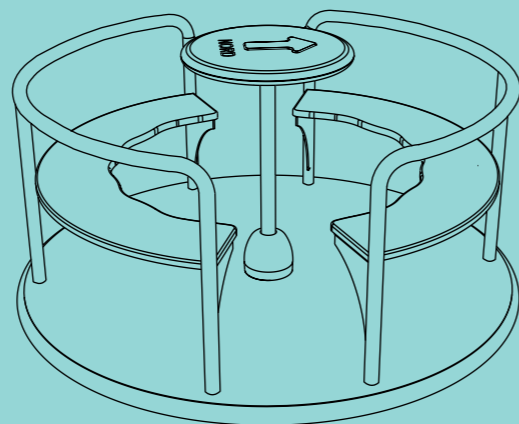


# COMPASS

Legnolandia

✓ La giostra permette l'utilizzo a bambini ipovedenti ed ha una freccia in rilievo che indica il nord a scopo educativo

✗ La giostra non permette l'utilizzo sulla sedia a rotelle

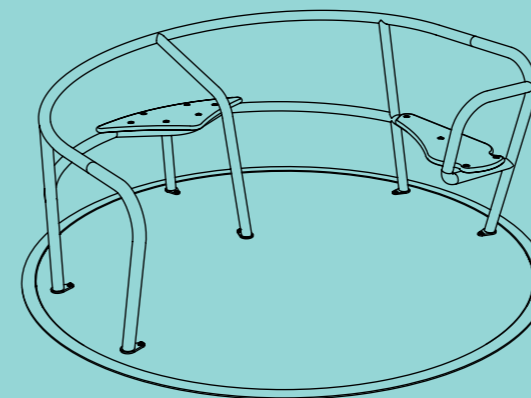


# SPINMEE

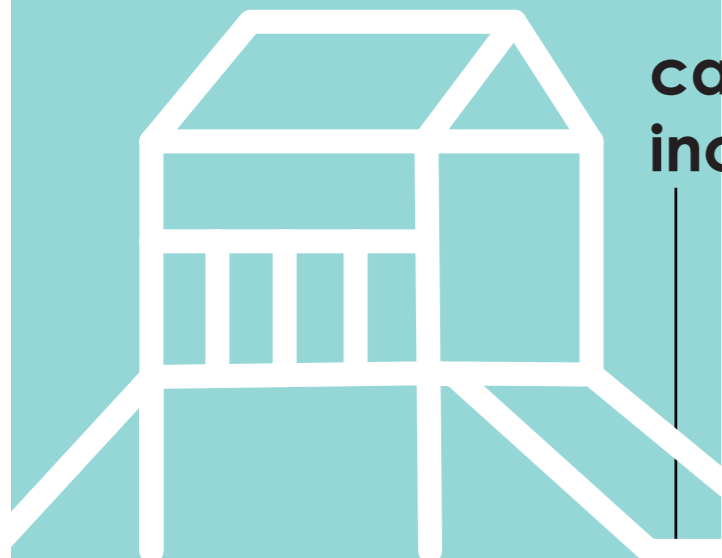
Hags

✓ La giostra permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità ed a più bambini contemporaneamente inoltre permette alle carrozzine di stazionare in sicurezza

✗ Se la piastra rotante non è posta a livello del suolo non permette ai bambini in carrozzina di accedervi da soli



## castelli inclusivi



## OXI XOXI304

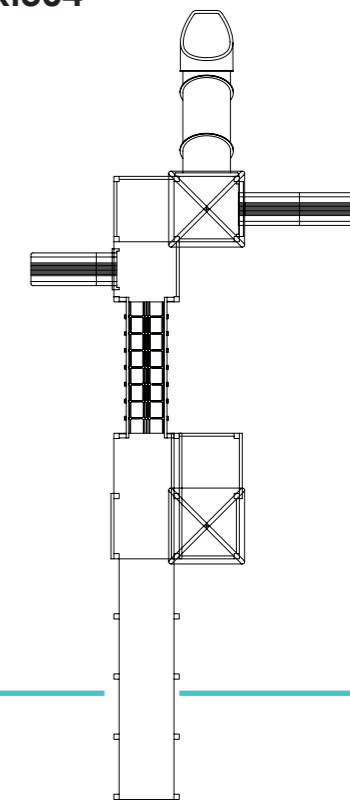
Holzof



Il castello permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità insieme



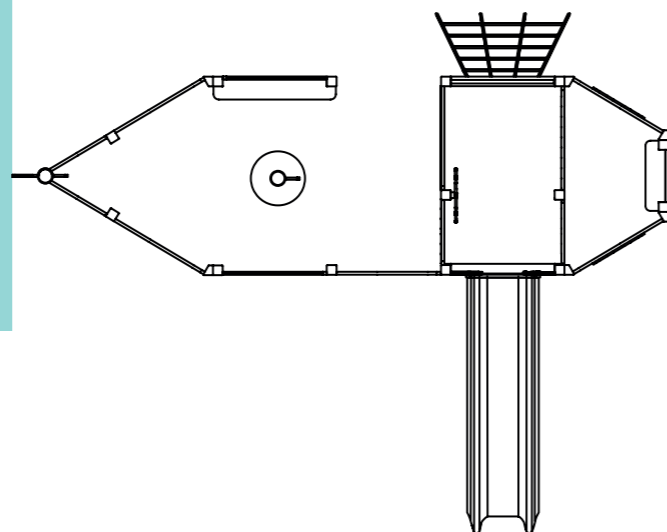
Non tutte le parti del castello sono accessibili alle carrozzine e i pannelli presenti non sono utilizzabili da bambini non vedenti





## GALEONE

Legnolandia



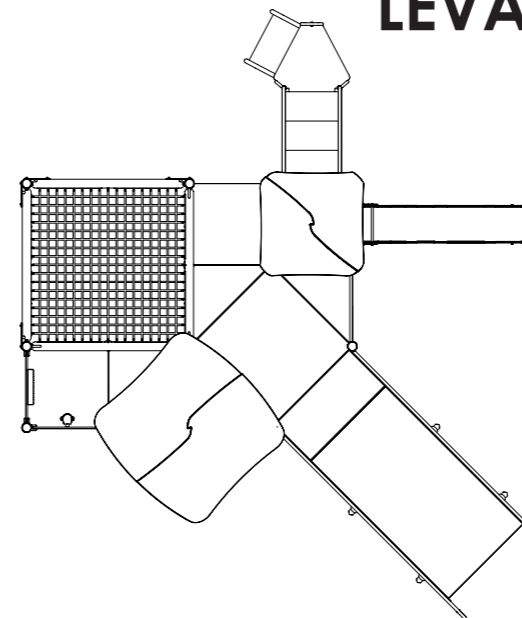
Il castello permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità poichè è posto a livello del suolo

La parte superiore non è accessibile alle carrozzine



## UNIPLAY LEVANDER

Hags



Il castello permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità insieme

Lo scivolo non è accessibile alle carrozzine



## TORRE MAX XM403

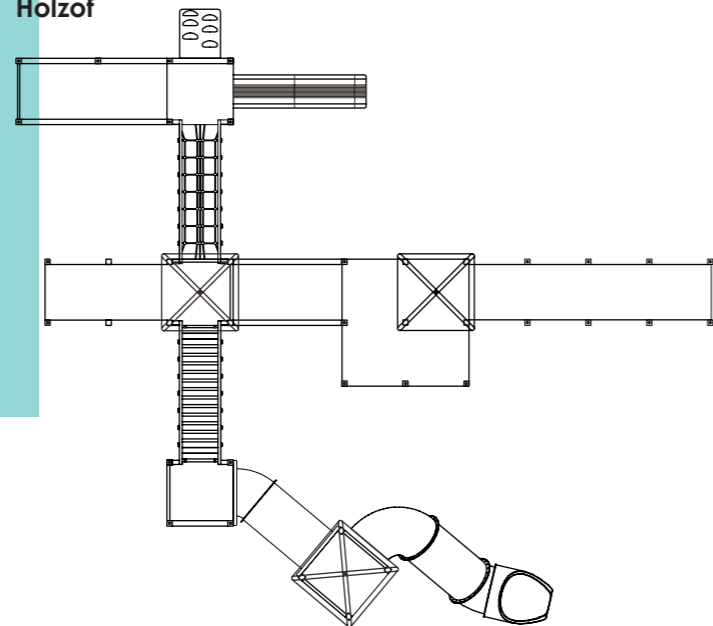


Il castello permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità insieme



Non tutti i giochi sono accessibili alle carrozzine e i pannelli presenti non sono utilizzabili da bambini non vedenti

Holzof



## UNIPLAY EPTIX

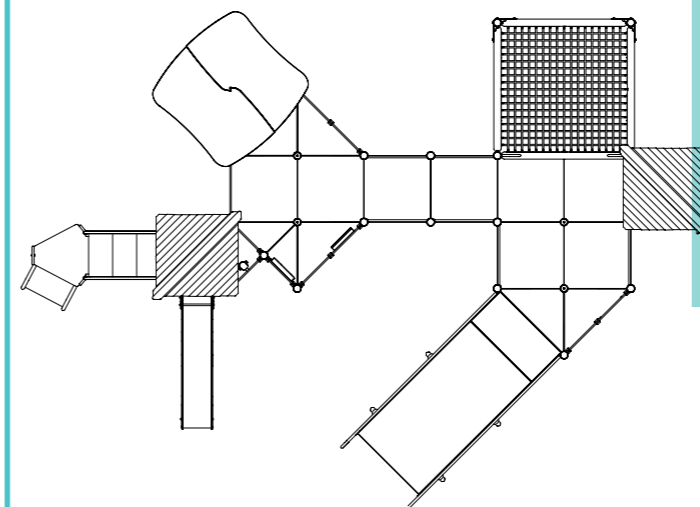


Il castello permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità insieme



Lo scivolo non è accessibile alle carrozzine

Hags





## giochi a molla



## DONKY

Holzof

- Il gioco permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità perchè presenta uno schienale
- Il gioco non è completamente sicuro per bambini diversamente abili inoltre non permette l'utilizzo a più bambini contemporaneamente

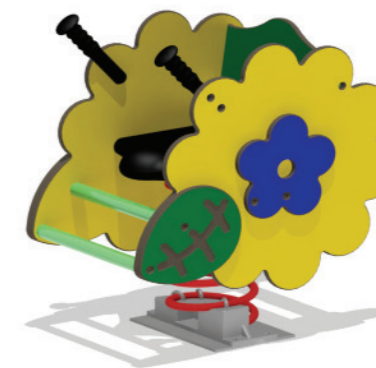




## GREEN CAR

Giochipark

- Il gioco permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità perchè presenta uno schienale e una maniglia centrale
- Il gioco non permette l'utilizzo a più bambini contemporaneamente



## FLOWER SPRINGIE

Sutcliffeplay

- Il gioco permette l'utilizzo a bambini con diverse abilità perchè presenta uno schienale e delle maniglie
- Il gioco non è completamente sicuro per bambini diversamente abili inoltre non permette l'utilizzo a più bambini contemporaneamente





**aziende  
produttrici**



## PRINCIPALI AZIENDE

- Legnolandia
- Holzof
- Giochisport
- Hags
- Proludic
- InclusivePlay
- Dimensione Comunità
- Play Casoria
- Giochipark
- Gradim Giochi
- Pozza
- Sutcliffeplay
- Giocassieme



# Legnolandia

## APPROCCIO PROGETTUALE

Legnolandia, grazie ad una esperienza di oltre 30 anni nella progettazione e costruzione di parchi gioco, conosce bene le "barriere" che bloccano l'accesso alle attività ai bambini disabili. Per questo, seguendo le linee guida europee e dialogando con famiglie, progettisti ed organizzazioni, ha progettato delle strutture adatte a tutti, cercando di non guardare solo la disabilità ma piuttosto ciò che i bambini sono in grado di fare con le loro possibilità.

**LEGNOLANDIA**  
built by nature

# Holzhof

## APPROCCIO PROGETTUALE

Holzhof srl è da oltre 40 anni una delle aziende leader nella realizzazione di strutture per parchi gioco e per l'arredo urbano. Ha realizzato moltissimi progetti sia per il settore pubblico che per quello privato e con la sua esperienza pluridecennale mette a disposizione dei propri clienti un servizio completo di consulenza, progettazione e produzione. Offriamo ad imprese private ed enti pubblici tutti i prodotti che servono a realizzare parchi gioco per bambini in aree pubbliche e private e gli accessori per arredare piazze, vie ed intere città. Le nostre proposte sono sempre innovative, con soluzioni stabili e destinate a durare nel tempo.

DESIGN BRAND OF  
**HOLZHOF** 

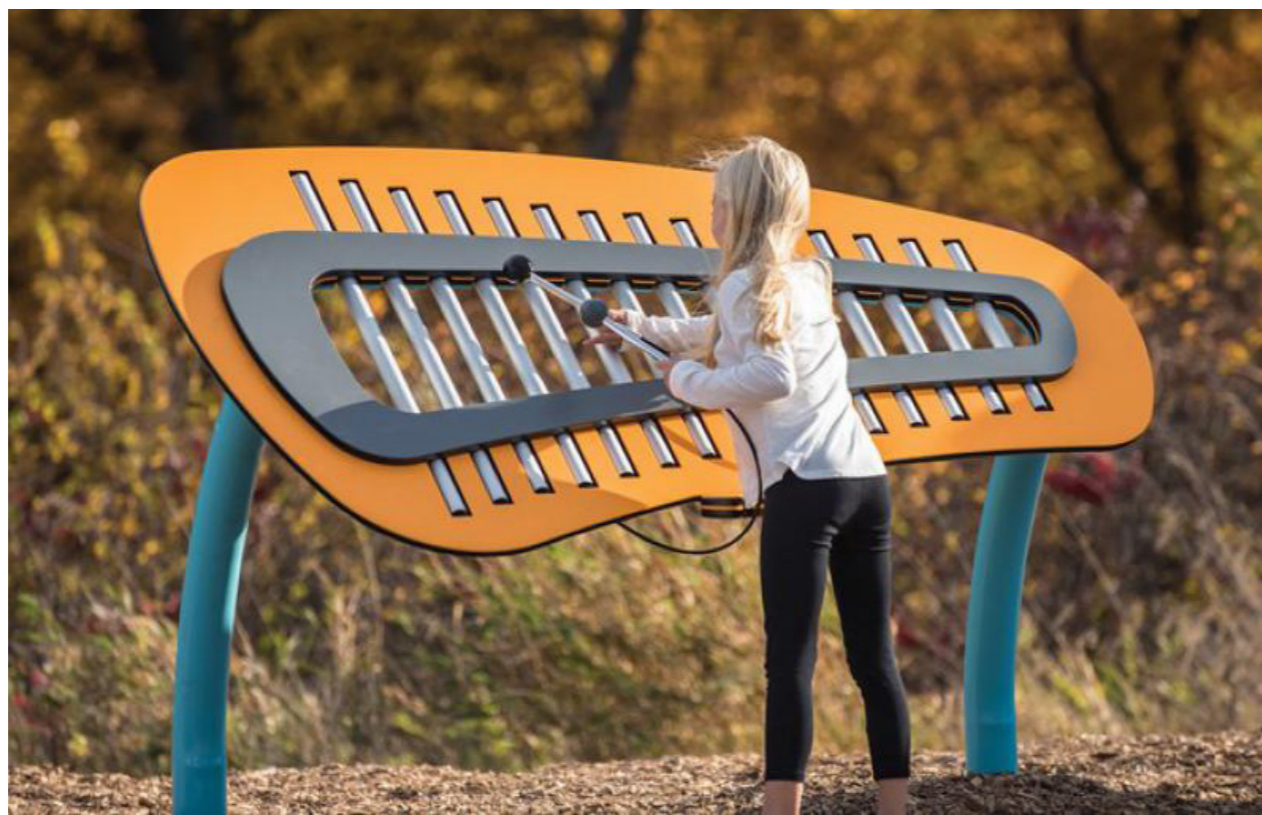




# Giochisport

## APPROCCIO PROGETTUALE

Giochisport crea soluzioni inclusive per rendere il gioco accessibile a tutti. Tutti i bambini hanno il diritto di vivere un'infanzia serena e di giocare insieme ai loro coetanei in tranquillità e spensieratezza. Per questo è fondamentale garantire il diritto al gioco attraverso strutture ludiche inclusive, in modo che i più piccoli possano avere le stesse opportunità di divertirsi, senza discriminazioni, stimolando l'interazione nella diversità.



# Hags

## APPROCCIO PROGETTUALE

Hags e gli spazi di gioco inclusivi dovrebbero offrire a tutti l'opportunità di giocare insieme. I campi da gioco inclusivi dovrebbero essere accessibili, coinvolgere i bambini di tutte le età e abilità e incoraggiarli a interagire tra loro. Giocare è uno dei modi più importanti in cui i bambini restano attivi, imparano, fanno amicizia e socializzano. È anche fondamentale per lo sviluppo e il benessere dei bambini. Crediamo che spazi di gioco più inclusivi consentano ai bambini di connettersi con gli altri in modo positivo, alleviare i sentimenti di stress, stimolare il pensiero creativo e l'esplorazione, aumentare la fiducia e consentire ai bambini di godere del piacere e dei benefici del gioco.



**HAGS®**



## Proludic

### APPROCCIO PROGETTUALE

Il desiderio di Proludic è quello di creare benessere per gli avventori del parco giochi, a prescindere dall'età e dal grado di abilità di ognuno. L'obiettivo è di offrire la possibilità a tutti di crescere, divertirsi, giocare e interagire con gli altri, creando spazi di condivisione con attrezzature ludiche sempre originali e una disposizione degli elementi creativa e funzionale. Sono impegnati in un percorso che ci permette di mantenere la qualità dei prodotti, senza rinunciare al rispetto per l'ambiente e allo sviluppo sostenibile. Il loro valore aggiunto risiede, inoltre, nella capacità di ideare progetti personalizzati che si adattano a ogni contesto. Questi punti fondamentali rappresentano la base da cui partire per offrire sempre risposte adeguate alle richieste di tutti, garantendo l'originalità dei parchi giochi.





# Inclusive Play

## APPROCCIO PROGETTUALE

In Inclusive Play la visione è progettare, sviluppare e produrre prodotti di qualità che consentano ai bambini, indipendentemente dalla loro capacità, di giocare insieme. Viene spesso chiesto cosa significa inclusione, la risposta di Inclusive Play? Significa che tutti, indipendentemente da background, età, genere e capacità, dovrebbero avere le stesse opportunità nella vita di esplorare e raggiungere. Sebbene l'obiettivo principale in Inclusive Play sia intorno alle esigenze e alle disabilità speciali, aspiriamo a creare prodotti che entusiasmino tutti.

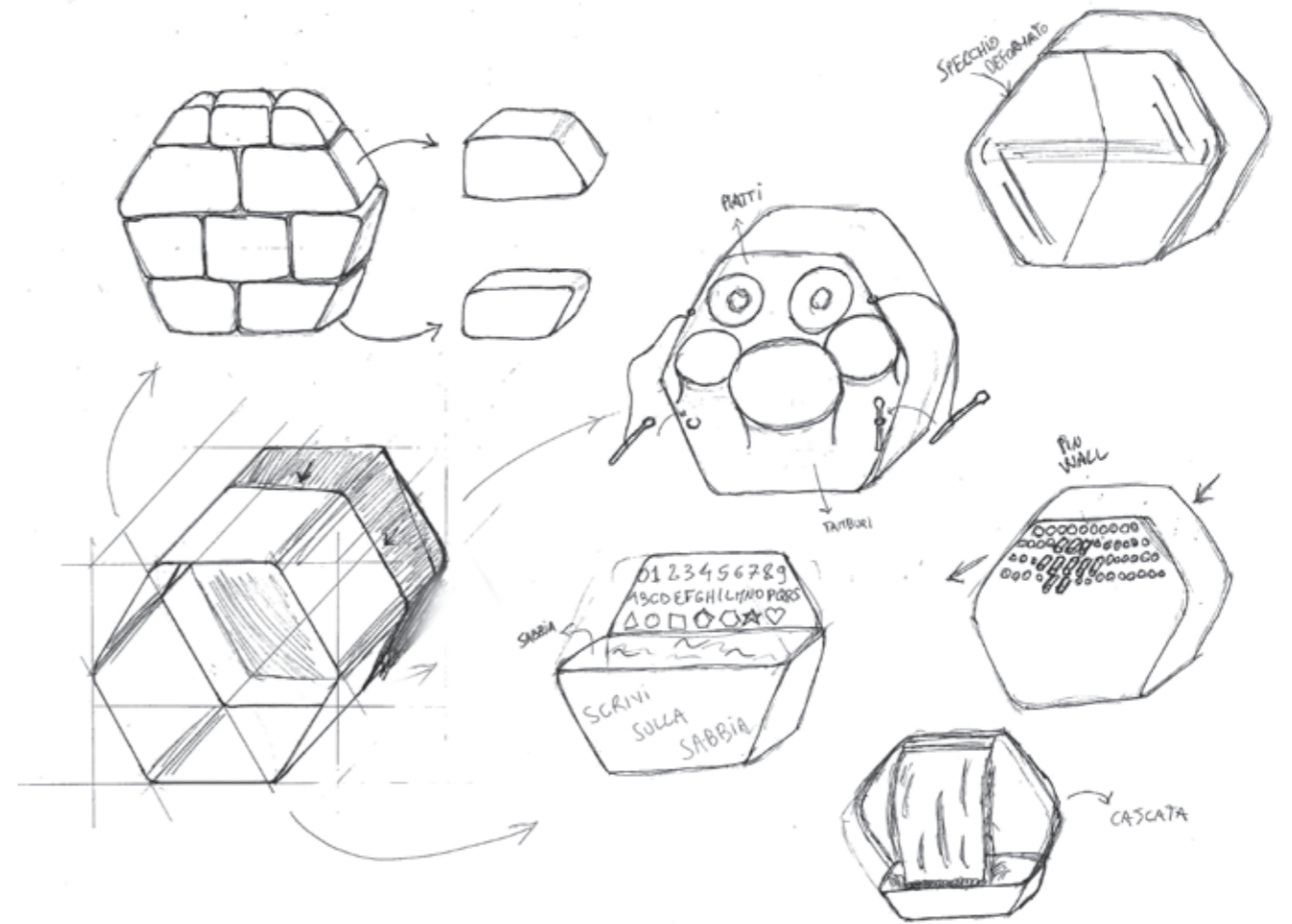
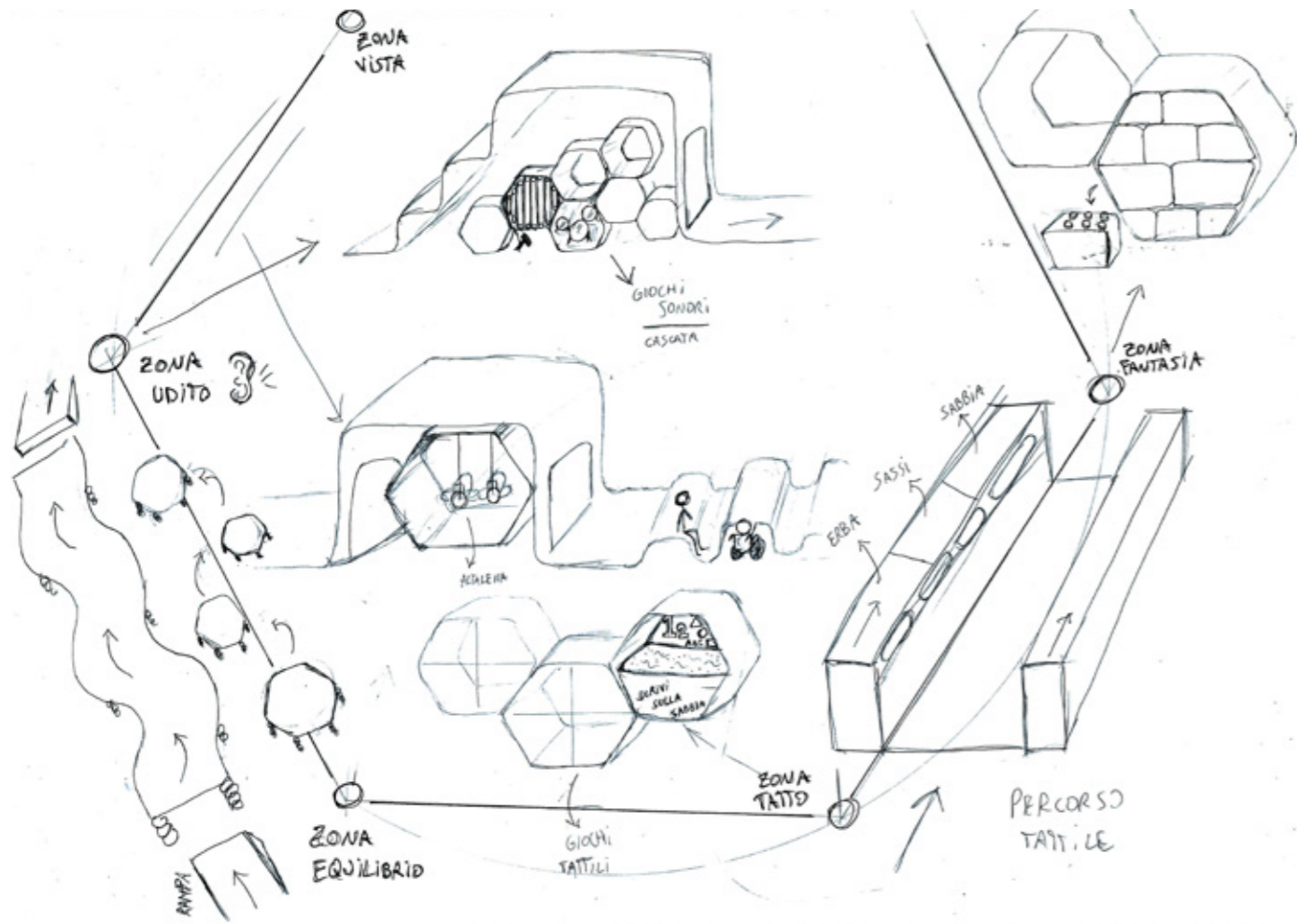


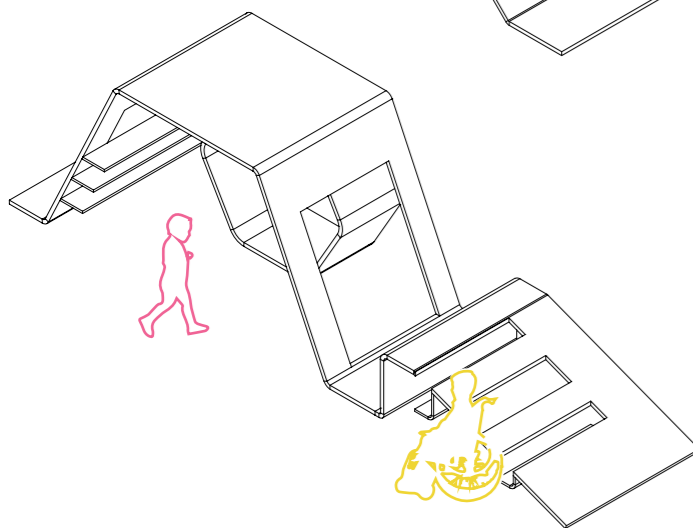
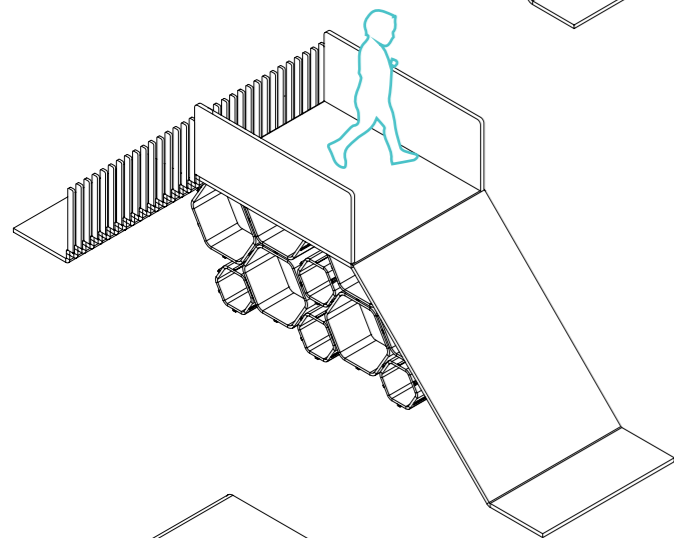
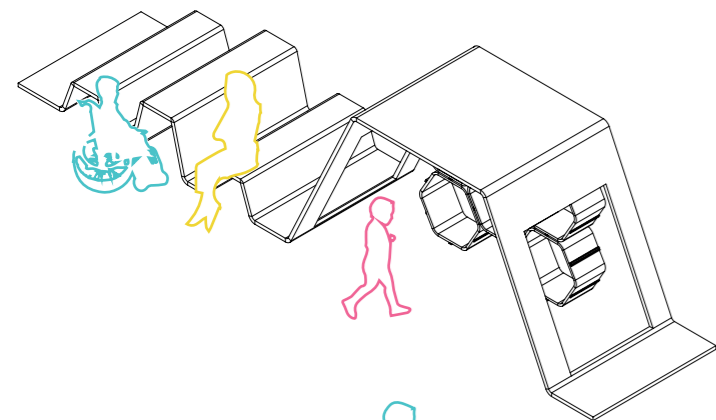
04

**IL  
PROGETTO**

# CONCEPT

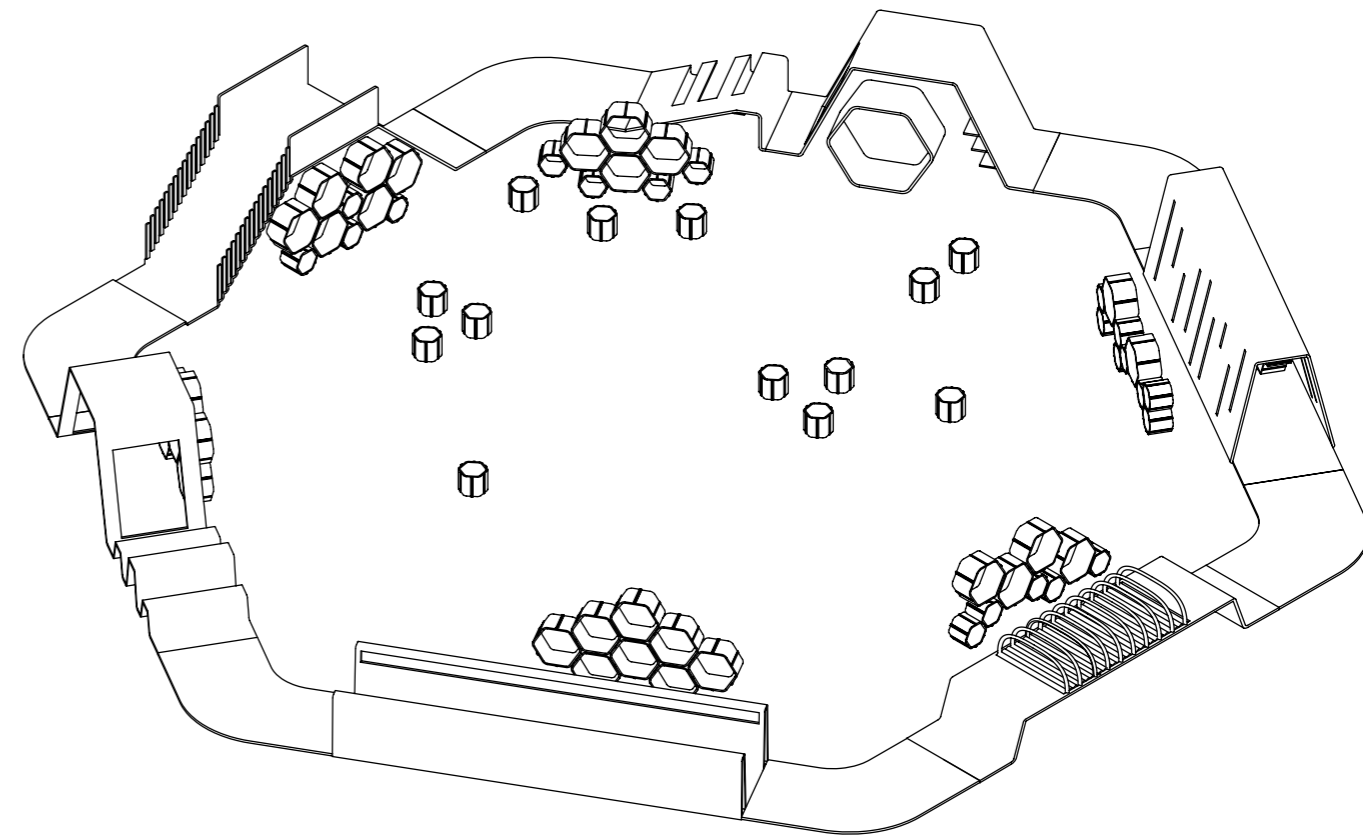
Prima Fase



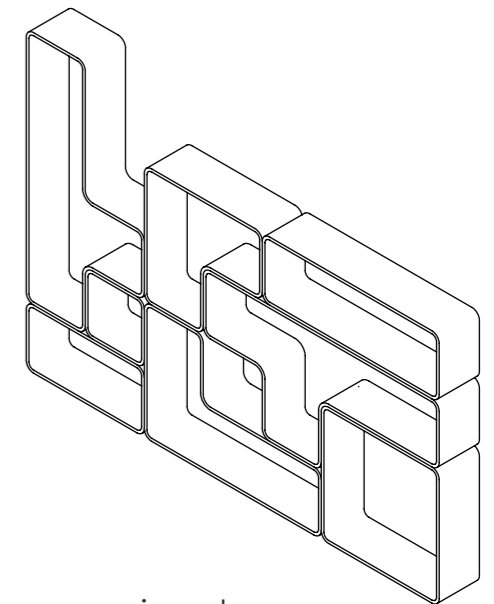
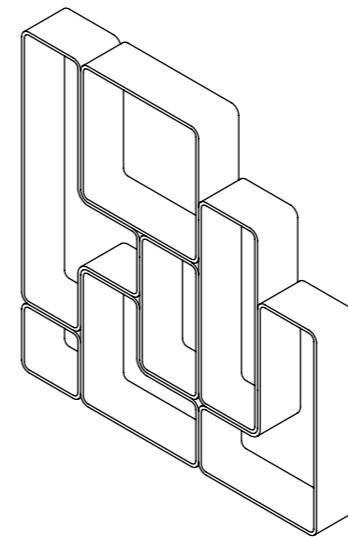
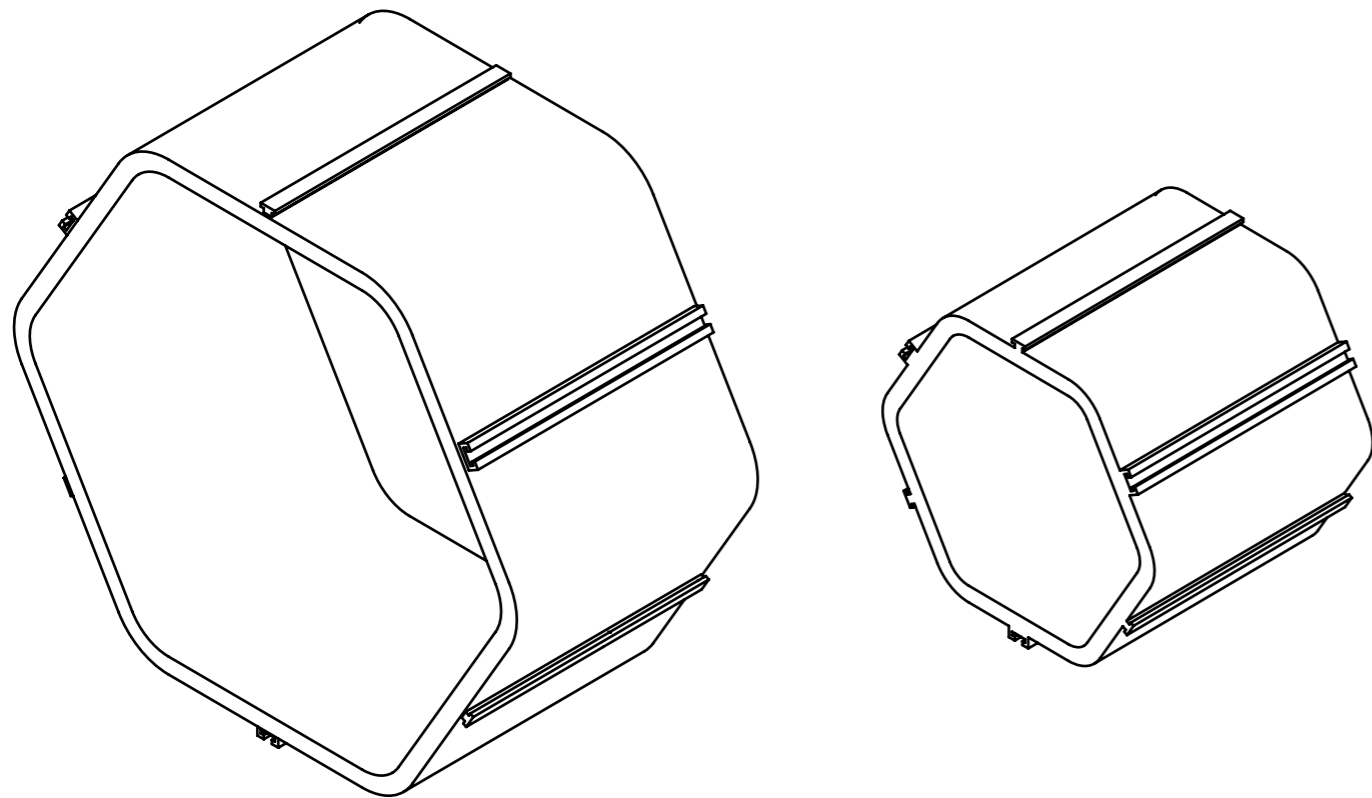


L'idea era quella di realizzare un parco giochi inclusivo, diviso in zone sensoriali, composto da dei giochi classici e dei giochi modulari formati da esagoni componibili.

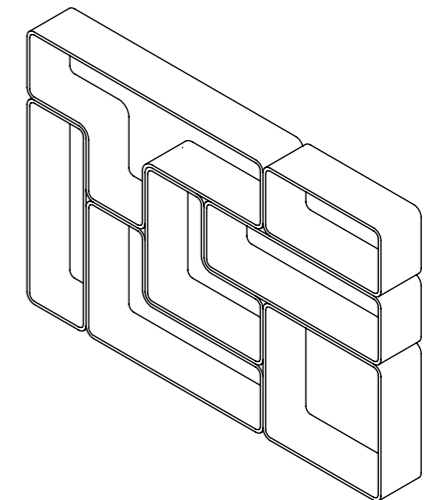
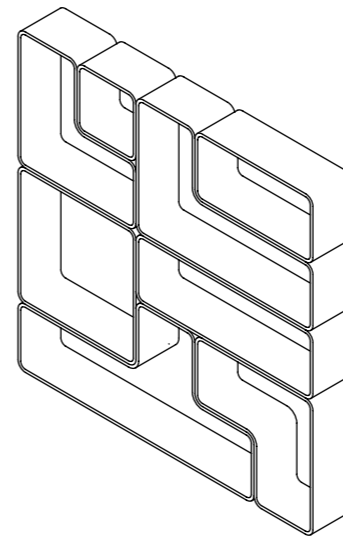
I primi concept venuti fuori erano composti da un nastro, a sua volta diviso in giochi accessibili (scivolo, tunnel, ecc) e gli esagoni di diverse grandezze, componibili, che avrebbero contenuto i giochi sensoriali.

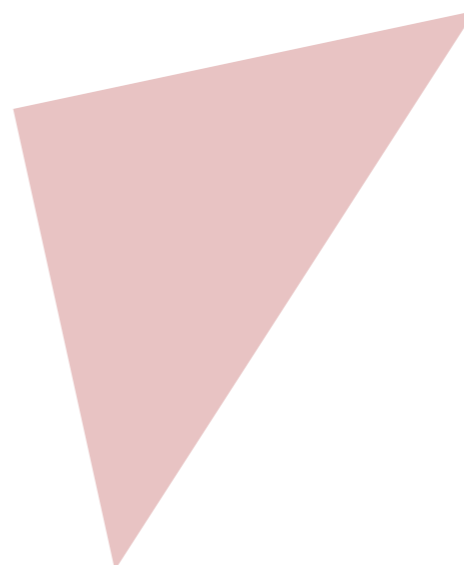
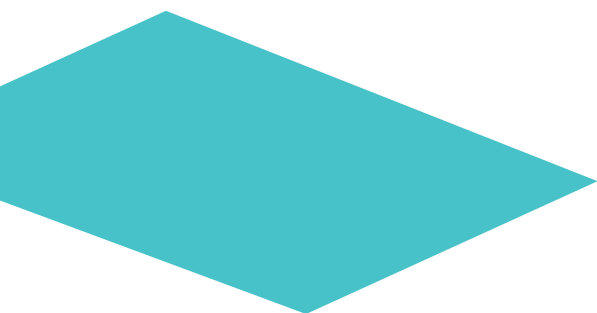
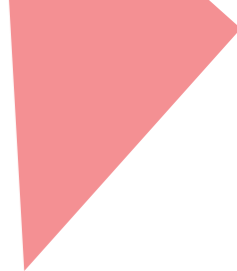
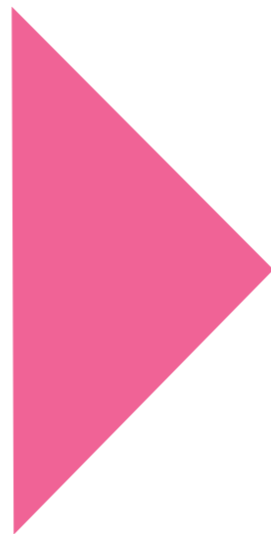


Le forme che venivano fuori erano un po' rigide e la composizione di esagoni stonava un po' con il nastro che li teneva insieme visivamente, inoltre si è pensato di ridurre sempre di più i moduli che andavano a comporre il nastro stesso.



Sono state provate diverse forme per i moduli che potessero essere composte a piacere variando tra triangoli e quadrati ottenendo però sempre delle forme statiche e rigide.





# TANGRAM



# TANGRAM

## ORIGINE E STORIA

La leggenda, sull'origine del gioco, narra che un monaco donò ad un suo discepolo un quadrato di porcellana e un pennello, dicendogli di viaggiare e dipingere sulla porcellana le bellezze che avrebbe incontrato nel suo cammino. Il discepolo, emozionato, lasciò cadere il quadrato, che si ruppe in sette pezzi. Nel tentativo di ricomporre il quadrato, formò delle figure interessanti. Capì, da questo, che non aveva più bisogno di viaggiare, perché poteva rappresentare le bellezze del mondo.

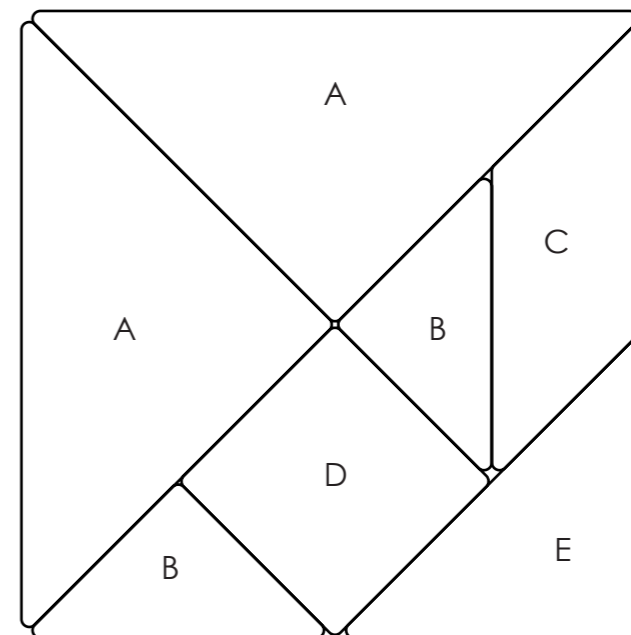


Il tangram è conosciuto come **“Le sette pietre di saggezza”** perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere la saggezza e il talento.

È un gioco millenario, che ci proviene dall'antica Cina.

È costituito da sette tavolette del medesimo materiale e del medesimo colore (chiamati tan) che sono disposti inizialmente a formare un quadrato:

- **5 triangoli** [2 grandi, 1 medio e 2 piccoli]
- **1 quadrato**
- **1 parallelogramma**



# TANGRAM

APPLICAZIONI NEL DESIGN



Libreria Tangram  
Daniele Lago



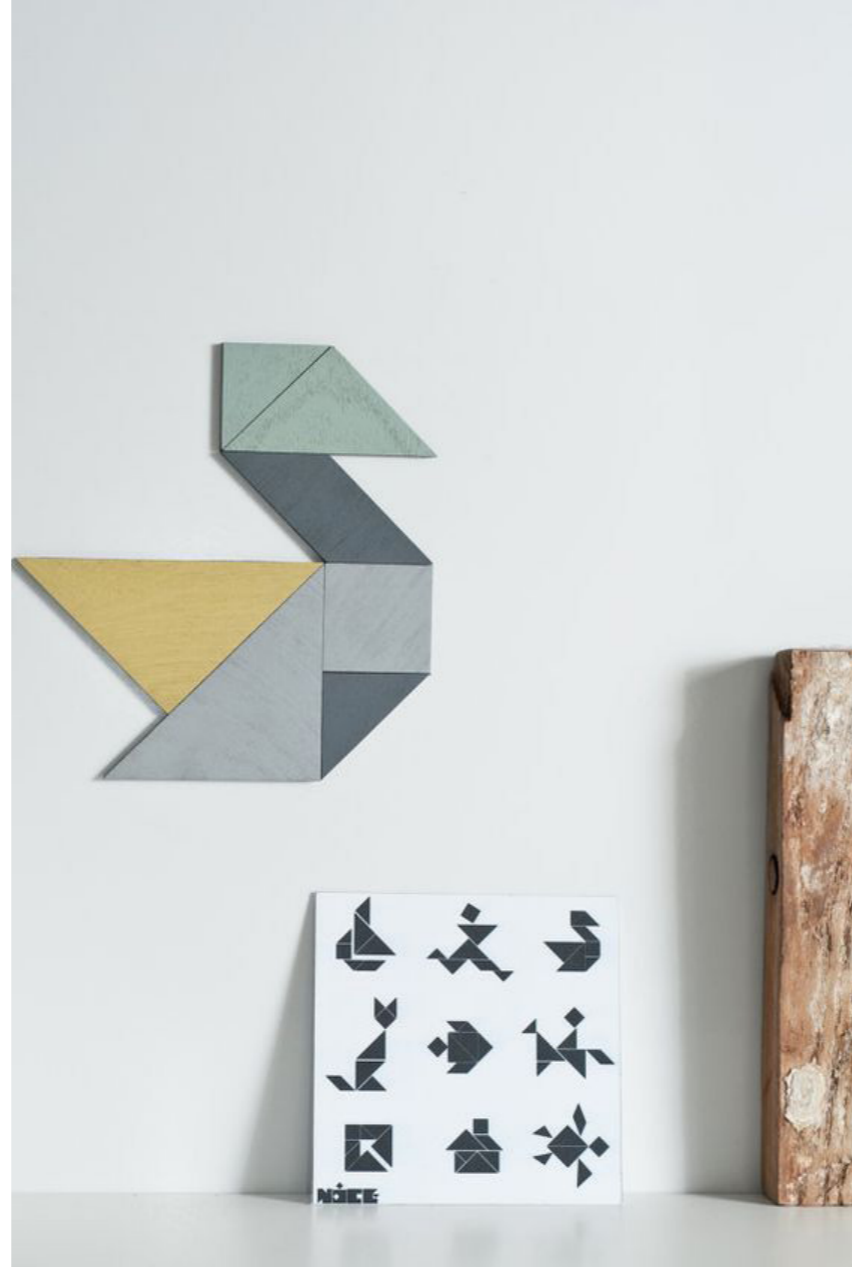
Tangram (Furniture Puzzle)  
Archmage





Design for Kids  
Progetto grafico





Wooden Tangram Magnet Set



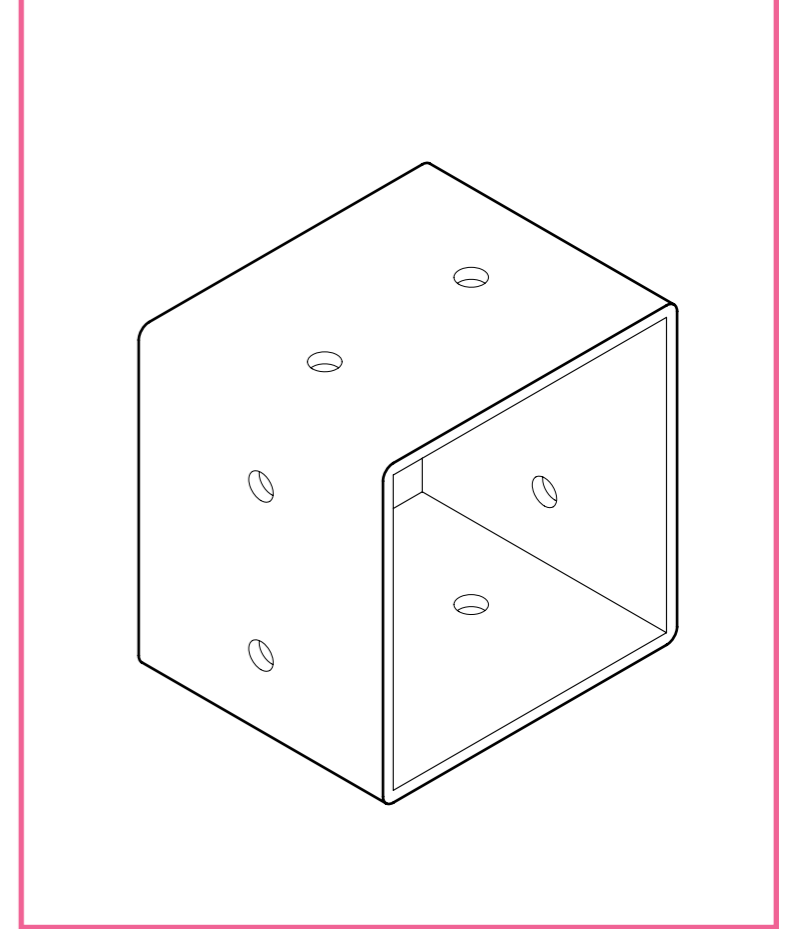
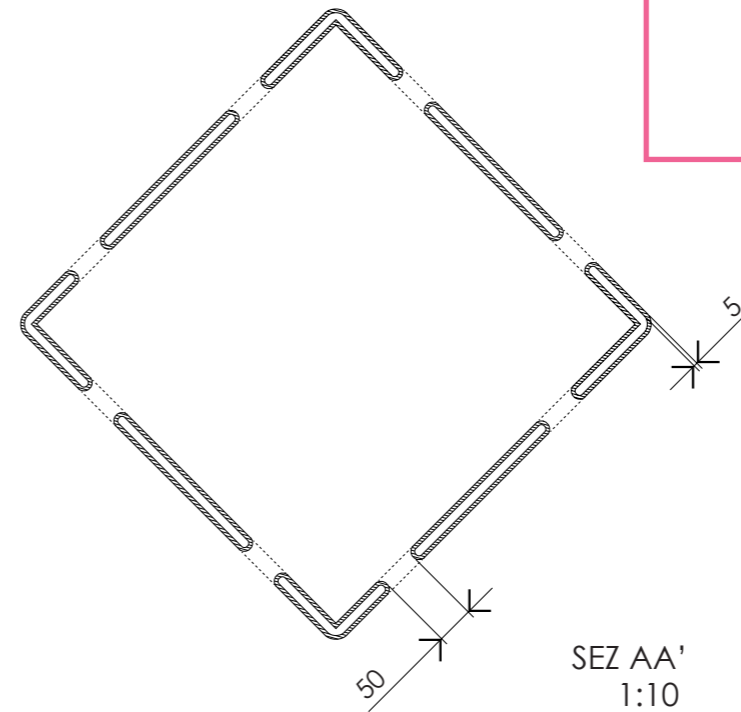
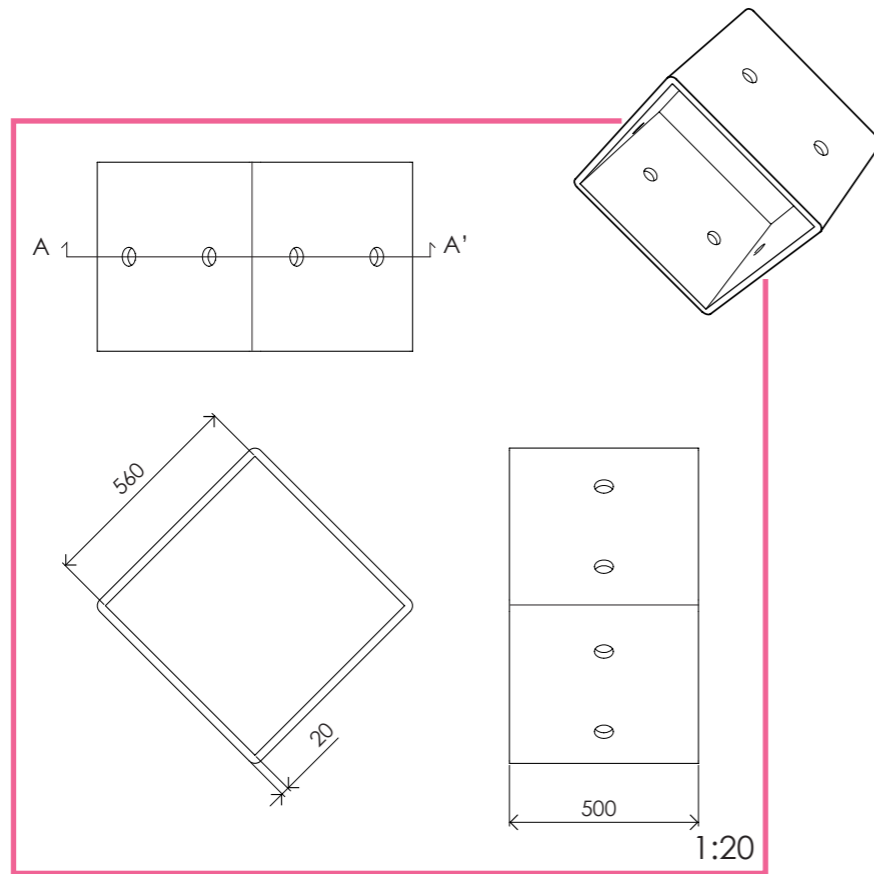


Libreria Tangram  
Daniele Lago



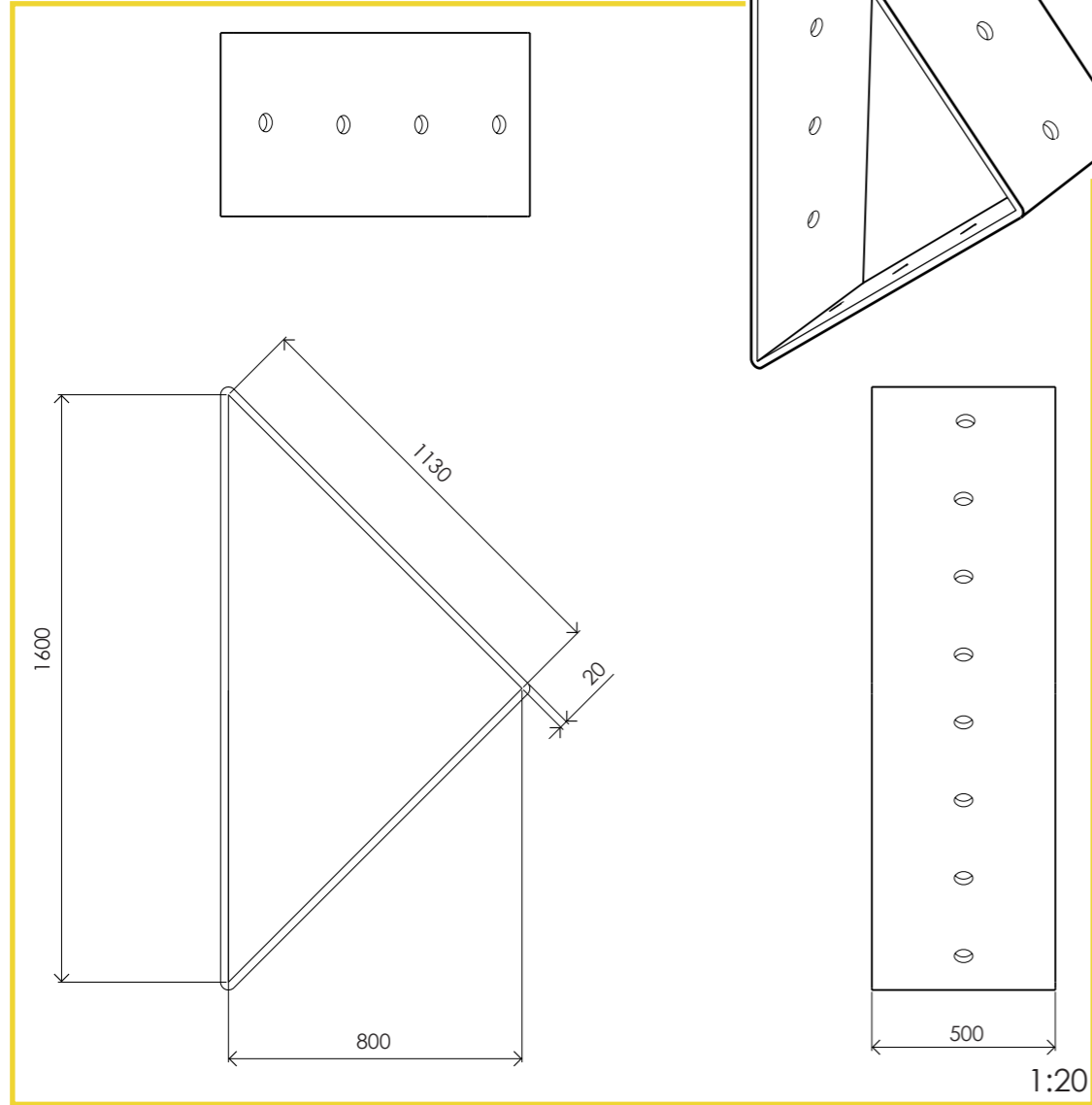
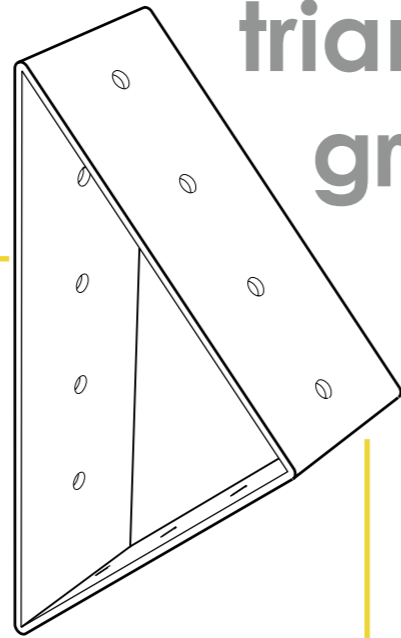
# quadrato

tavola tecnica



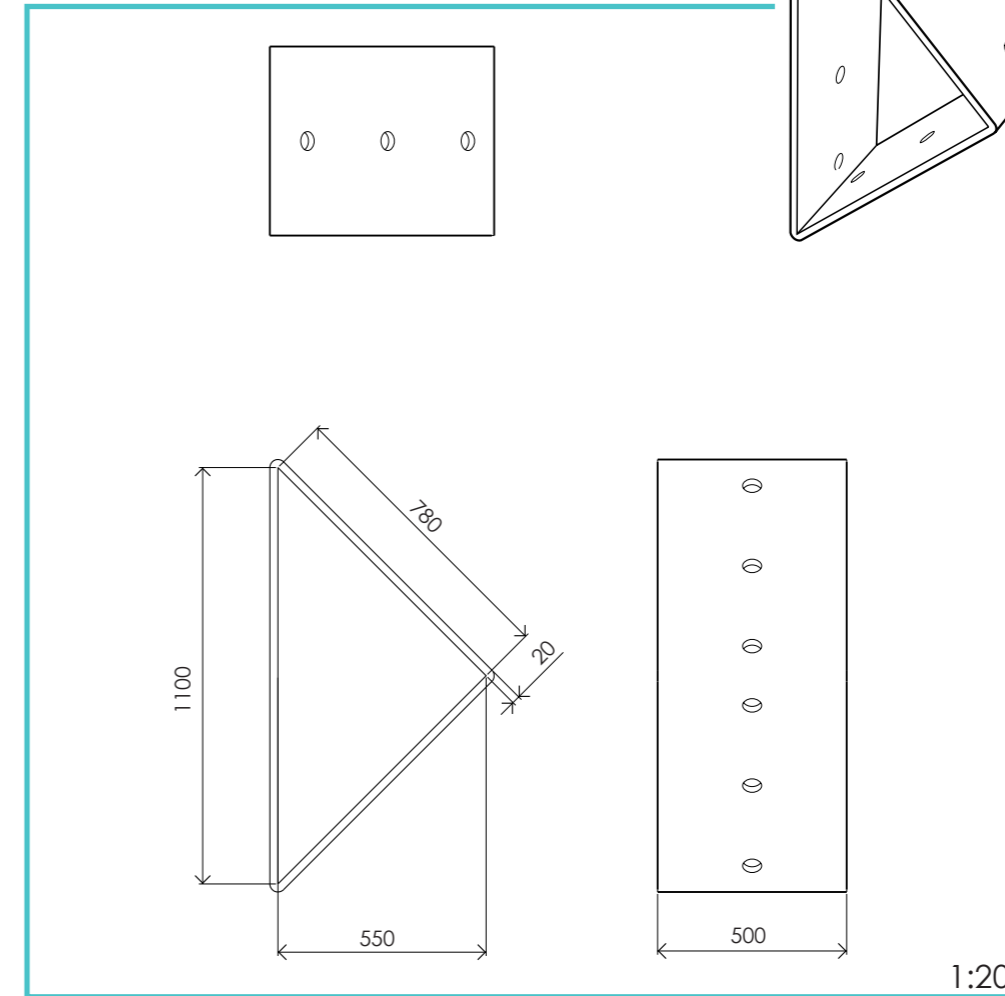
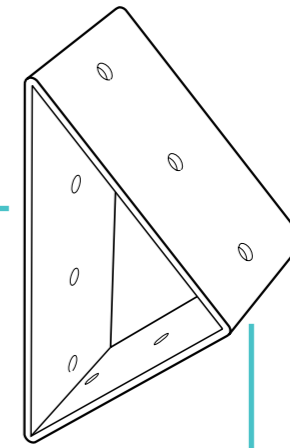
# triangolo grande

tavola tecnica



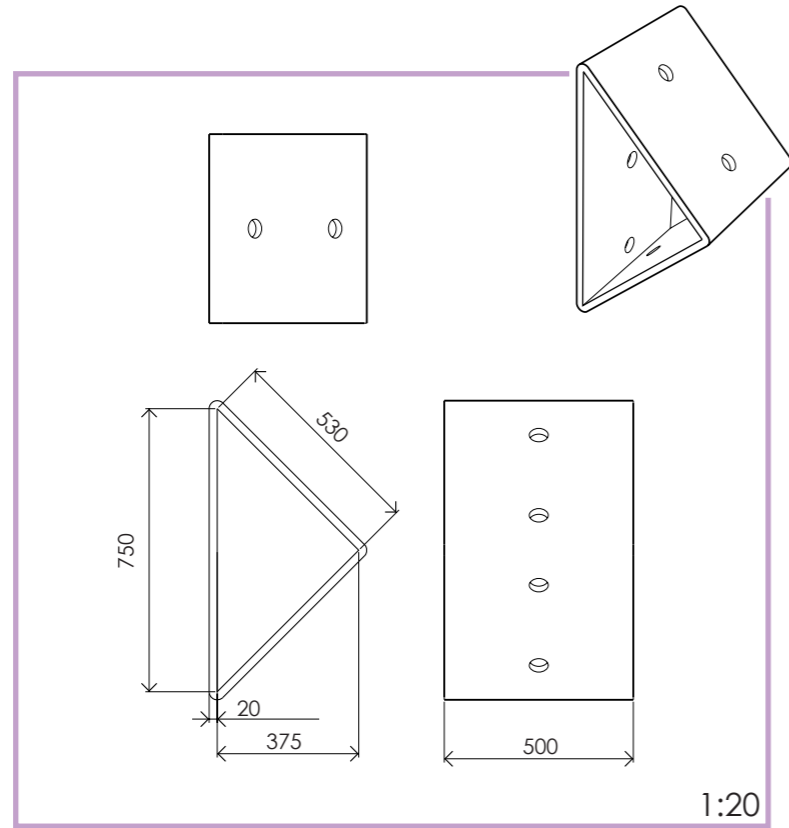
# triangolo medio

tavola tecnica



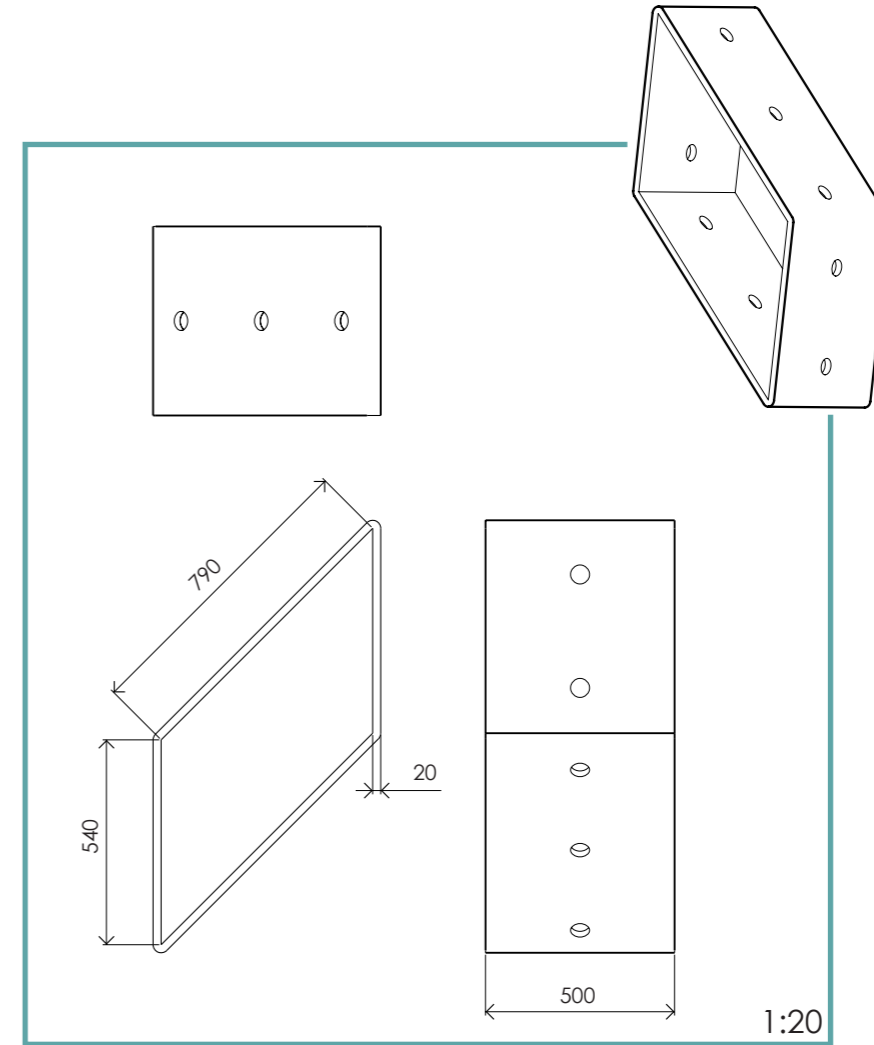
# triangolo piccolo

tavola tecnica



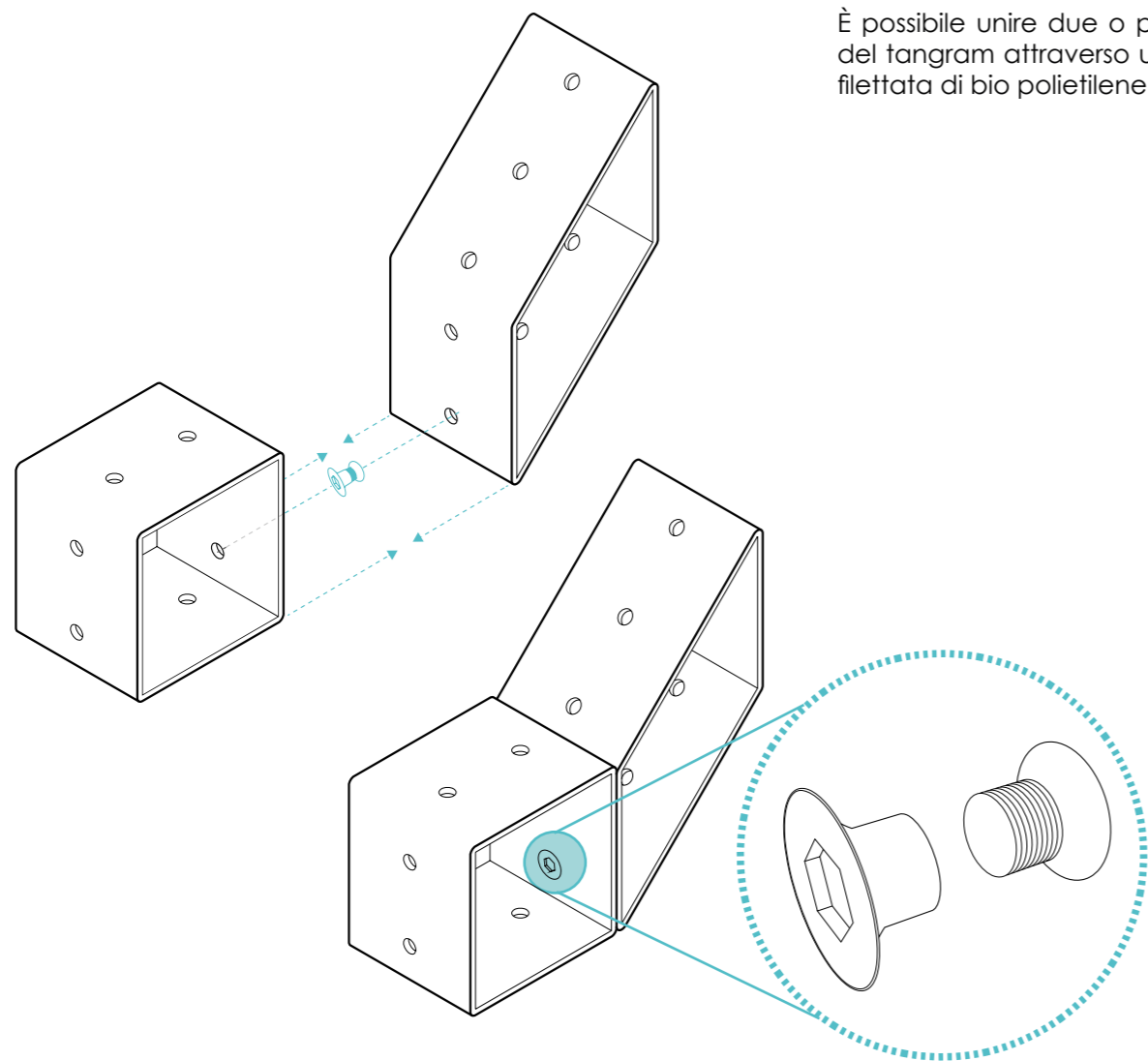
# parallelepipedo

tavola tecnica



# aggancio

È possibile unire due o più parti del tangram attraverso una vite filettata di bio polietilene



## Perchè la scelta è ricaduta proprio sul tangram?

Perchè a differenza delle altre forme, prima sperimentate il tangram permette una maggiore libertà e variabilità di composizioni, con la possibilità di svariate configurazioni, di ogni tipo. Dal riprodurre la forma di un cammello a quella di un elicottero, passando per numeri, lettere e persone in movimento.

### **MODULARITÀ**

ripetibilità elementi  
produzione in serie  
cambio singoli pezzi

### **DUTTILITÀ**

variabile nel tempo  
scelta del parco per tematiche  
Facile manutenzione

### **INCLUSIVITÀ**

elementi mobili mai fissi  
adattabilità alle diverse esigenze  
utilizzo dei sensi

# configurazioni tematiche

## TANGRAM

### CONFIGURAZIONI TEMATICHE

#### ANIMALI



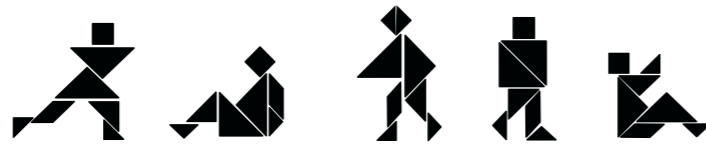
#### LETTERE



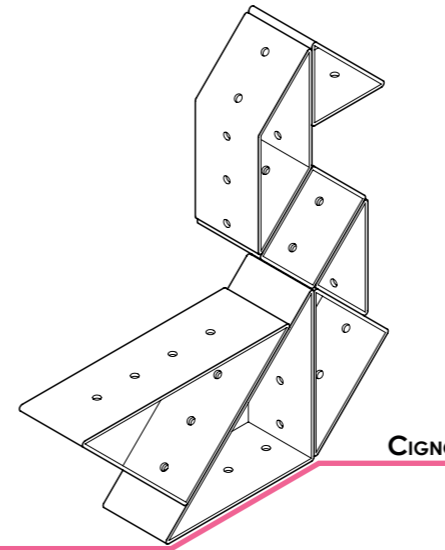
#### NUMERI



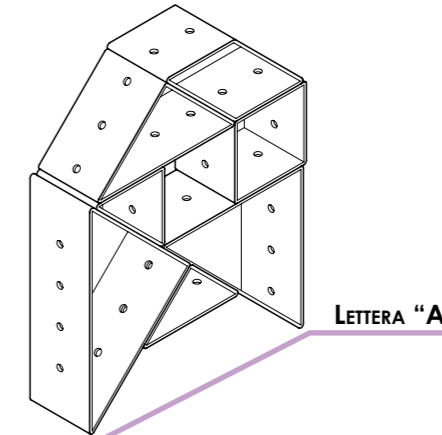
#### PERSONE



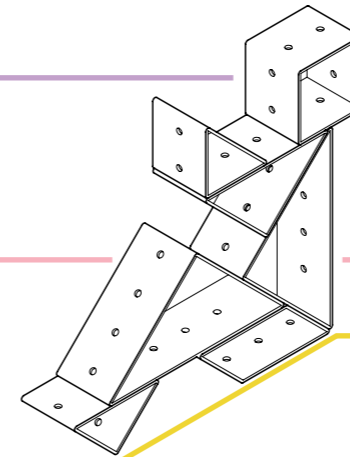
#### VEICOLI



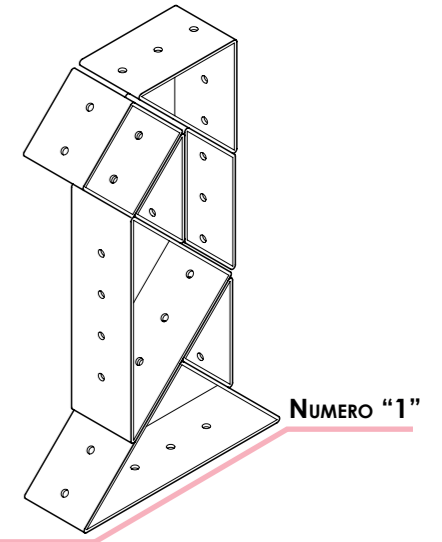
CIGNO



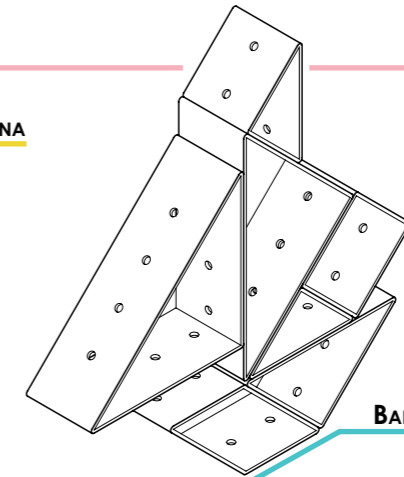
LETTERA "A"



PERSONA



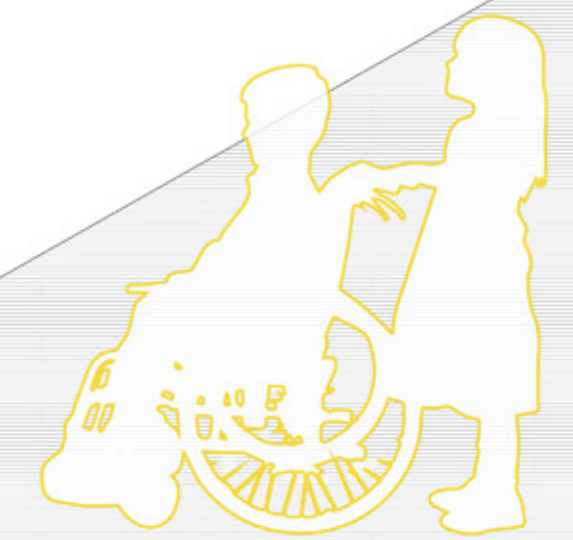
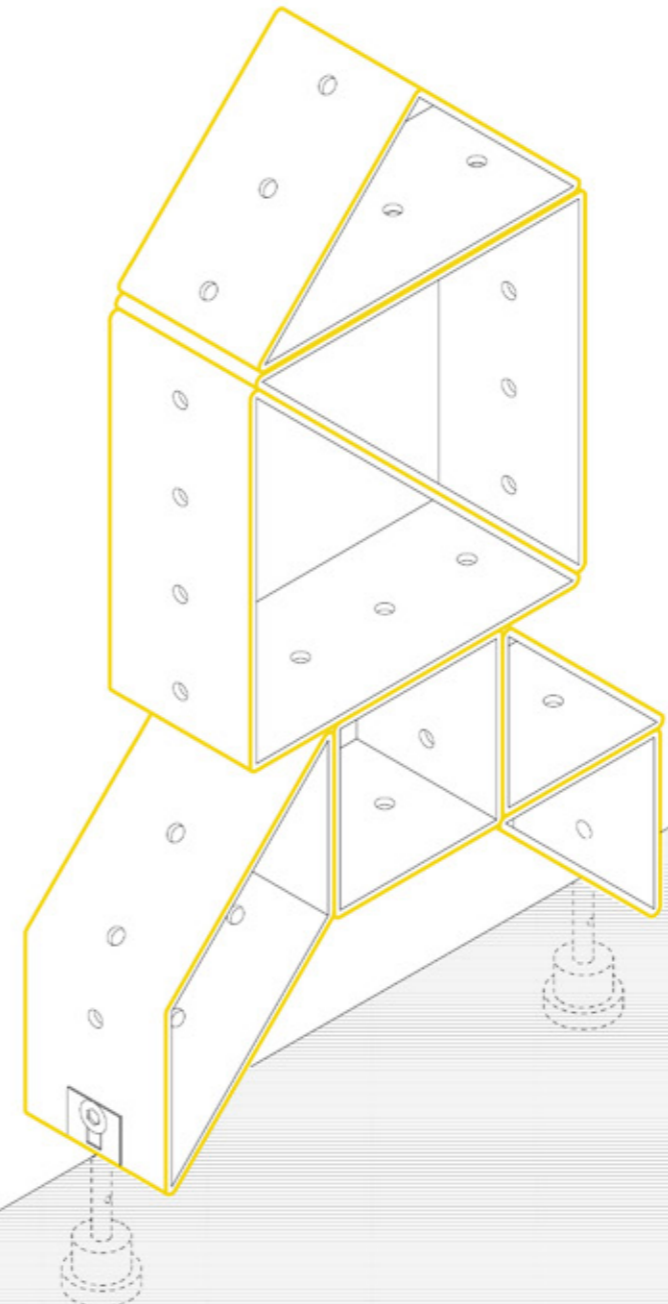
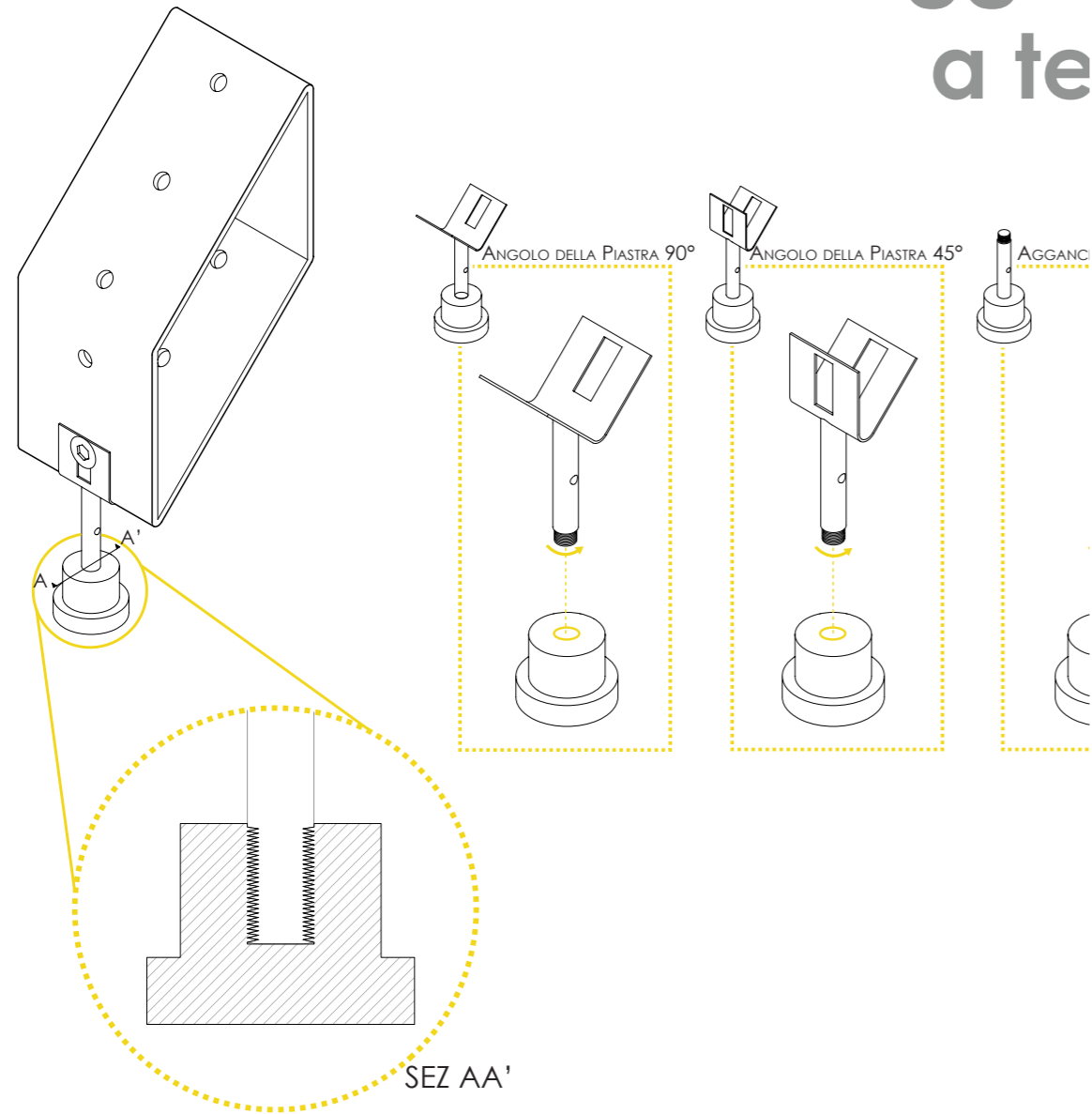
NUMERO "1"



BARCA



# aggancia te



# il materiale

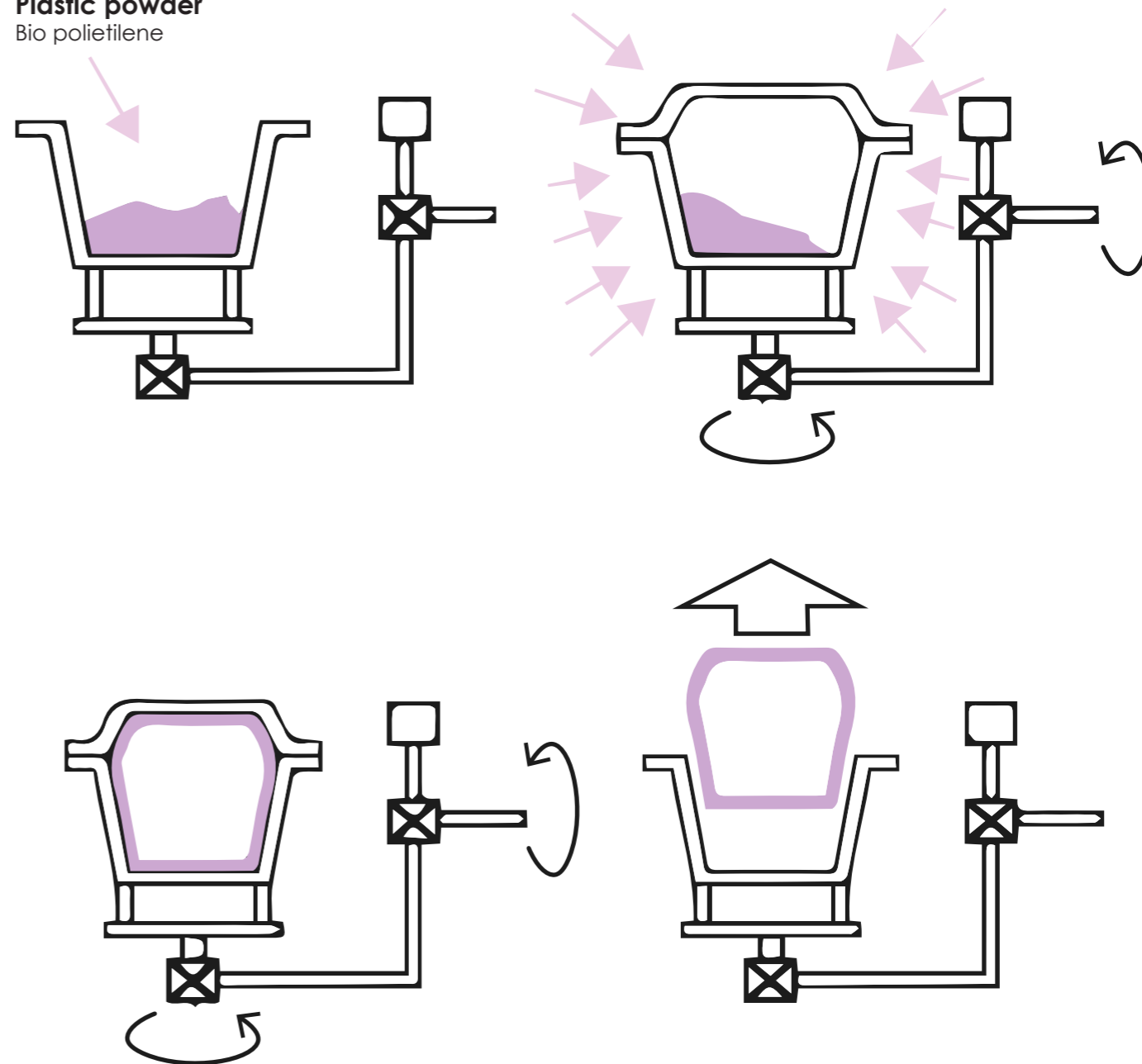
## BIOPOLIETILENE

Il biopolietilene (noto anche come polietilene rinnovabile) è un polietilene composto da etanolo, che diventa etilene dopo un processo di disidratazione. Può essere ottenuto da varie materie prime, tra cui la canna da zucchero, la barbabietola da zucchero e il grano. Il prodotto finale, le cui proprietà sono identiche a quelle del polietilene convenzionale, le proprietà fisiche per la conversione in prodotti di plastica e le sue proprietà di riciclaggio, è estremamente versatile in termini di applicazioni ed è riciclabile nella stessa catena stabilita per il PE convenzionale.


## STAMPAGGIO ROTAZIONALE


Lo stampaggio rotazionale, o rotostampaggio, è un metodo di produzione a bassa pressione e temperatura elevata per la fabbricazione di manufatti cavi, che non richiedono fasi successive di saldatura e montaggio, pressoché privi di tensioni. Il processo può essere utilizzato per realizzare corpi di forme semplici o più complesse con pareti di spessore variabile tra 2 e 15 millimetri. In questo tipo di applicazioni la tecnologia è una valida alternativa a soffiaggio, termoformatura e stampaggio a iniezione, che permette di realizzare, a costi contenuti, oggetti in piccole e medie serie anche di dimensioni molto elevate. Le moderne macchine dotate di bracci multipli, che consentono di installare contemporaneamente stampi di forme e dimensioni differenti, rendono possibile la produzione simultanea di articoli diversi e quindi di ottimizzare la produttività. La tecnologia di stampaggio rotazionale prevede quattro fasi: caricamento dello stampo, riscaldamento dello stampo, raffreddamento dello stampo ed estrazione del pezzo.


Plastic powder  
Bio polietilene




# I COLORI

**C3 M50 Y25 K0**  
 **R238 G154 B161**

**C7 M25 Y0 K0**  
 **R235 G205 B228**

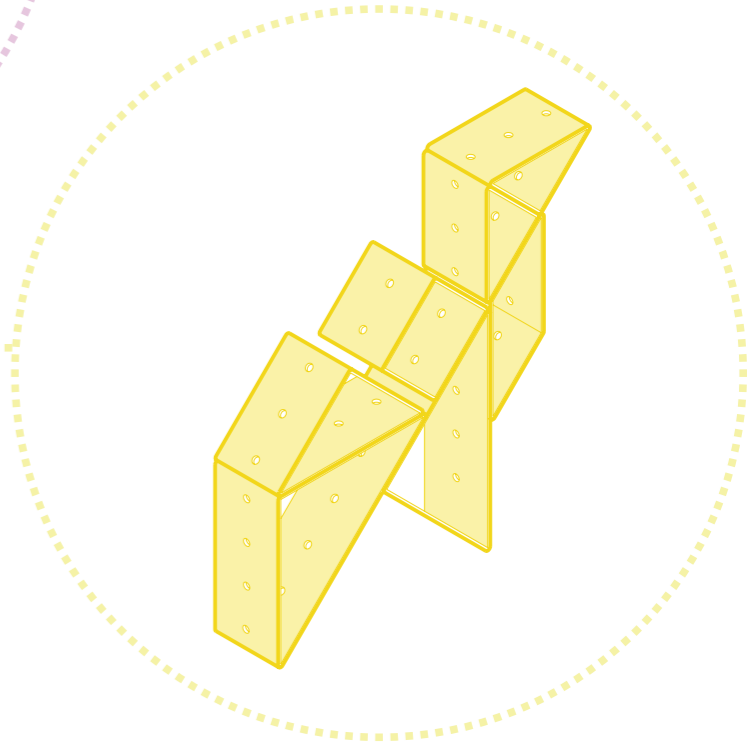
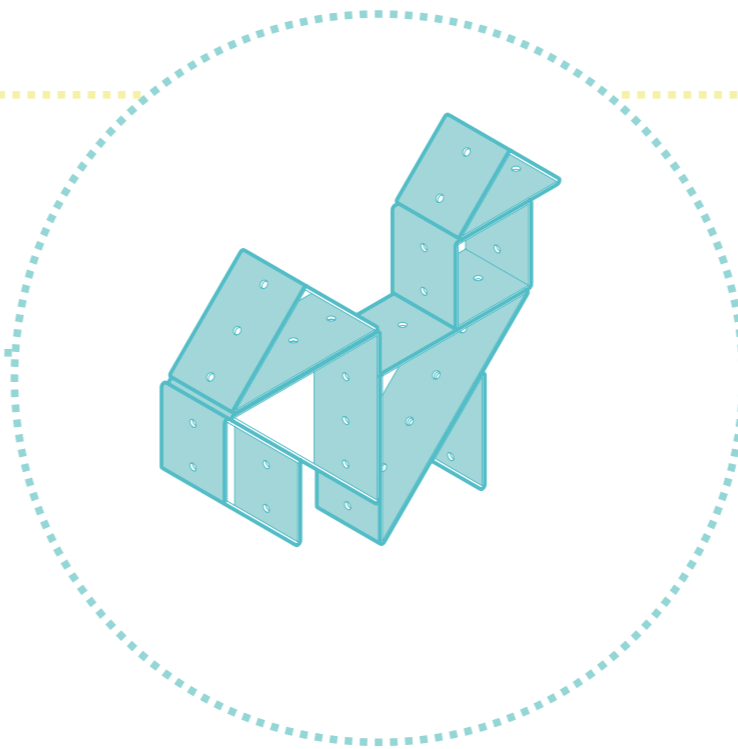
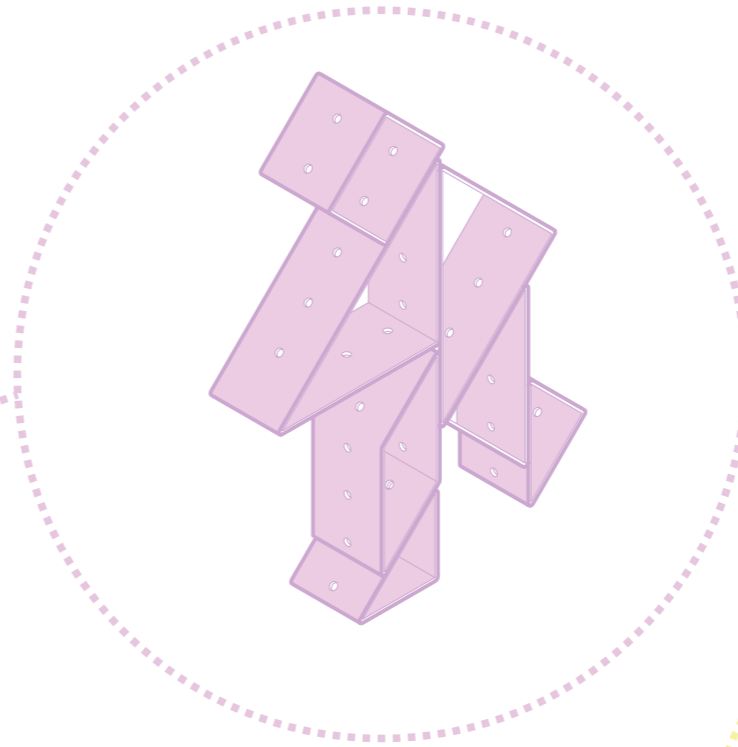
**C2 M17 Y5 K0**  
 **R248 G224 B231**

**C4 M0 Y43 K0**  
 **R251 G243 B170**

**C27 M5 Y11 K0**  
 **R192 G222 B228**

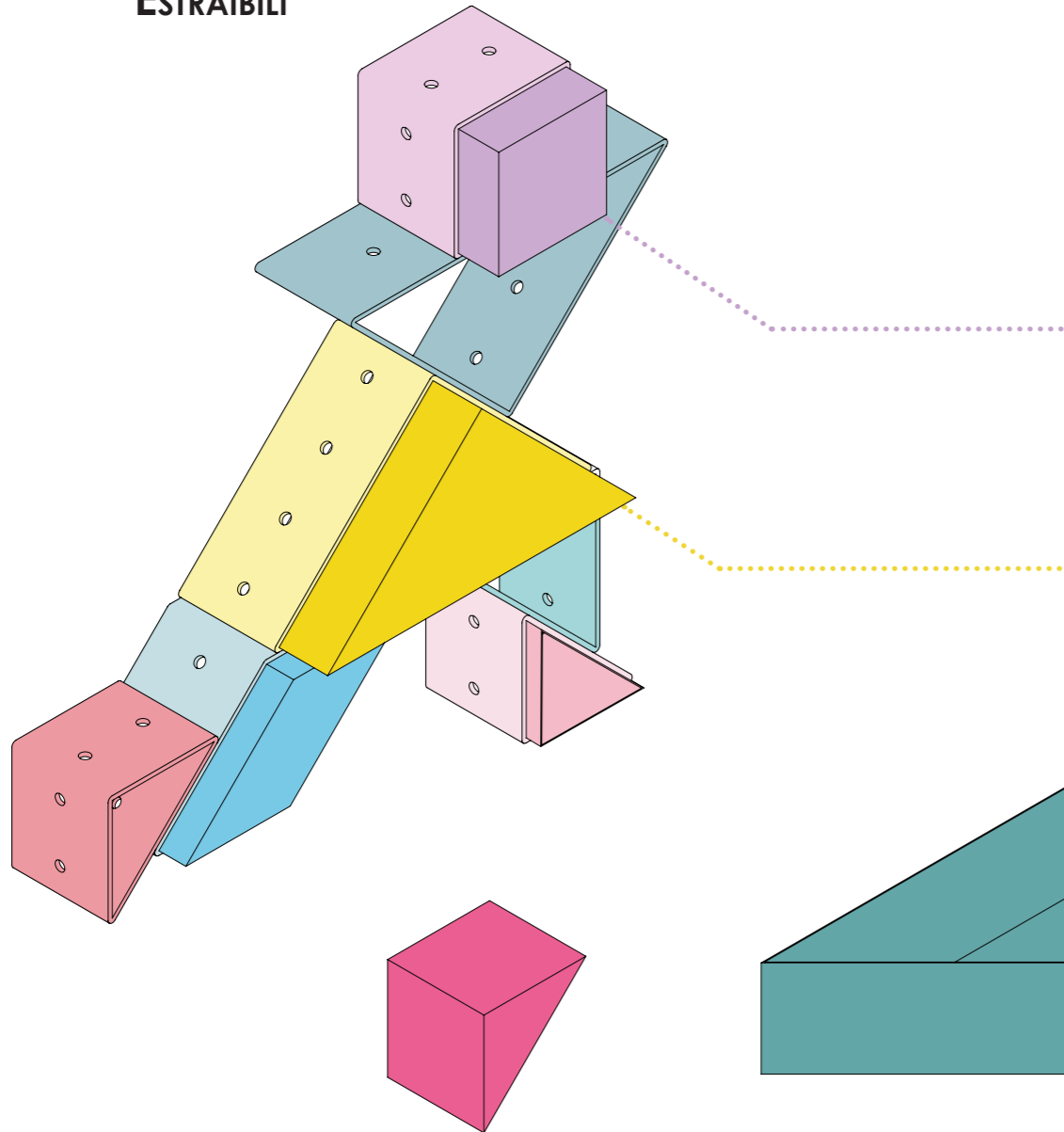
**C40 M0 Y18 K0**  
 **R164 G215 B216**

**C42 M12 Y20 K0**  
 **R161 G196 B203**



# I GIOCHI INTERNI

## ESTRAIBILI

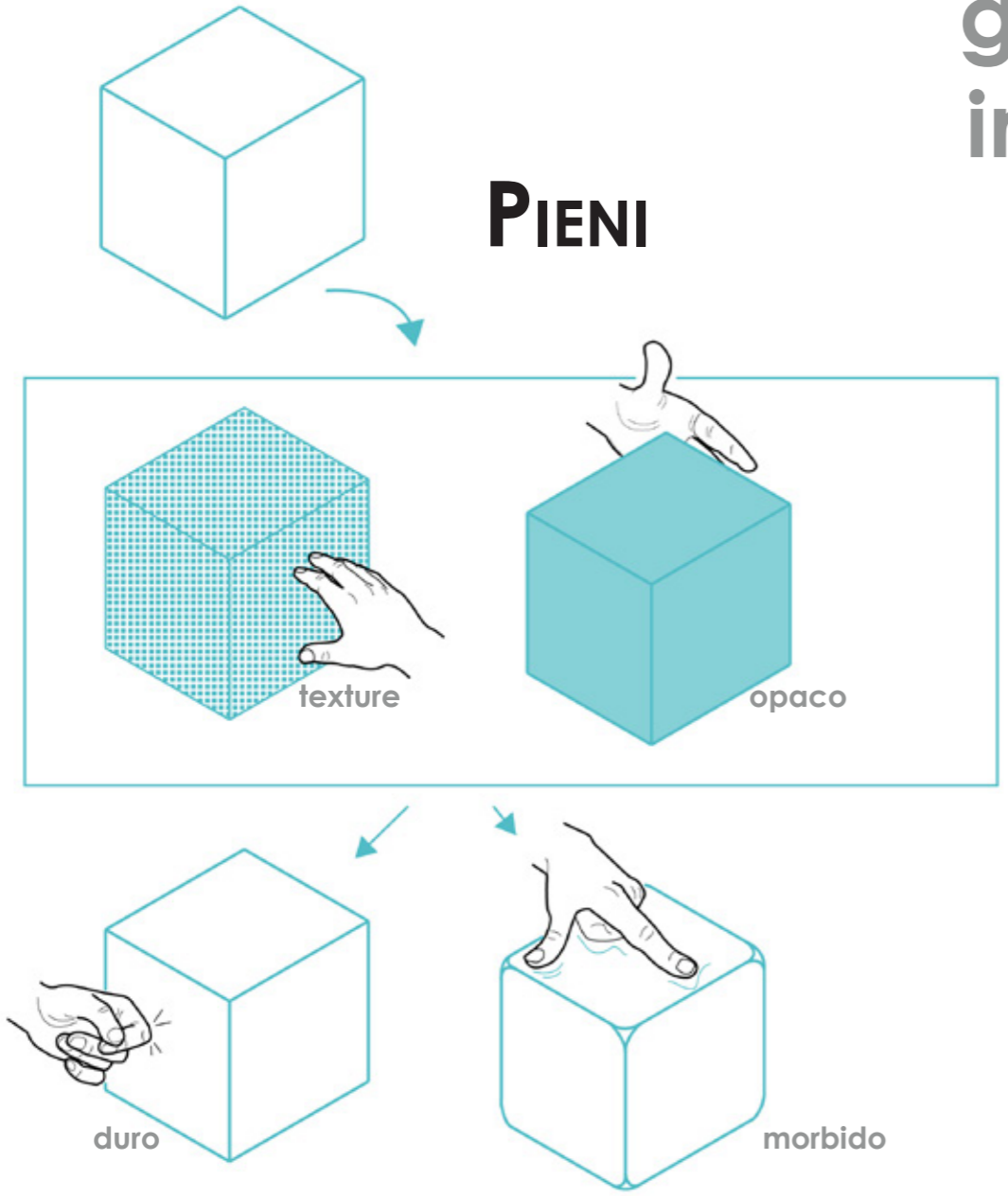


# I COLORI

	<b>C0 M76 Y11 K0</b> <b>R235 G93 B146</b>
	<b>C22 M39 Y0 K0</b> <b>R205 G170 B208</b>
	<b>C0 M37 Y11 K0</b> <b>R246 G186 B199</b>
	<b>C8 M11 Y91 K0</b> <b>R244 G214 B26</b>
	<b>C54 M0 Y9 K0</b> <b>R118 G202 B228</b>
	<b>C64 M0 Y24 K0</b> <b>R82 G190 B200</b>
	<b>C63 M18 Y34 K2</b> <b>R99 G165 B167</b>

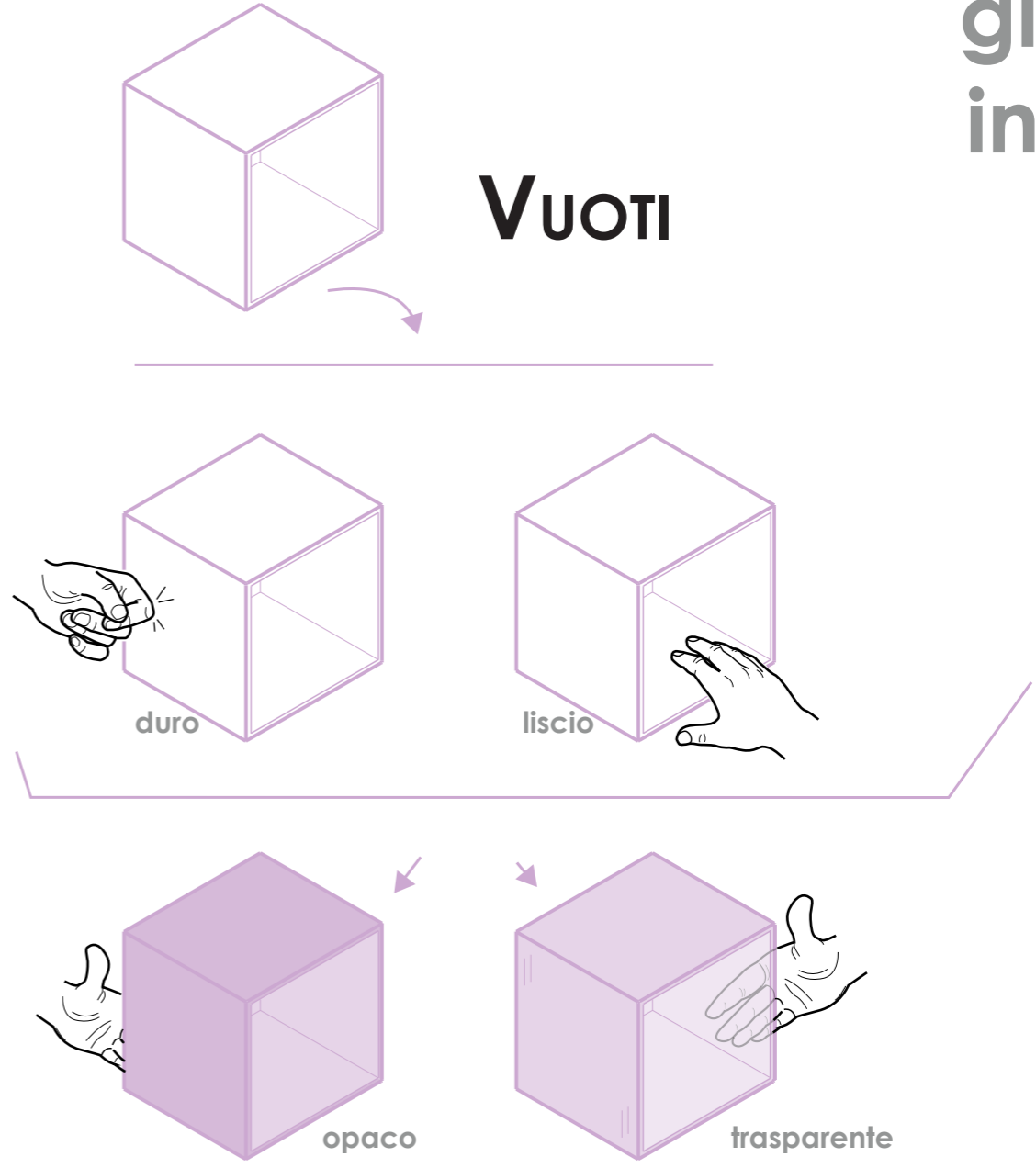
# giochi interni

## PIENI

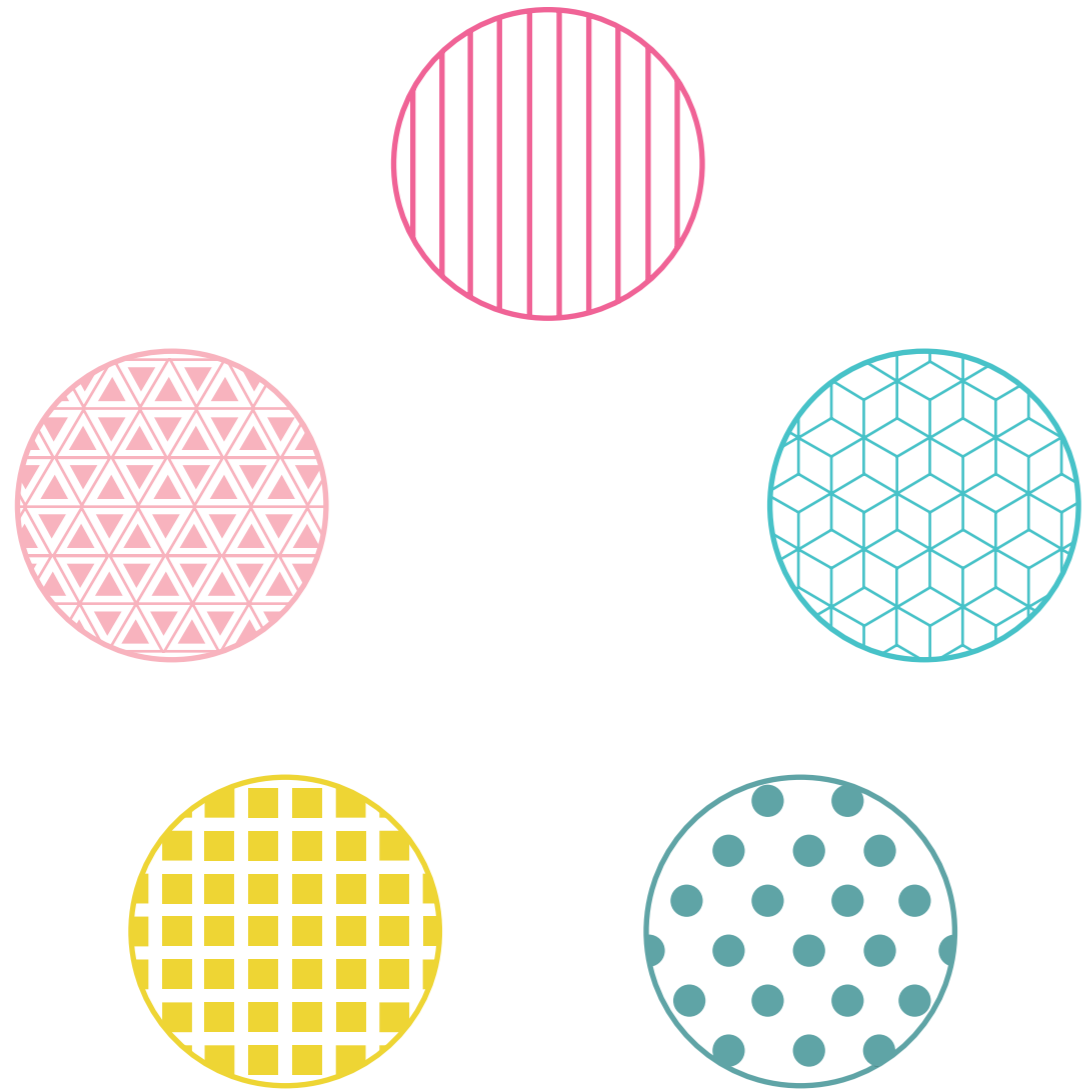


# giochi interni

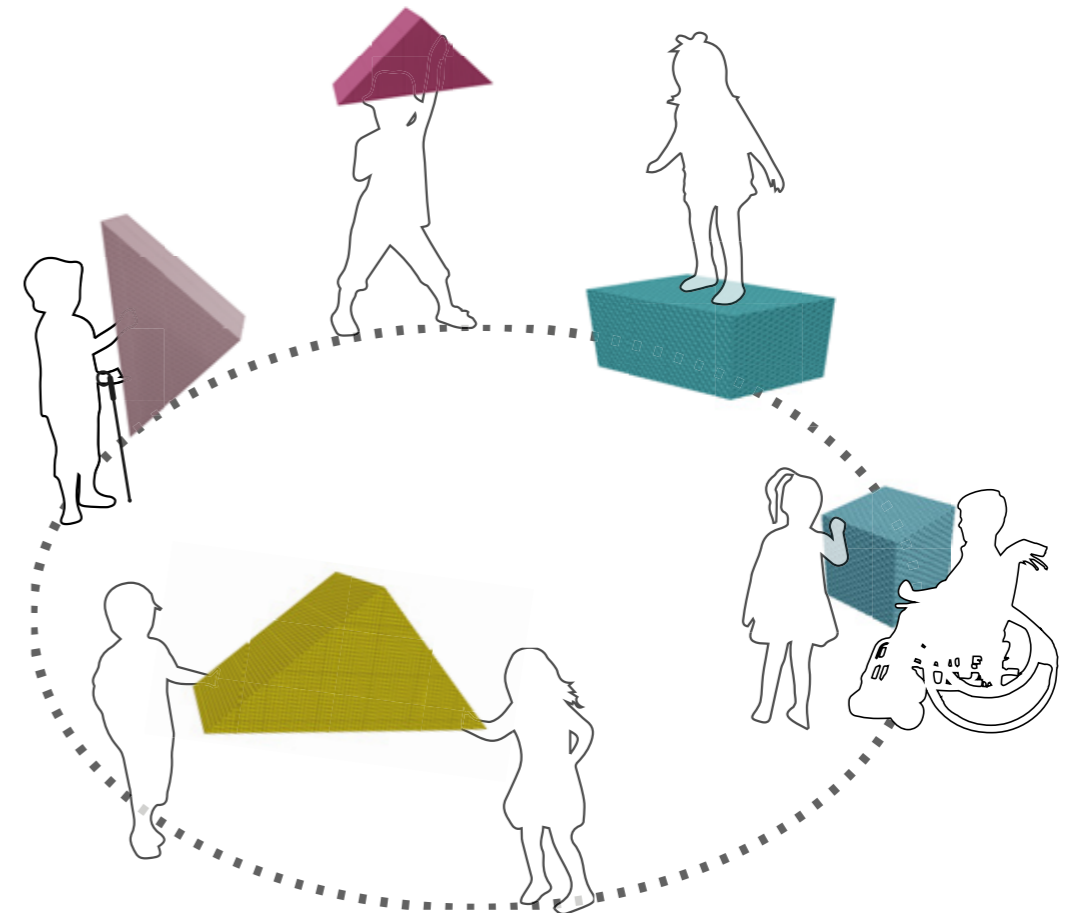
## VUOTI

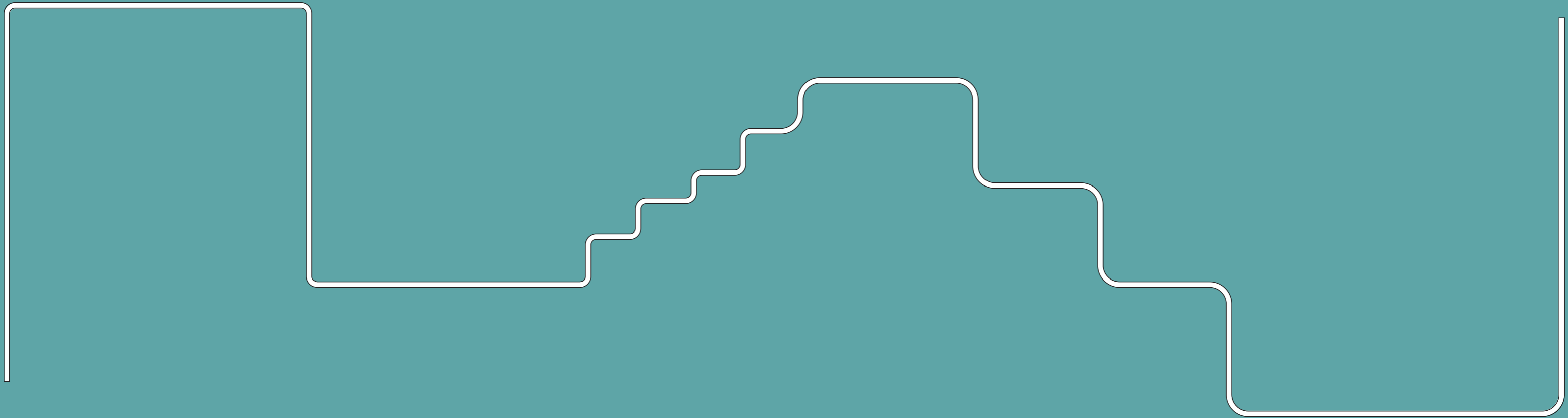


# textures



# textures

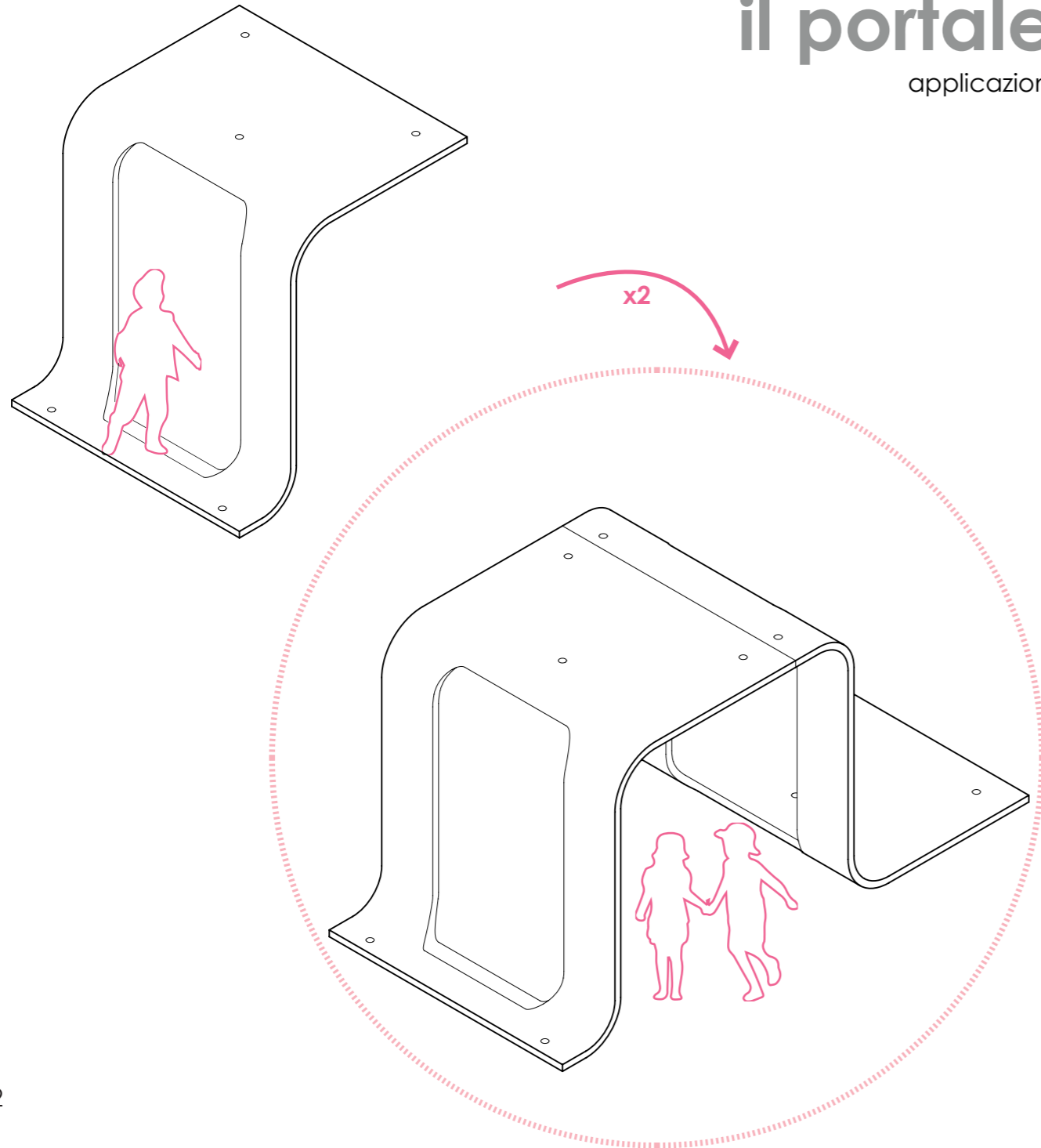




**NASTRO**

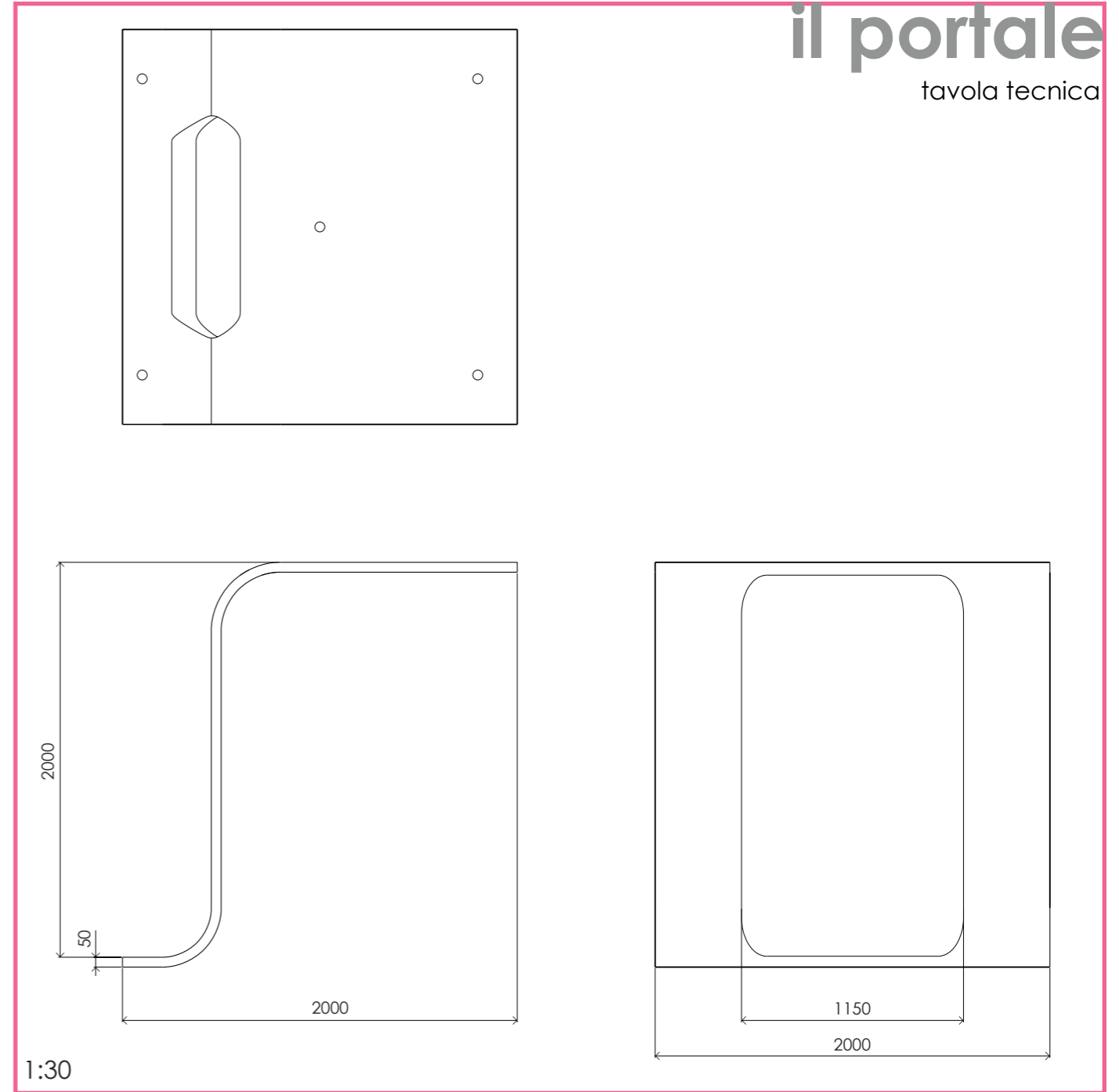
# il portale

applicazioni

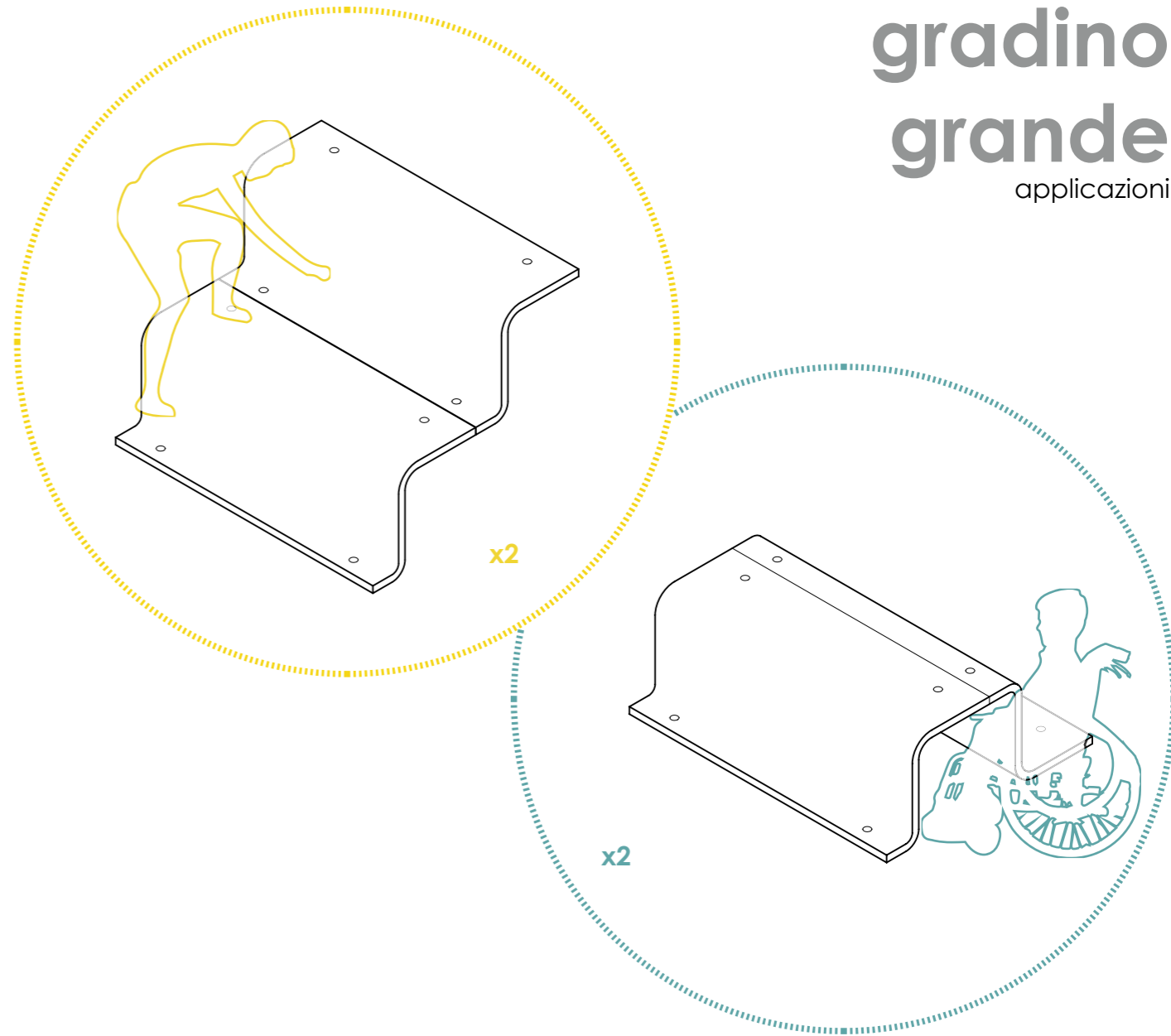
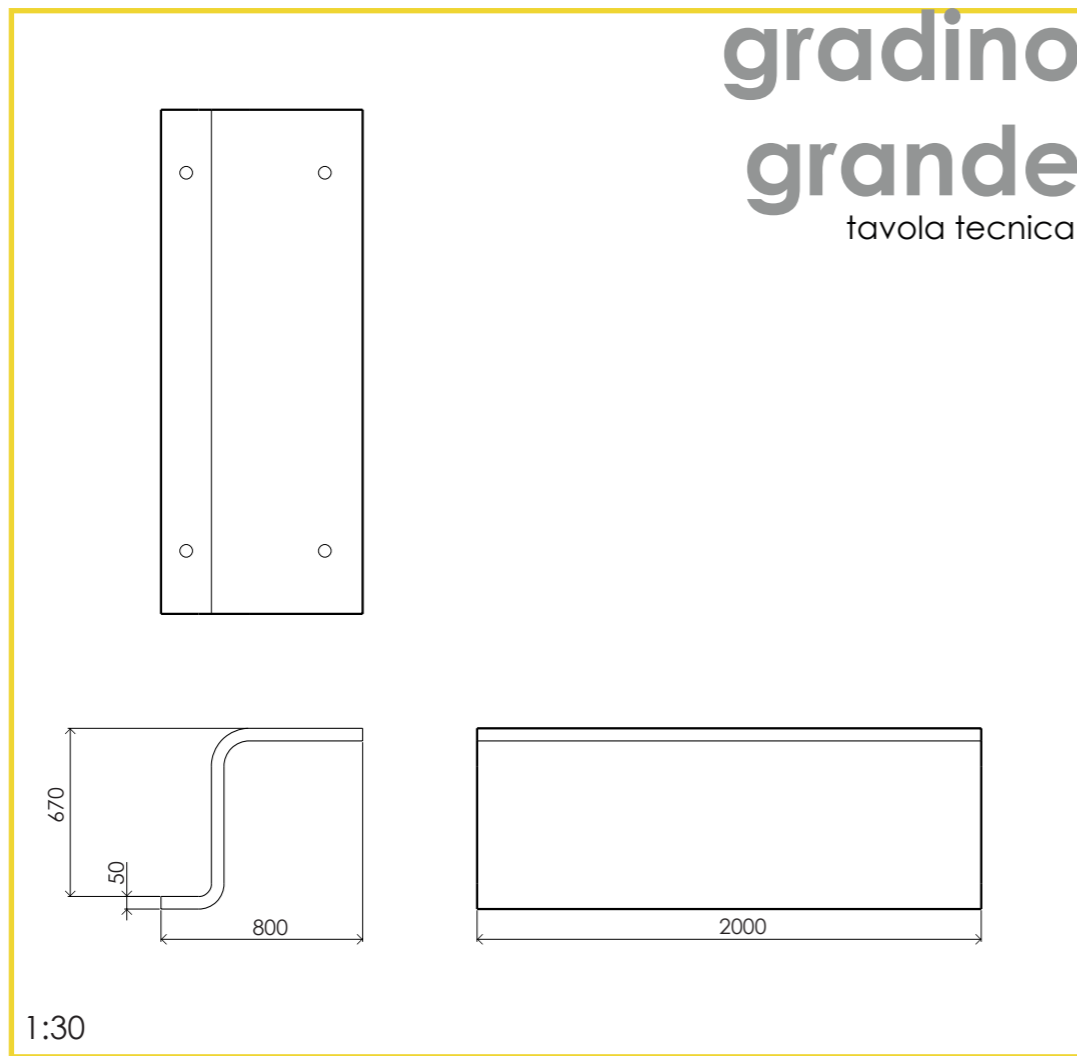


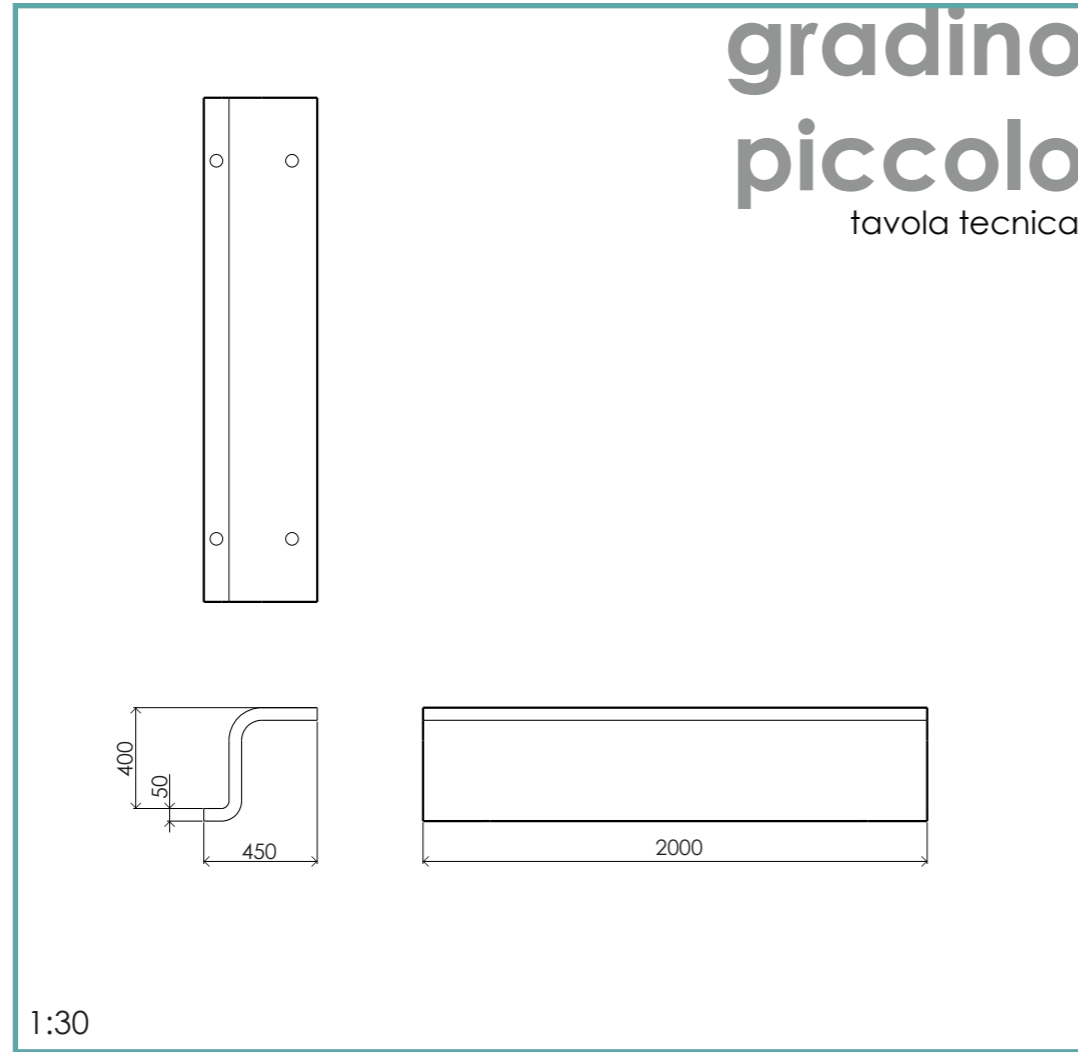
# il portale

tavola tecnica



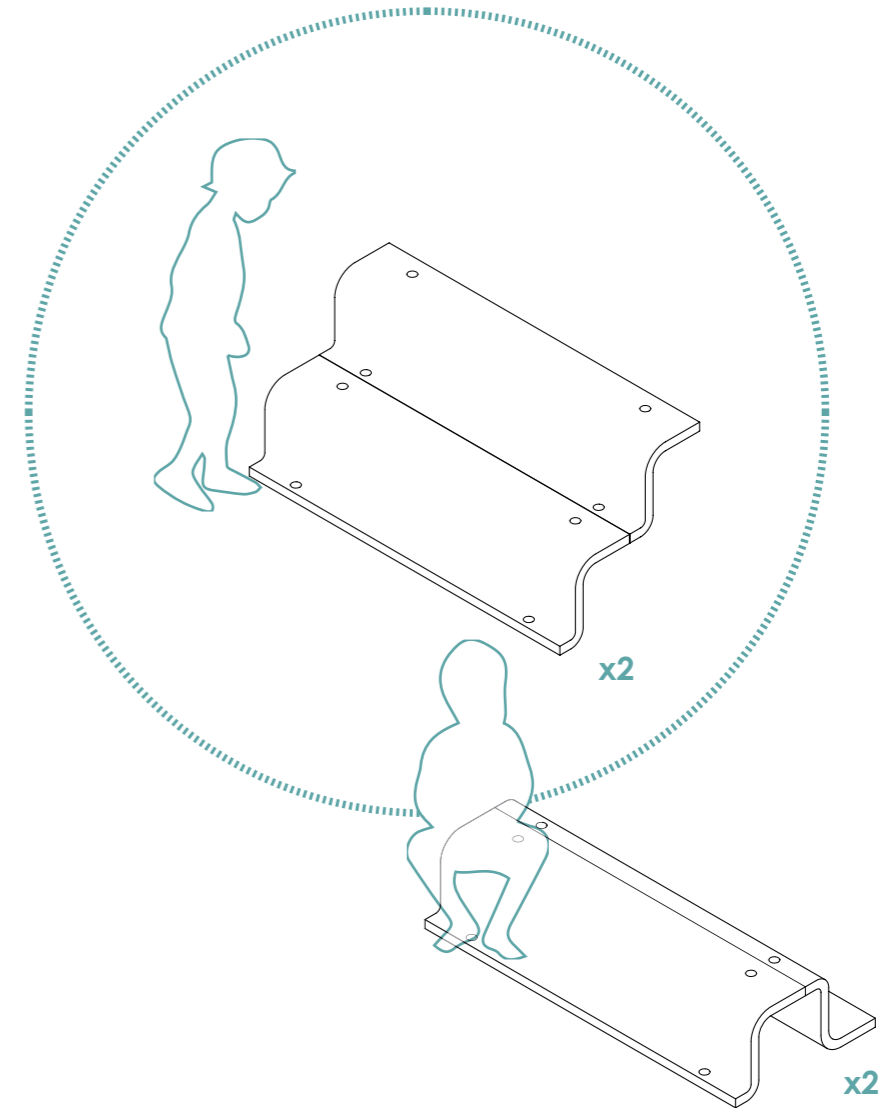






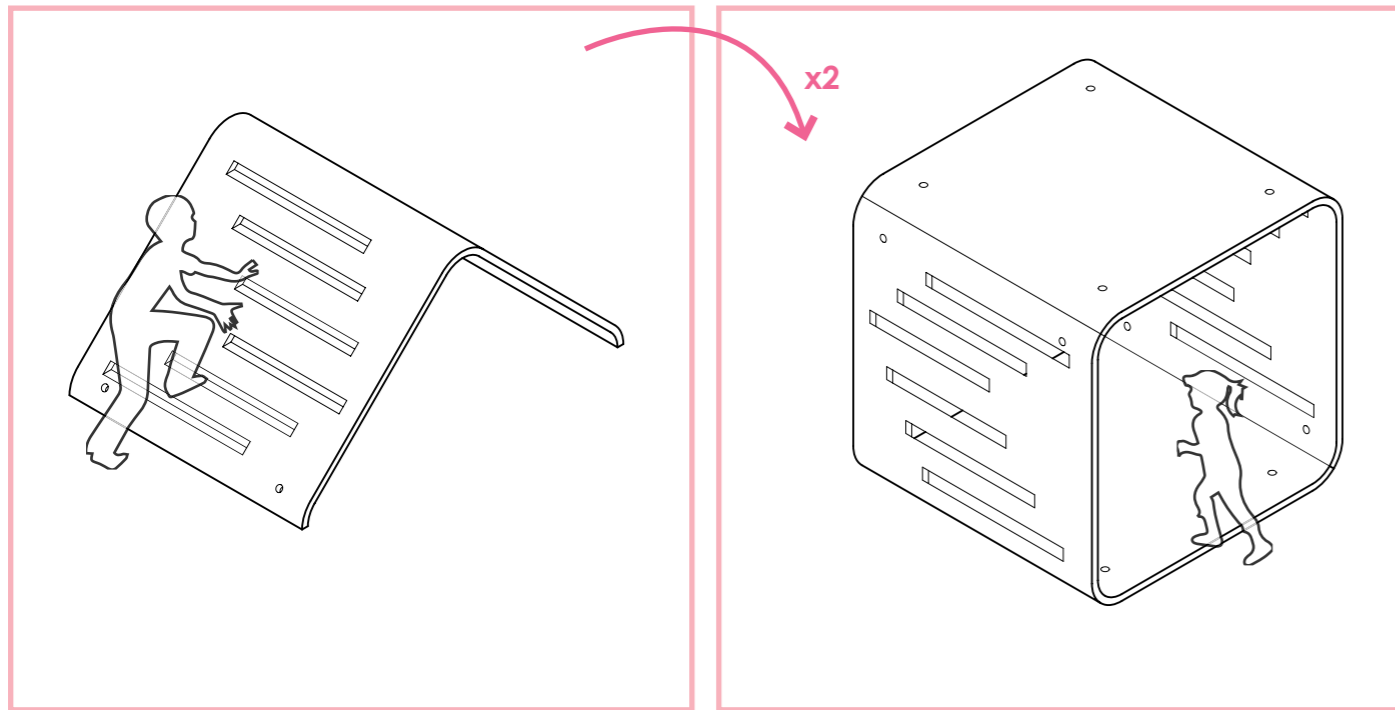
# gradino piccolo

applicazioni



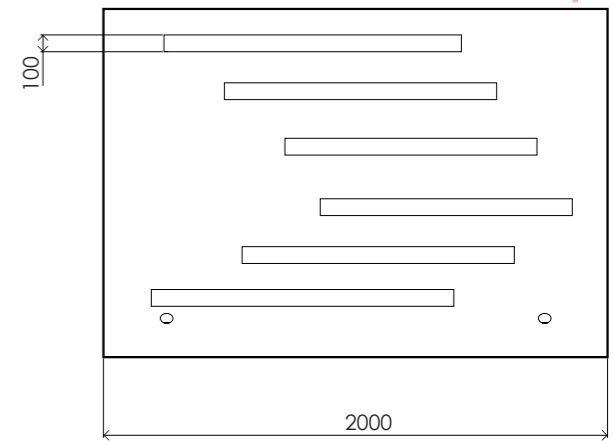
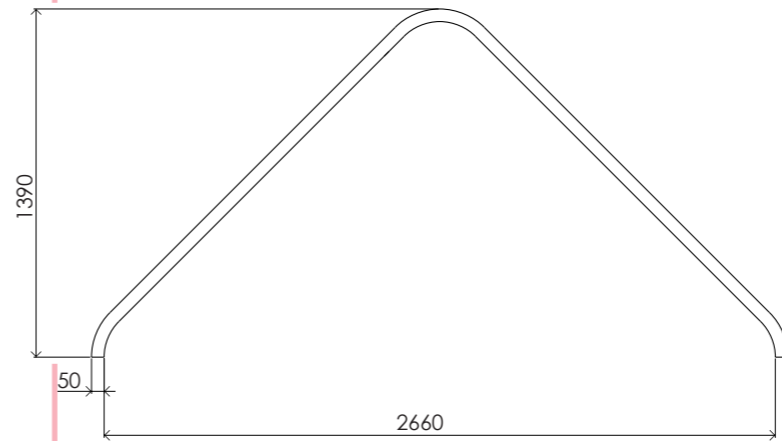
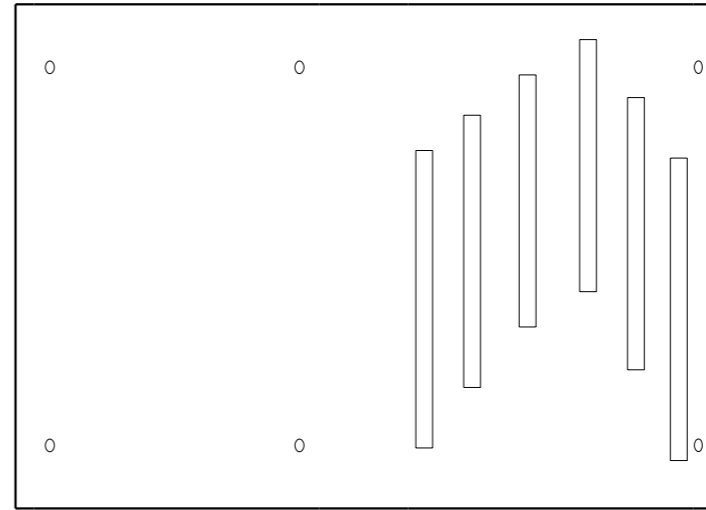
# lo scivolo

applicazioni

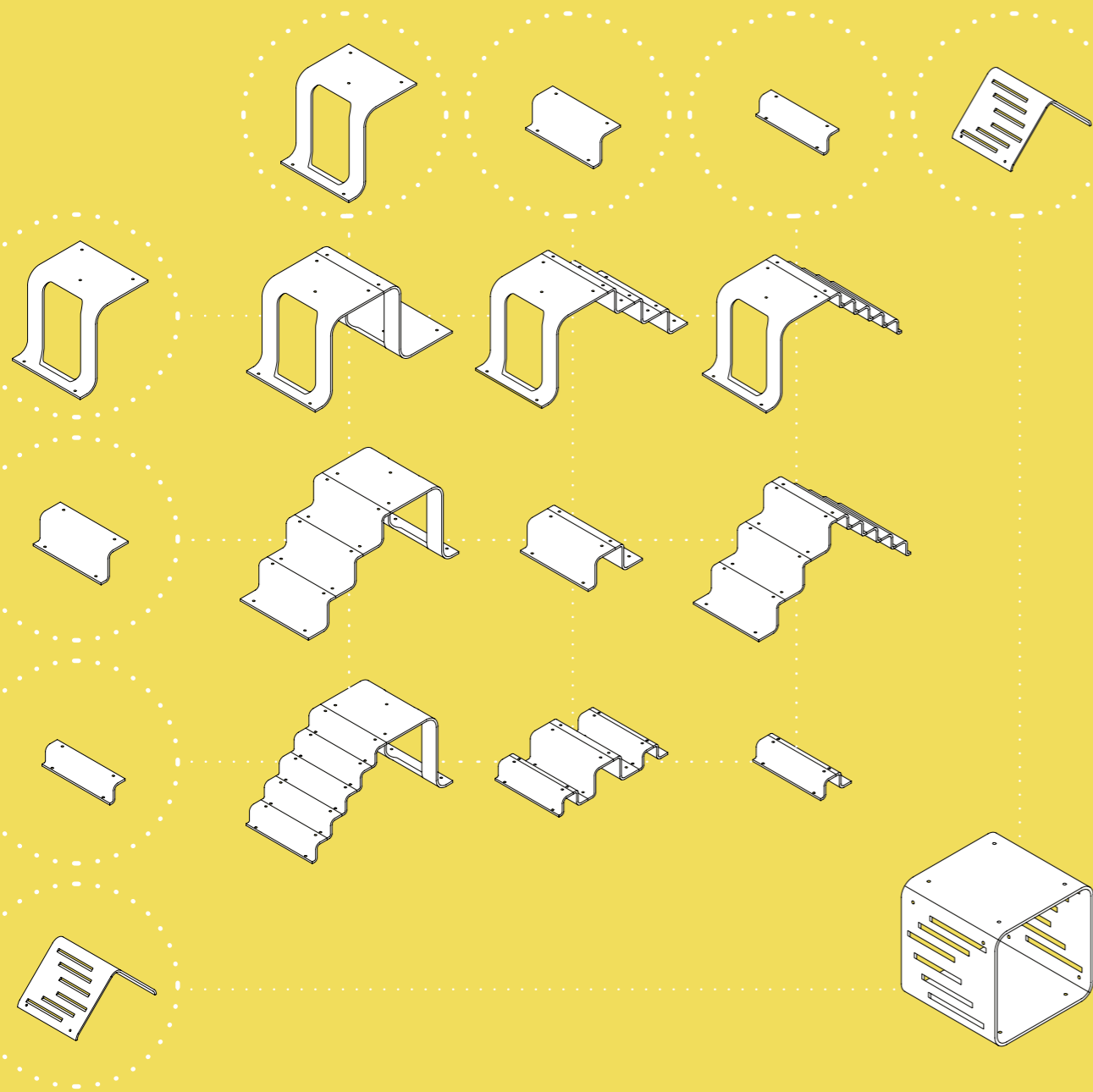


# lo scivolo

tavola tecnica

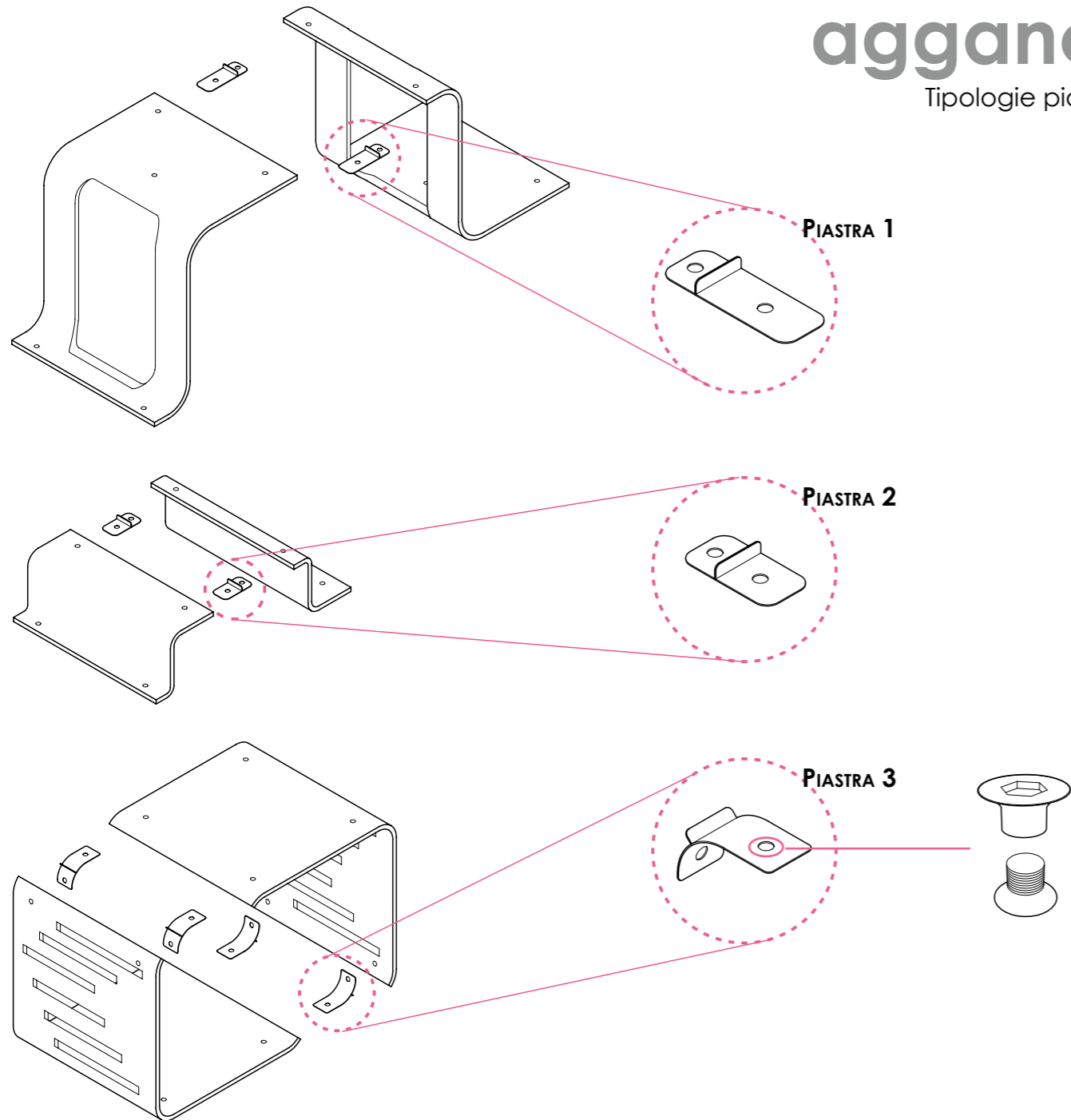


# combinazioni

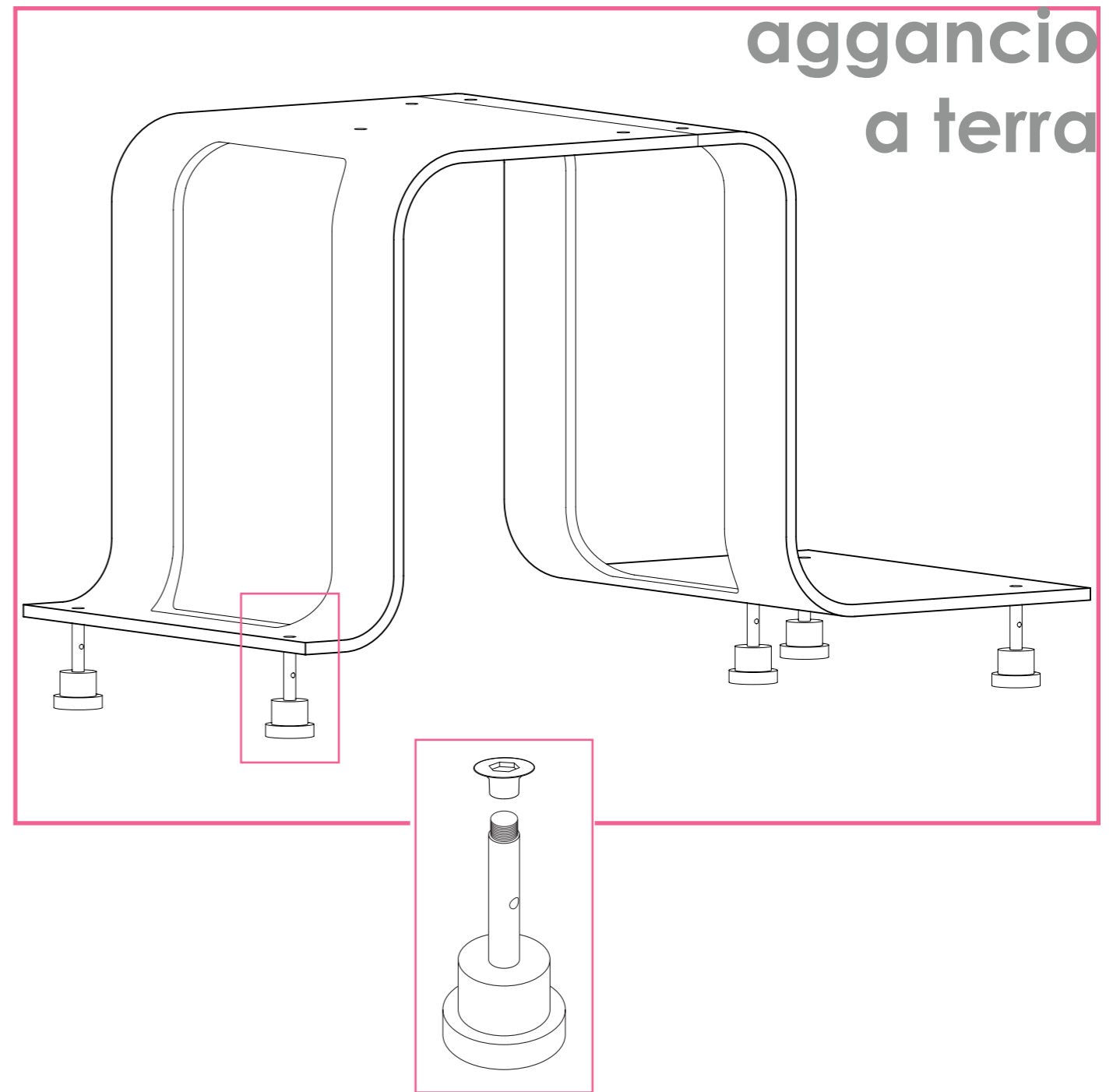


# agganci

Tipologie piastre

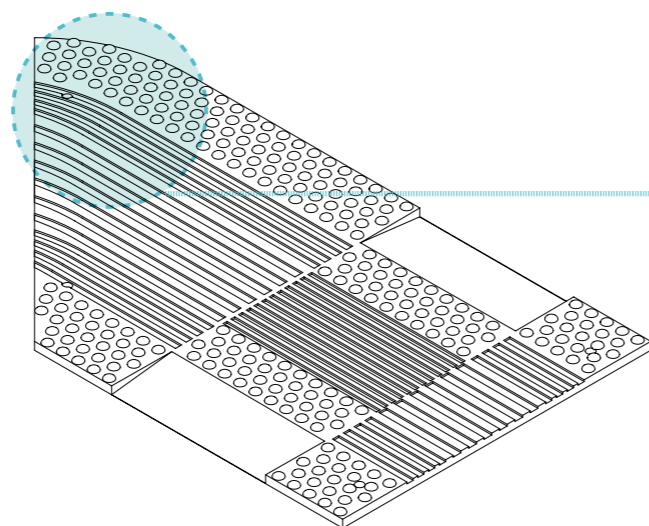
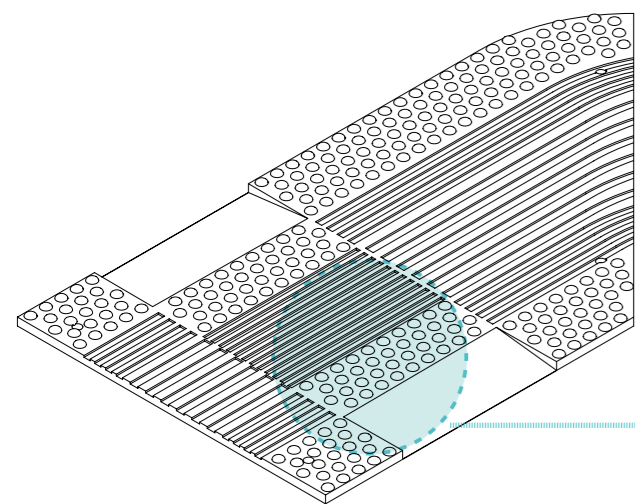
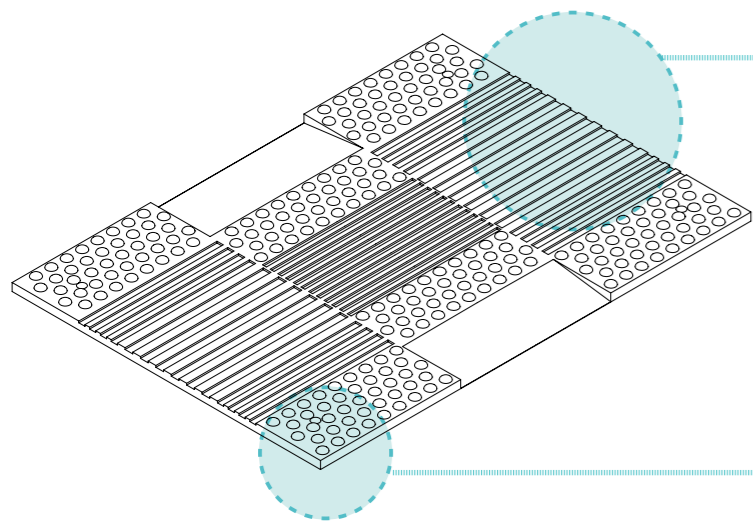


# aggancio a terra



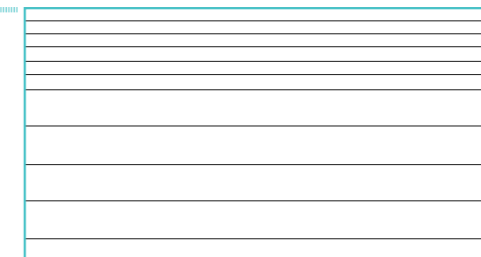
# raccordi

Percorso Tattile

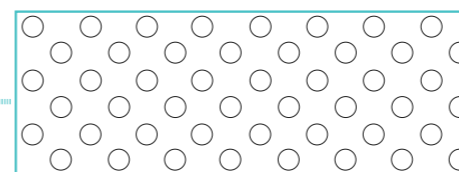


# raccordi

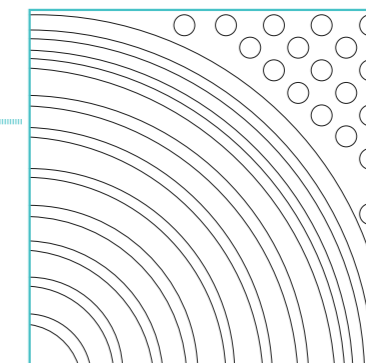
Percorso Tattile



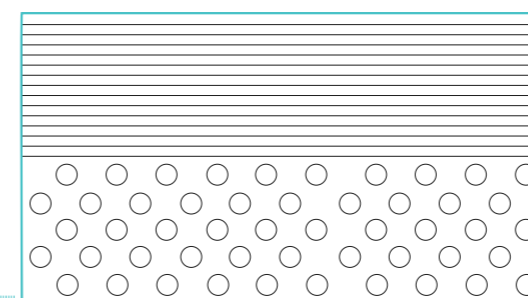
**DIREZIONE RETTILINEA**



**ARRESTO PERICOLO**



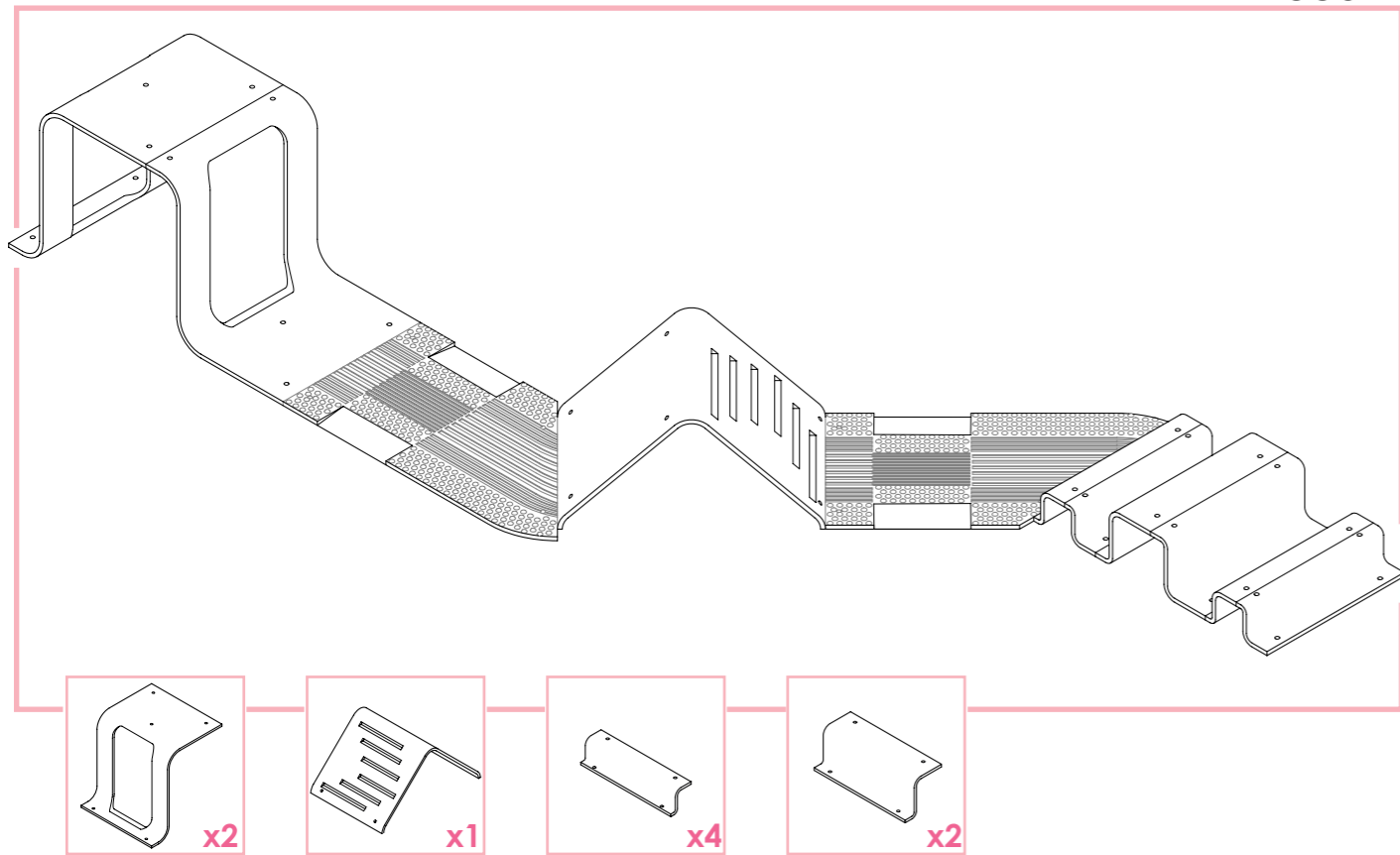
**SVOLTA AD ANGOLO**



**PERICOLO VALICABILE**

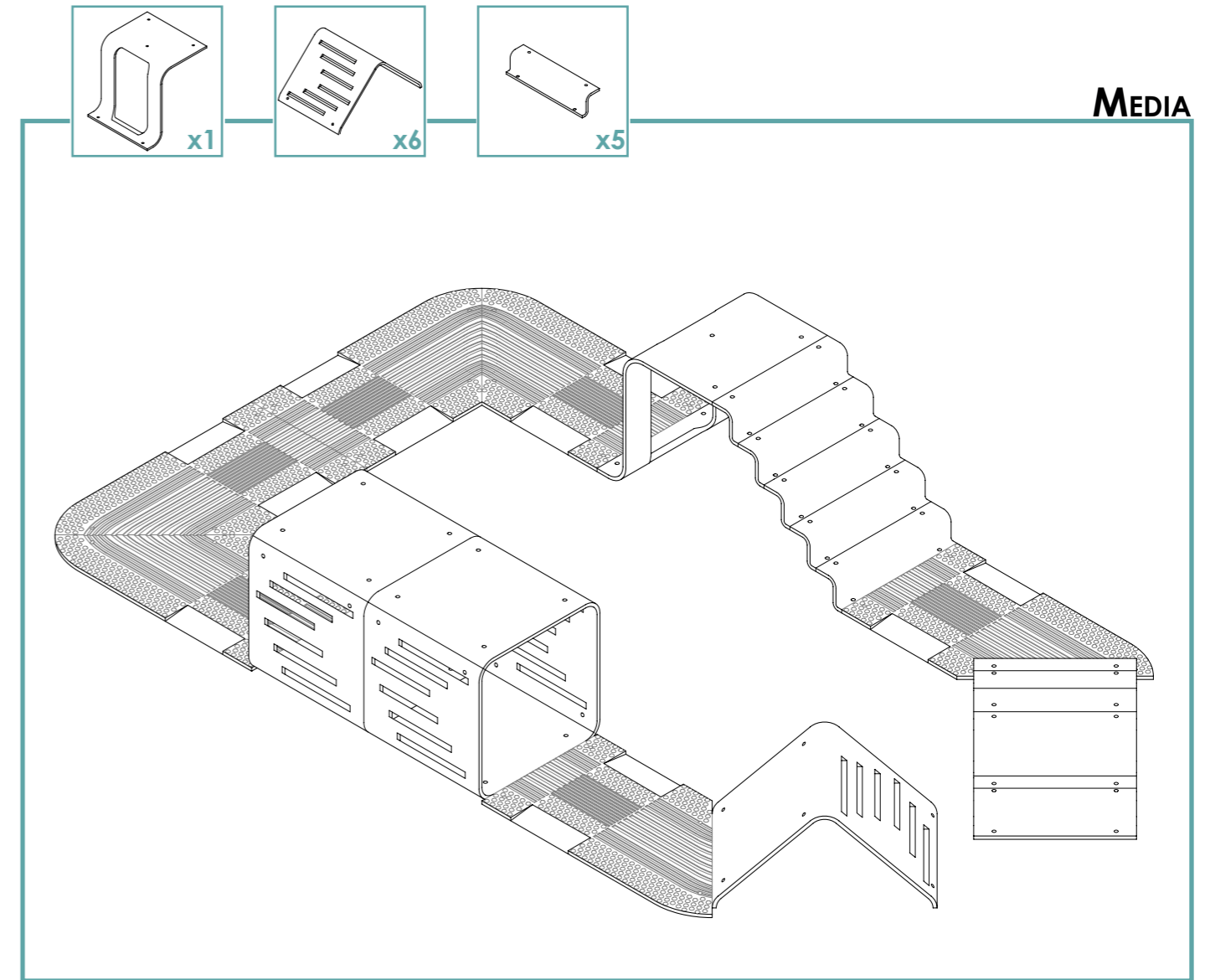
# configurazioni nastro

PICCOLA



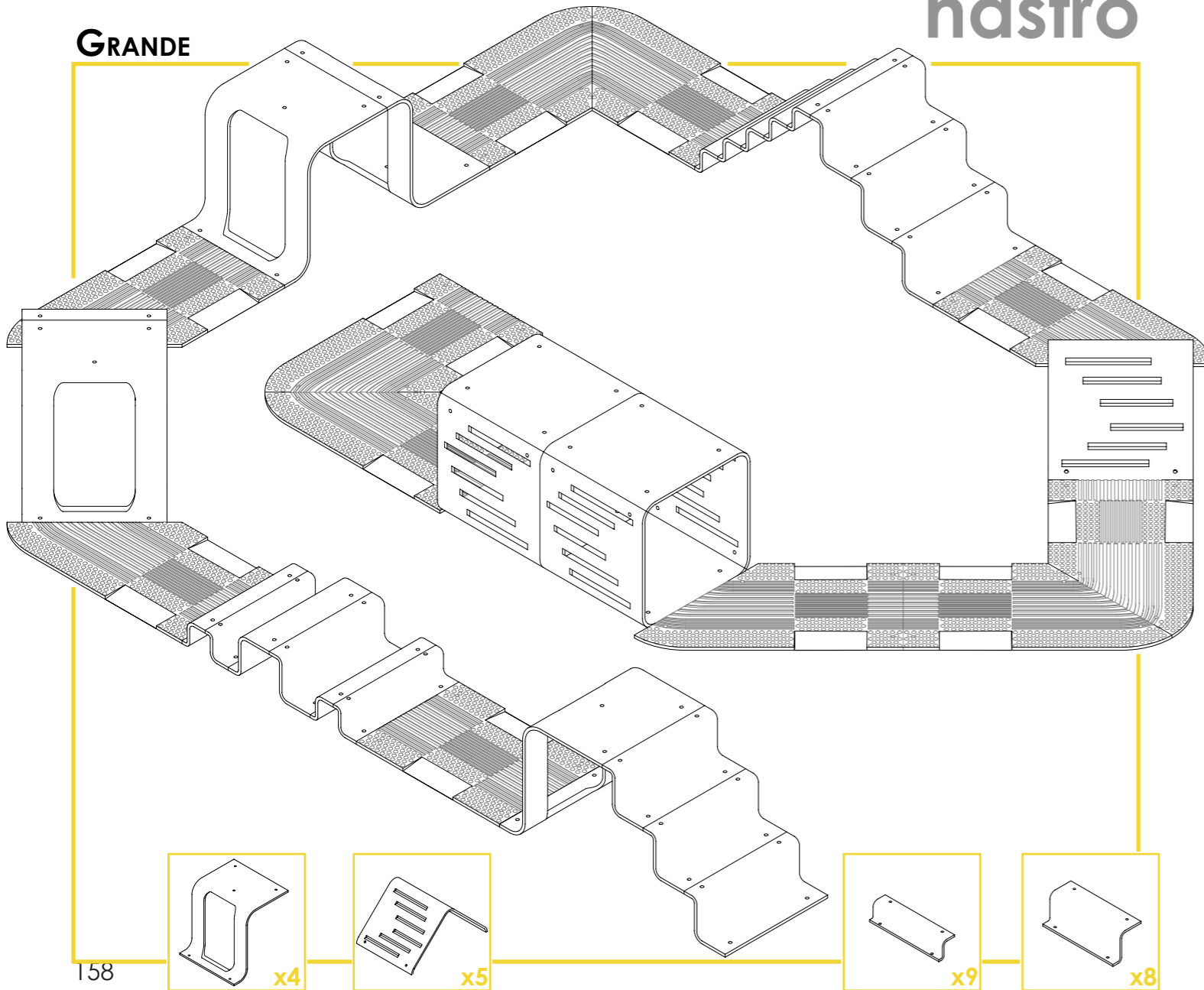
# configurazioni nastro

MEDIA



# configurazioni nastro

GRANDE



158

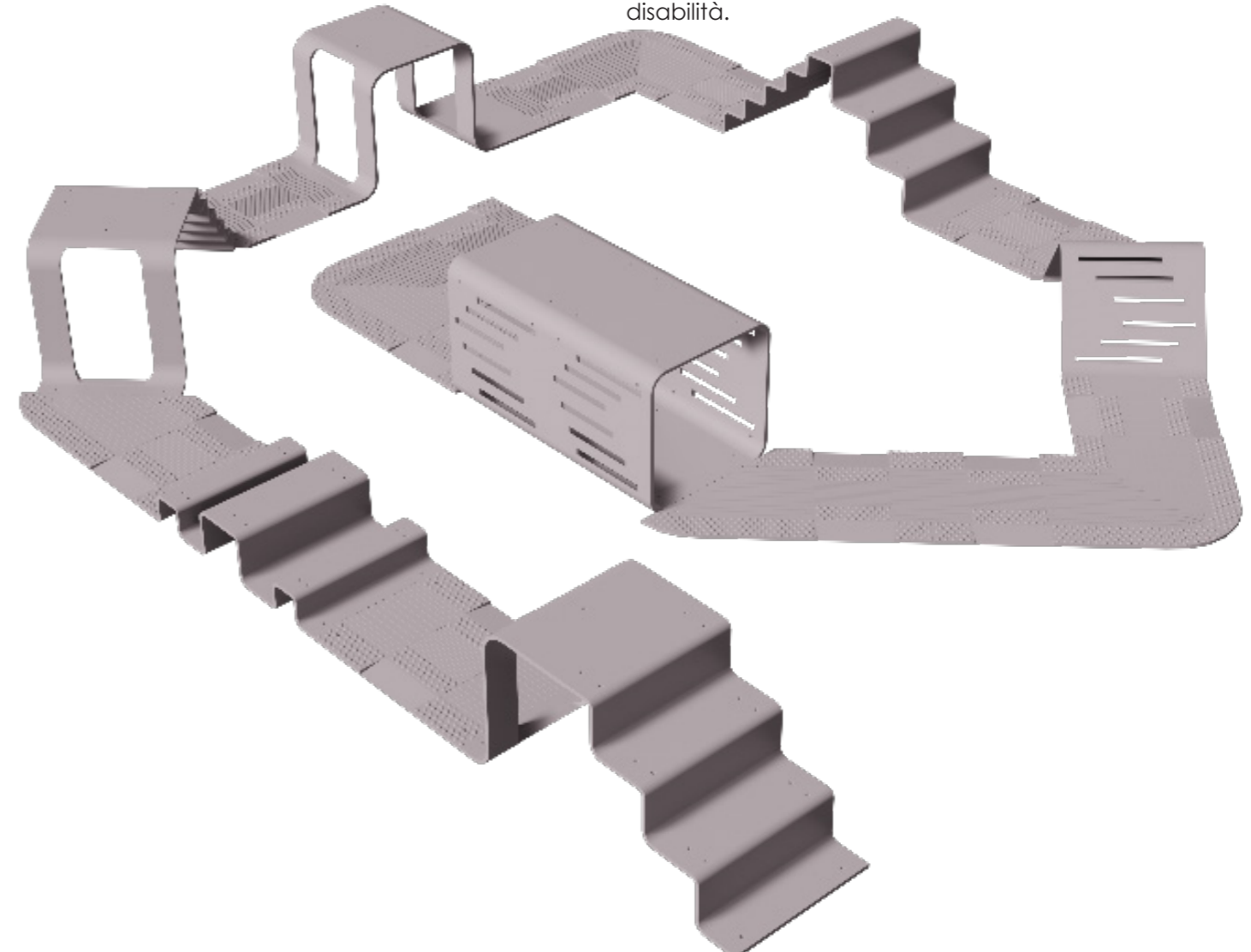
x4

x5

x9

x8




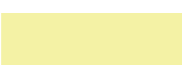



Il "Nastro" crea un spazio dove c'è comunità, dove i bambini giocano insieme senza esclusioni, attraverso le sue forme crea un luogo dove tutte le diversità sono appianate e nessuno si sente escluso. Il bambino non si sente più "diverso" ed è spinto a sfruttare tutte le sue capacità dimenticandosi della disabilità.

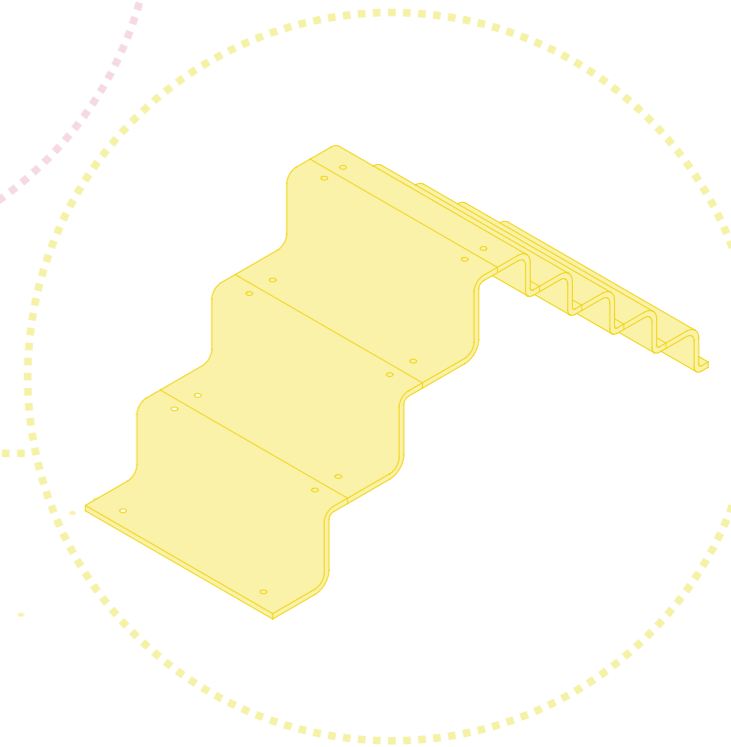
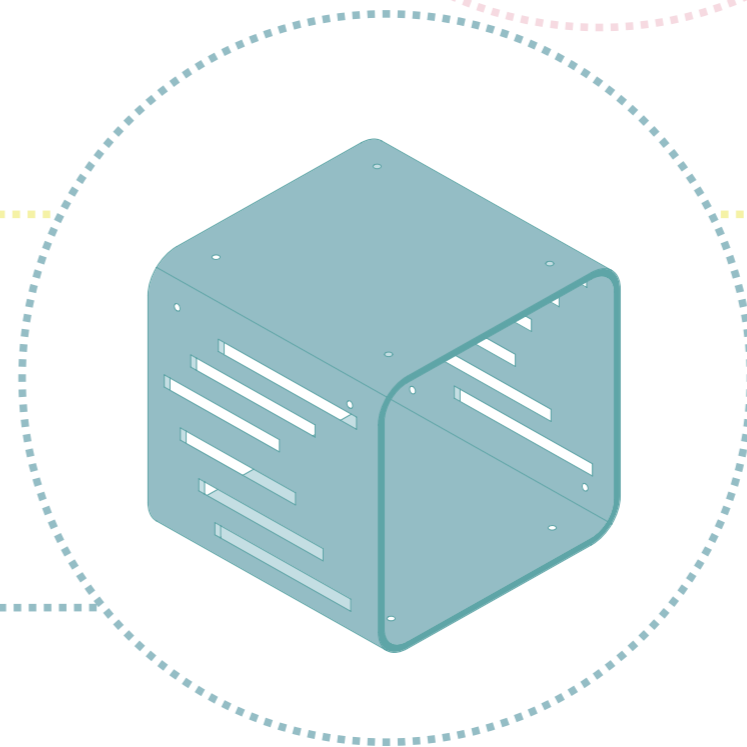
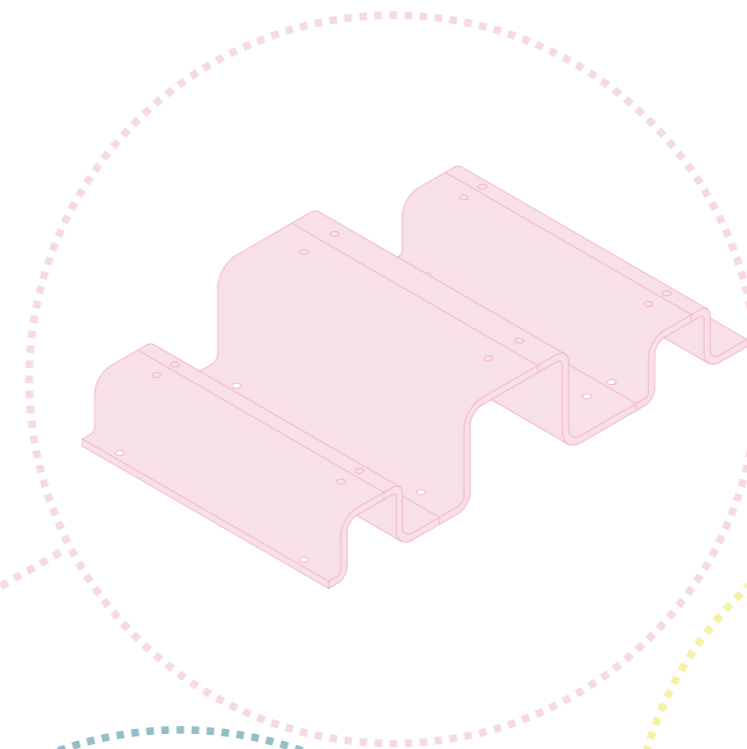


159



# I COLORI

	<b>C3 M50 Y25 K0</b> <b>R238 G154 B161</b>
	<b>C7 M25 Y0 K0</b> <b>R235 G205 B228</b>
	<b>C2 M17 Y5 K0</b> <b>R248 G224 B231</b>
	<b>C4 M0 Y43 K0</b> <b>R251 G243 B170</b>
	<b>C27 M5 Y11 K0</b> <b>R192 G222 B228</b>
	<b>C40 M0 Y18 K0</b> <b>R164 G215 B216</b>
	<b>C42 M12 Y20 K0</b> <b>R161 G196 B203</b>



## VANTAGGI DELLA CANAPA

CAPACITÀ DI ISOLARE SIA DAL CALDO CHE DAL FREDDO

CONTRASTA L'INSORGERE DI UMIDITÀ INTERNA NELLE STRUTTURE

DUREVOLE NEL TEMPO

PANNELLO TRANSPIRANTE

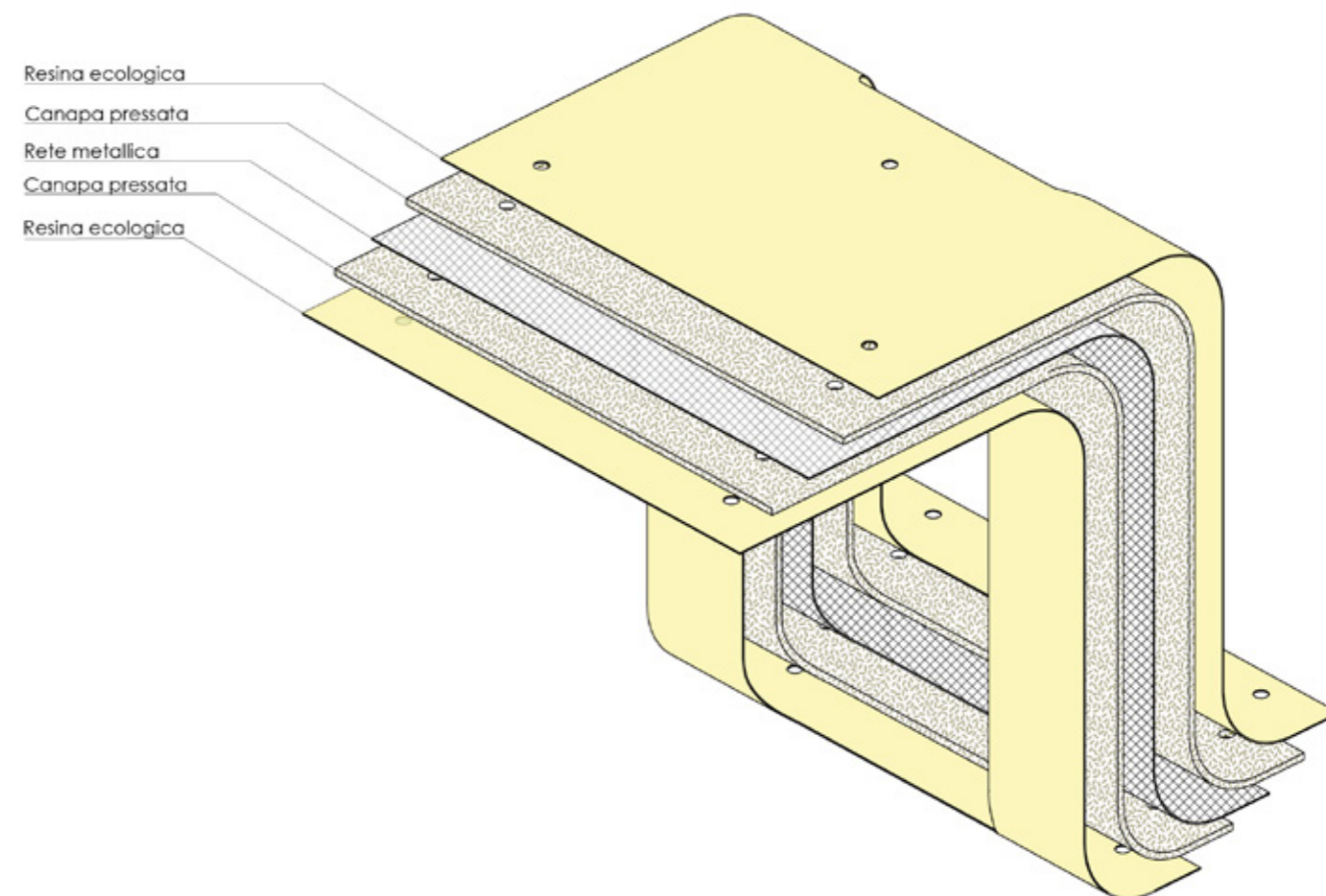
FAVORISCE L'ELIMINAZIONE DI CONDENZA INTERSTIZIALE

RESISTENTE A MUFFE E INSETTI

MATERIA PRIMA RINNOVABILE

CAPACITÀ IGROSCOPICA

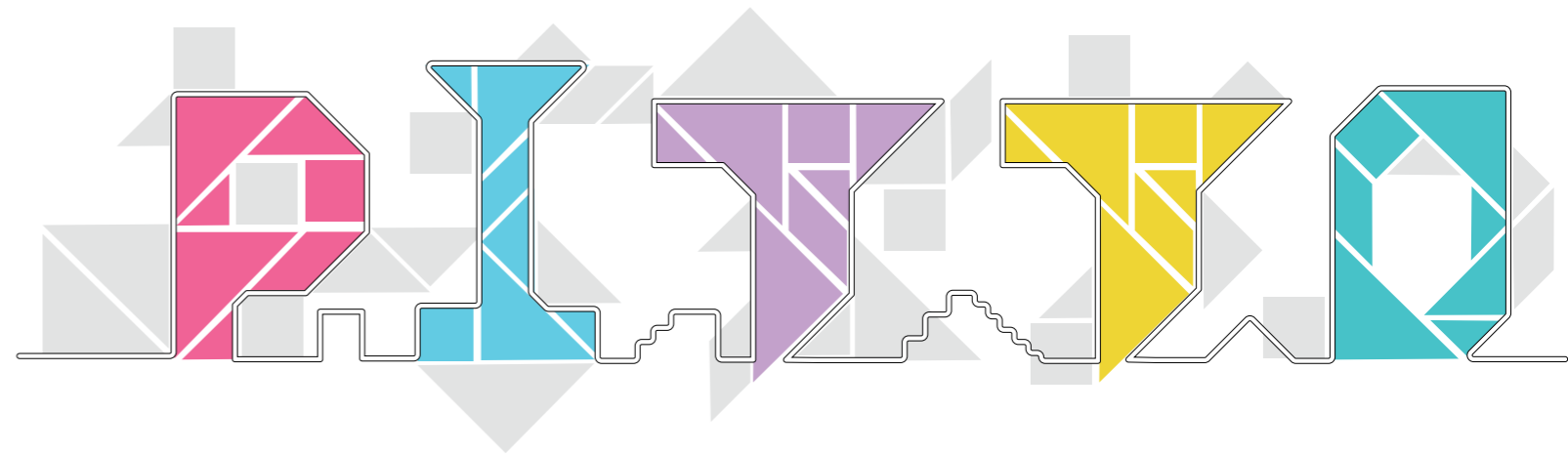
POSSIBILITÀ DI RICICLO DELLE MATERIE PRIME

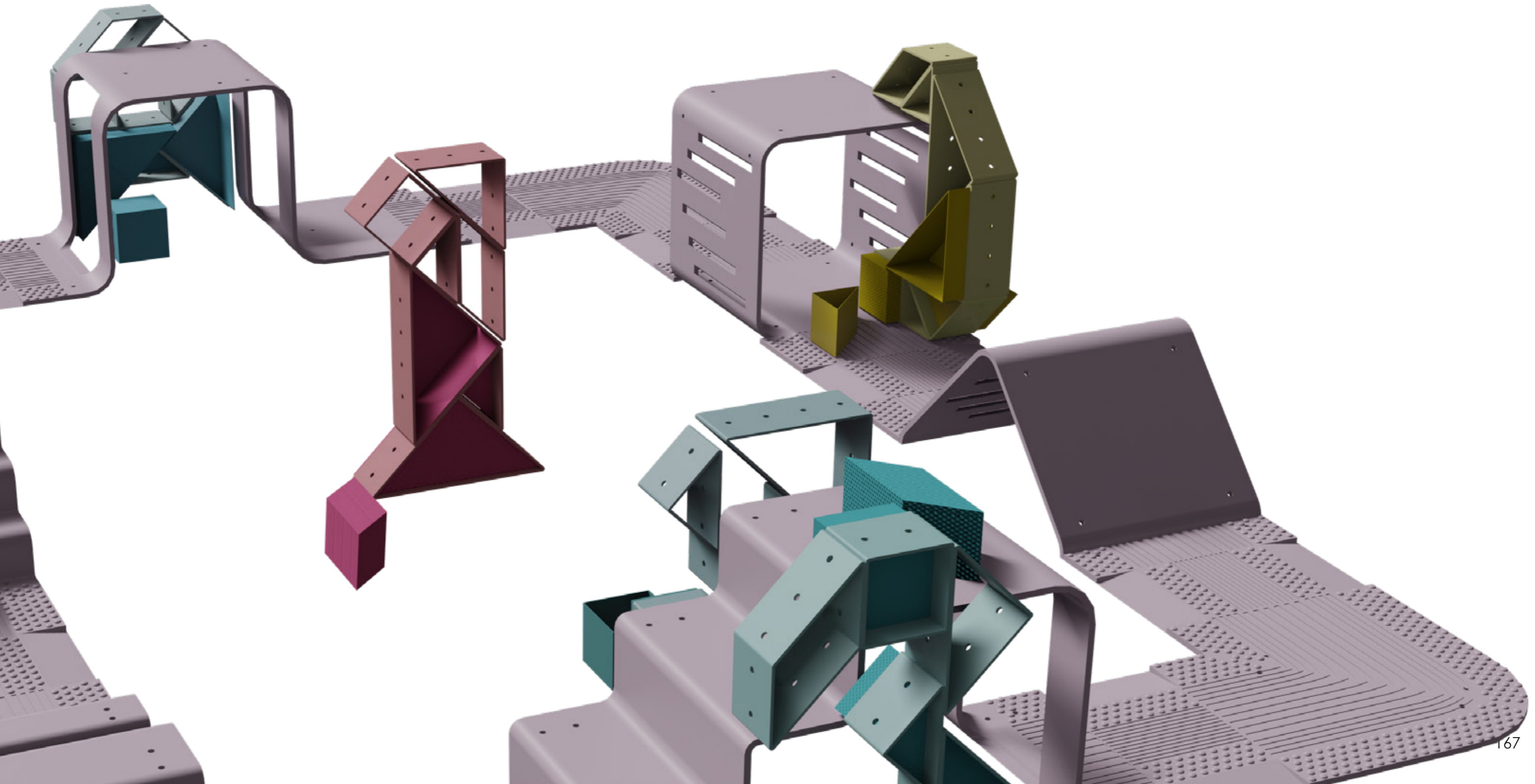


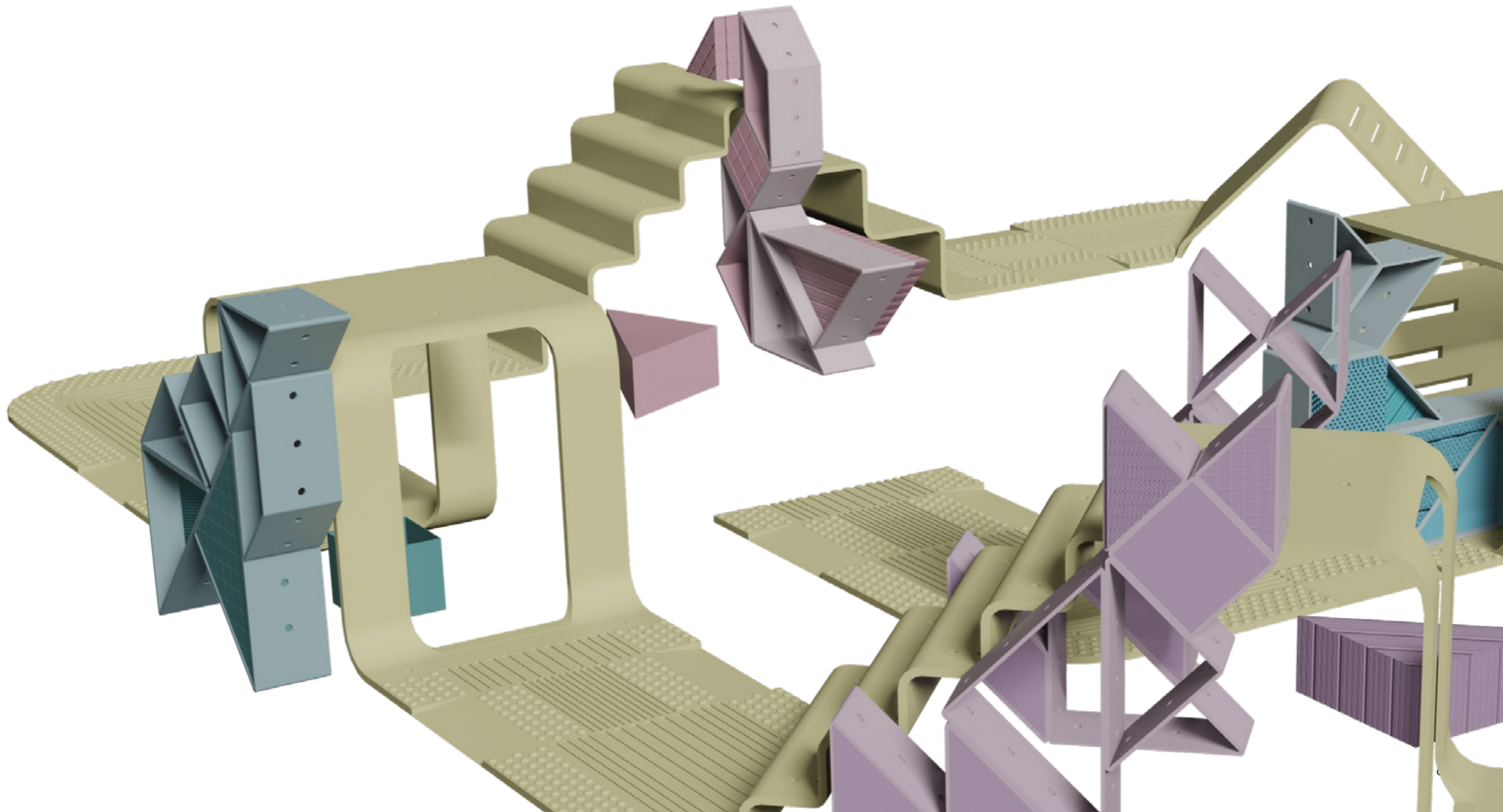
**DALL'UNIONE DI**

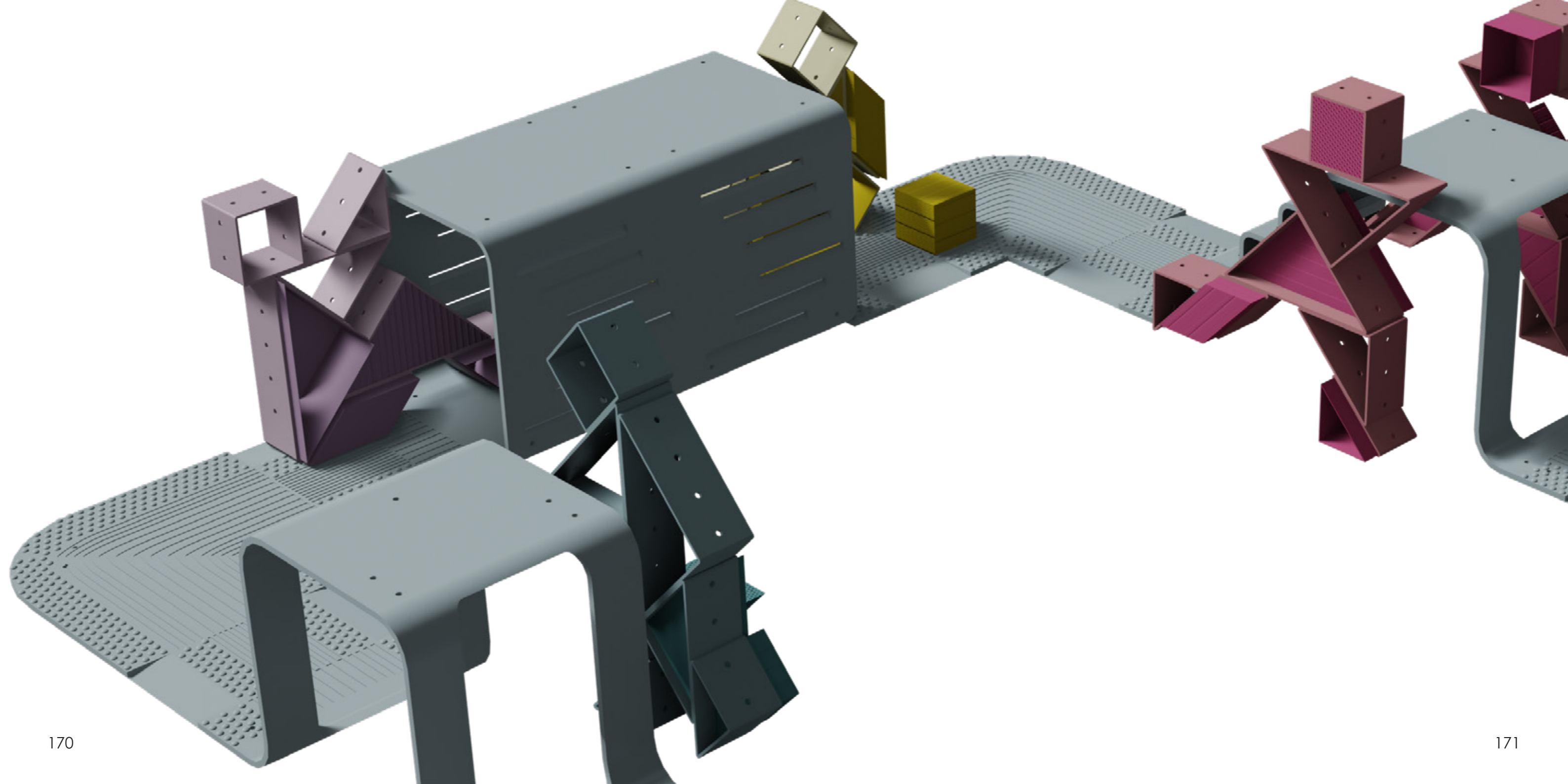
**TANGRAM & NASTRO**

**NASCE IL PARCO...**









a casa





a scuola



# nel parco



## NORME DI RIFERIMENTO

### **SN EN 1176-1**

*Attrezzature per aree da gioco - Parte 1: Requisiti generali di sicurezza e metodi di prova*

### **SN EN 1176-2**

*Parte 2: Requisiti aggiuntivi specifici di sicurezza*

### **SN EN 1176-3**

*Parte 3: Requisiti di sicurezza specifici agli scivoli*

### **SN EN 1176-5**

*Parte 5: Requisiti di sicurezza specifici alle giostre*

### **SN EN 1176-7**

*Parte 7: Guida all'installazione, ispezione, manutenzione e utilizzo*

## BIBLIOGRAFIA

**Design For All.** Avril Accolla  
Il progetto per l'individuo reale

**Il metodo Montessori** Charlotte Poussin

**Giro giro tondo design for children** Silvana Annicchiarico

**Classificazione Internazionale del Funzionamento, della  
Disabilità e della Salute - Versione per bambini e adolescenti**  
OMS

## SITOGRAFIA

<https://reteclassificazioni.it>  
<https://sunrisemedical.it>  
<https://parchipertutti.com>  
<https://miur.gov.it>  
<https://boboto.it>  
<https://museoomero.it>  
<https://holzhof.com>  
<https://legnolandia.com>  
<https://giochisport.com>  
[https:// it.hags.com](https://it.hags.com)  
[https:// proludic.it](https://proludic.it)  
<https://inclusiveplay.com>