



Patrizia Tortella, Valter Durigon,
David Cappellari, Guido Fumagalli



Parco giochi “Primo Sport 0246”
Il parco per lo sviluppo senso-motorio del bambino

Edizioni Libreria dello Sport









Guido F. Fumagalli è ordinario di Farmacologia presso la Facoltà di Scienze Motorie, Università di Verona, direttore della Scuola di Dottorato in Scienze Biomediche Traslazionali e Delegato del Rettore per la Ricerca Scientifica. Email: guido.fumagalli@univr.it

Patrizia Tortella è responsabile dei corsi di perfezionamento “Corpo e movimento: attività motoria per l’infanzia 0 a 6 anni” e “Organizzazione delle attività motorie per l’infanzia 0-6 anni”, presso la Facoltà di Scienze Motorie, Università di Verona; è Presidente di CEMEF-Libertas Verona, l’associazione che da 16 anni cura l’organizzazione di attività motorie per bambini/e da 0 a 6 anni. Email: cemef@libero.it



Valter Durigon è docente a contratto di Tecniche delle attività motorie e sportive del Corso di laurea in Scienze delle Attività Motorie e Sportive, Facoltà di Scienze Motorie, Università di Verona; è docente della Scuola Regionale dello Sport del CONI Veneto e specialista nella preparazione fisica del rugby. E-mail: vdurigon@katamail.com

David Cappellari è responsabile dell’Area Tecnica di Legnolandia s.r.l. di Forni di Sopra, UD. E-mail: david_cappellari@legnolandia.com





LEGNOLANDIA
Playgrounds from Italy



Indice

Introduzione:

Capitolo 1: Lo sviluppo motorio del bambino da 0 a 6 anni.

Capitolo 2: Progettazione ed organizzazione delle attività motorie per la fascia d'età 0-6 anni: la strutturazione degli spazi per giocare.

Capitolo 3: Parco giochi “Primo Sport 0246”,
il parco per tutti – il parco per ciascuno.

Capitolo 4: Sicurezza e attività motorie.

Capitolo 5: Il legno e la tutela dell'ambiente nella costruzione dei
parchi gioco.





INTRODUZIONE

Parco giochi “Primo Sport 0246” Il parco per lo sviluppo senso-motorio del bambino.

GUIDO FUMAGALLI

Facoltà di Scienze Motorie, Università di Verona

Nel corso del convegno “Sport, giovani e responsabilità sociale delle imprese nel territorio” tenutosi a Milano presso il Centro Congressi Fondazione Cariplo nel novembre del 2009 fu presentato, alla presenza del Ministro Sacconi e del Presidente del CONI Petrucci, il nostro libro “Parco Giochi e sviluppo-senso motorio – Linee guida per la progettazione.

In quell’opera avevamo condensato le conoscenze scientifiche sullo sviluppo senso-motorio nel periodo 0-6 anni con i principi fondanti della didattica applicata alle scienze motorie per tracciare le linee guida per la realizzazione di parchi gioco che fossero funzionali allo sviluppo senso-motorio del bambino nella fascia d’età pre-scolare, dalla nascita ai sei anni. Grazie allo spirito costruttivo ed imprenditoriale di VerdeSport e della sua dirigenza e di Legnolandia, l’importante ditta produttrice di attrezzi e giochi per parchi, il parco è diventato realtà nel 2010. Situato negli spazi del complesso sportivo della Ghirada di Treviso, il parco “PrimoSport 0246” è diventato meta di famiglie e bambini della città di Treviso, luogo ambito dove le scuole dell’infanzia della città e della Provincia di Treviso fanno a gara per portare le loro classi per stare all’aperto, per muoversi. Per noi ricercatori universitari si è aperto un nuovo laboratorio di ricerca in cui abbiamo l’opportunità unica di poter studiare il ruolo che la strutturazione dell’ambiente ha sullo sviluppo senso-motorio del bambino, verificare la qualità delle nostre ipotesi e proporre alla Società Civile soluzioni sempre migliori. Questo libro riprende alcuni aspetti affrontati in precedenza, ma li presenta in una cornice nuova sostanziata dalla sperimentazione sul campo da noi effettuata in questi mesi che suffraga la qualità dell’idea progettuale iniziale. Anche le conoscenze scientifiche sullo sviluppo del bambino e sui fattori che lo influenzano sono progredite e le idee che ora dominano nel campo scientifico sono riportate in questo nuovo libro in modo chiaro ed esteso, così come lo sono altri problemi fondamentali che non avevamo affrontato in precedenza, quali quelli della sicurezza e del rispetto dell’ambiente. Il libro è principalmente rivolto a chi ha la responsabilità della gestione





degli spazi fisici nella nostra Società, Amministratori pubblici ma anche gestori di spazi residenziali e turistici, società sportive, dirigenti scolastici pubblici e privati. Gli studi di marketing e di politica sociale sono sempre più numerosi e concordi nell'indicare negli investimenti dedicati al gioco e al movimento la soluzione primaria ad arrestare la continua crescita delle spese sociali, sempre più legate ai costi dell'assistenza sanitari.

Oramai qualunque amministratore pubblico europeo sa che per riportare i bilanci della propria comunità al pareggio deve investire in campagne promozionali, ma soprattutto in spazi e strutture dedicate alla pratica dell'esercizio fisico a qualunque età. La ricerca scientifica infatti ha chiaramente indicato nella sedentarietà e nella difficoltà a svolgere attività motoria in modo e quantità adeguate le cause primarie dell'obesità e di molte malattie croniche dell'adulto.

Perché puntare su questa fascia d'età? Perché promuovere la realizzazione di parco giochi dedicati all'infanzia?

Vi sono due motivi fondamentali. Il primo è colmare una lacuna che, specie in Italia, è molto grave a causa del fatto che si tratta dell'età meno considerata anche perché, erroneamente, si pensa che lo sviluppo naturale del corpo superi qualunque errore che genitori, ambiente e società stesso possono fare. Il secondo motivo è che negli ultimi anni la ricerca scientifica ha chiaramente dimostrato che l'acquisizione di abilità motorie nei primi mesi ed anni di vita è persistente. Al concetto di "imprinting metabolico" che i pediatri ben conoscono (il termine indica che le risposte a condizioni specifiche che riguardano il metabolismo, per esempio un'alimentazione non appropriata, diventano persistenti per tutta la vita, traducendosi in età adulta in una maggiore sensibilità a patologie tipo obesità, diabete, ipertensione, ecc.), si sta oggi aggiungendo quello di "imprinting motorio". L'osservazione che l'acquisizione precoce di abilità motorie è persistente (anche se poi non ci si allena più) fornisce la base razionale per promuovere il movimento sin dalla più tenera età.

Rispetto alla programmazione di attività motorie e sportive per la popolazione adulta, la strategia da attuare per promuovere il movimento nei primi anni di vita è però molto meno consolidata e definita. I dati presenti nella letteratura scientifica indicano nel gioco libero all'aria aperta lo strumento facilitatorio massimo per un sano sviluppo senso-motorio del bambino/a. Ma, al di là di questa constatazione importante ma generica, quello che è veramente difficile sapere è come fare in modo che gli interventi siano realmente efficaci.

Il libro vuole colmare questa lacuna.





Partendo dai dati scientifici che indicano nel gioco libero all'aria aperta lo strumento facilitatorio massimo per un sano sviluppo senso-motorio, il libro ha quindi lo scopo primario di fornire le indicazioni necessarie e le giustificazioni scientifiche per la realizzazione di parchi giochi e di spazi dedicati allo sviluppo senso-motorio dei bambini/e nei loro primi sei anni di vita.

Nel capitolo 1 il problema dello sviluppo senso motorio è trattato alla luce delle novità della ricerca scientifica, anche nell'ottica del ruolo di facilitatore o di ostacolo che l'ambiente può esercitare. Si tratta di un argomento nuovo ed affascinante su cui la ricerca scientifica sta producendo sempre più dati, in particolare sul valore del gioco spontaneo condotto all'aria aperta ed in ambiente naturale quale strumento migliore per facilitare lo sviluppo senso motorio. Un ambiente all'aperto come un parco giochi offre maggiori occasioni e stimoli al bambino per prendere decisioni, sviluppare la creatività e la capacità di risolvere problemi (motori), incrementando così capacità decisionali, organizzative, gestionali del sé. Le attività di gioco libero, possibili al parco giochi favoriscono inoltre le relazioni ludiche con altri bambini e con gli adulti e questo aspetto ulteriormente favorisce un sano sviluppo perché contribuisce fortemente alla capacità di autoregolarsi del bambino, di relazionarsi con gli altri, di cooperare, di sviluppare le proprie competenze sociali.

Le conoscenze della letteratura, l'esperienza accumulata in questi mesi di osservazioni al parco PrimoSport 0246 e le importanti considerazioni sul gioco libero si condensano nelle linee guida per la progettazione del parco giochi riportate con ricchezza di immagini nel capitolo 2. Riteniamo che attraverso questo capitolo passi il messaggio che la strutturazione "intelligente" di un parco giochi è un fatto possibile, adattabile a qualunque contesto, disponibilità economica e di spazi. Creare un parco, mettere due scivoli e tre altalene può sembrare un atto meritorio ma può essere invece una spesa inutile fatta male. Per essere efficace l'attività motoria deve essere adeguata per tipologia, intensità e frequenza al soggetto che la pratica e al suo obiettivo. Questo concetto (che smentisce molte delle campagne promozionali al movimento degli anni passati) è oramai fatto proprio da tutte le agenzie della salute degli stati moderni, ha esempi eclatanti in alcuni paesi nordici come la Finlandia, la Svezia e la Germania, ma tarda a farsi strada in Italia dove la comprensione che le proposte e la conduzione di attività motorie presso il pubblico ha bisogno di un supporto culturale scientifico che deve essere presente non solo in chi conduce tali attività, ma soprattutto in chi le progetta.





In questo libro il capitolo 1 riporta le conoscenze scientifiche, il capitolo due definisce il modello operativo e il capitolo 3 illustra il prodotto.

Nel capitolo 3 viene infatti illustrato il Parco Giochi PrimoSport 0246 realizzato alla Ghirada di Treviso. Nel capitolo, ricco di immagini del parco stesso, sono riportate in forma tabellare le osservazioni da noi effettuate sui singoli giochi che sono fondamentali per definire le abilità motorie effettivamente potenziate dalla singola attrezzatura. Queste tabelle ci mostrano, tra l'altro, quanto variegata siano le strategie motorie che i bambini attuano per superare le difficoltà motorie. E' questo un campo dove la ricerca scientifica è ancora agli inizi ma che già ora esalta il valore di un parco giochi correttamente strutturato e conferma che è possibile, nel pianificare uno spazio pubblico, finalizzarlo al sano sviluppo senso-motorio del bambino. Il libro affronta infine altri due problemi che sono emersi anche negli studi che stiamo conducendo e che riteniamo essere di grande importanza per chi vuole realizzare un parco finalizzato allo sviluppo motorio del bambino: la sicurezza e il rispetto ambientale.

Il problema della sicurezza è affrontato nel capitolo 4 dove si chiarisce come, nell'ambito delle attività di movimento, la prevenzione degli infortuni nasca dalla ricerca del giusto equilibrio tra sicurezza e rischio. Non è possibile imparare ad andare in bicicletta se non si accetta il rischio di cadere; non si può pensare di progredire se non si accetta il rischio di fallire. Un ostacolo sicuro e facile da superare diventa noioso per un bambino mentre un ostacolo insuperabile con cui è facile farsi male diventa frustrazione. Entrambe le situazioni spingono il bambino verso il divano, la televisione, la sedentarietà e l'obesità. La normativa per la sicurezza non può quindi limitarsi a garantire il produttore dal pericolo di cause legali legate a possibili infortuni né a raccomandare la spasmodica attenzione dell'adulto che limita la gioia di correre del bambino. E' necessaria una rivisitazione del problema anche attraverso la collaborazione tra esperti di ambiti diversi, dall'ingegnere all'educatore, affinché gli spazi per bambini favoriscano le attività limitandone i danni. In tal senso basta pensare a quante cadute fa un bambino ad imparare a camminare e quanto preferibile sia che ciò avvenga su una superficie morbida piuttosto che sulla dura pietra.

Il problema del rispetto ambientale è affrontato nel capitolo 5 in cui, oltre a ricordare il valore del legno e delle piante, si sottolineano gli aspetti di equilibrio ambientale che le nuove procedure di raccolta del legno e di lavorazione attuano. Sotto l'egida del Marchio PEFC - Programme for Endorsement of Forest Certification (sistema di certificazione per la gestione sostenibile delle foreste), gli strumenti del parco diventano non solo





attrezzi ma elementi inseriti in un contesto naturale e diventano facilitatori per lo sviluppo (non solo senso-motorio) del bambino.

In conclusione, questo libro è uno strumento di guida per la realizzazione di parchi gioco finalizzati allo sviluppo senso-motorio del bambino nella fascia d'età pre-scolare. Crea le basi teoriche per la progettazione, le traduce in proposte pratiche e presenta il prodotto generato dalla collaborazione tra mondo della ricerca scientifica, della produzione industriale e dell'imprenditoria sportiva di qualità: il Parco Gioco "Primo Sport 0246 – il parco per tutti, il parco per ciascuno".

Verona, 21 ottobre 2010







CAPITOLO 1

Lo sviluppo motorio del bambino da 0 a 6 anni

PATRIZIA TORTELLA E GUIDO FUMAGALLI
Università di Verona

Nei primi sei anni di vita l'essere umano attraversa un periodo di sviluppo tumultuoso che, se continuasse con lo stesso ritmo, lo porterebbe a 30 anni ad essere alto più di otto metri, pesante più di 500 kg e a parlare fluentemente almeno sei lingue. Si tratta quindi di una parte della vita che è, dal punto di vista biologico, strettamente finalizzata allo sviluppo e quindi dotata di peculiarità endocrinologiche, neuropsicologiche e alimentari che sono tutte peculiari e specifiche per questa fase. Allo sviluppo biologico si accompagna lo sviluppo psicologico e socio-culturale, fatto che rende questa fascia d'età peculiare anche dal punto di vista educativo.

Il percorso ed il ritmo dello sviluppo sono dettati da un insieme di fattori che sono determinati sia dal patrimonio genetico individuale che dall'ambiente (inteso come l'insieme di stimoli e condizionamenti fisici, psicologici, sociali e culturali che convergono sull'individuo). Il peso specifico di ambiente e genetica variano in funzione dell'apparato/funzione che si considera. Per esempio, la struttura muscolare ed ossea individuale è largamente determinata dal patrimonio genetico e solo situazioni estreme di malnutrizione e sedentarietà (o i loro opposti) possono modificare in modo sensibile l'aspetto e le proprietà fisiche individuali. Al contrario, il cervello e buona parte delle attività ad esso connesse (percettive, motorie, comunicative, logico-razionali, delle dinamiche affettivo motorie, della costruzione dei rapporti, dell'acquisizione delle norme sociali, cognitive; per ampia trattazione dell'argomento vedere Gazzaniga et al. 2005) è invece notevolmente plastico e fortemente influenzabile dall'ambiente.

Lo sviluppo senso-motorio dipende dallo sviluppo di ossa e muscoli (largamente determinato dal patrimonio genetico) e dallo sviluppo del cervello e delle sue funzioni (molto sensibili all'ambiente). Esso si presenta relativamente omogeneo tra individui diversi solo nei primi mesi di vita per poi diventare sempre più "individuale" anche in funzione delle esperienze senso-motorie a cui ciascun bambino/a è esposto.

Nonostante queste diversità, è comunque possibile tracciare dei diagrammi di flusso dello sviluppo delle diverse abilità e capacità senso-motorie





(vedi figure nelle pagine successive). La conoscenza delle fasi di sviluppo e la determinazione delle competenze di cui il bambino è in possesso, costituiscono gli strumenti indispensabili per poter progettare attività a “misura di bambino”. Occorre però tenere ben a mente che i diagrammi riportati sono solo indicativi e che le varie tappe non sono necessariamente sequenziali. Utili per programmare interventi (sociali, educativi, ecc.) adatti alle diverse età e fasi di sviluppo del bambino/a, non sono tuttavia strumenti rilevanti per formulare diagnosi di patologie o per impostare programmi terapeutici.

Le tappe dello sviluppo motorio

Benché dal punto di vista funzionale sia impossibile fare nette distinzioni tra aspetti motori e sensoriali del movimento, dal punto di vista della trattazione finalizzata alla stesura di linee guida per la strutturazione di spazi dedicati alle attività motorie dei bambini della fascia d'età 0-6 anni è utile distinguere gli aspetti “motori” da quelli “sensoriali” (vedere anche Spinelli et al, 2002 e Pentto, 2007)

Gli aspetti motori interessanti riguardano

- > la manualità
- > la mobilità
- > l'equilibrio

Per manualità s'intende la capacità del bambino di afferrare, stringere, rilasciare, lanciare, rimanere appeso; la mobilità comprende le capacità motorie di base, quali strisciare, andare carponi, camminare, correre, saltare, arrampicarsi. Infine l'equilibrio comprende le capacità motorie del bambino/a riconducibili allo sviluppo delle vie vestibolari (che comprendono l'apparato vestibolare situato nelle ossa temporali adiacente all'apparato acustico).

I sistemi somatosensoriali, uditivo e visivo informano sulla posizione del corpo rispetto all'ambiente circostante.

Dal punto di vista del movimento, gli aspetti sensoriali d'interesse sono:

- √ la vista
- √ l'udito
- √ il tatto
- √ la sensibilità cinestetica





Tra i parametri della vista (discriminazione visiva) importanti ricordiamo:

- ✓ acutezza visiva (capacità di distinguere e riconoscere forme e particolari)
- ✓ capacità di seguire con gli occhi
- ✓ memoria visiva (capacità di richiamare alla memoria esperienze visive)
- ✓ differenziazione della figura-sfondo (capacità di distinguere l'oggetto principale dallo sfondo)

L'udito (discriminazione uditiva) include:

- ✓ acutezza uditiva (capacità di differenziare suoni diversi)
- ✓ orientamento uditivo (distinguere la direzione di provenienza di un suono)
- ✓ memoria uditiva (capacità di riconoscere esperienze uditive passate)

Il tatto (discriminazione tattile) include:

- ✓ capacità di identificare un oggetto al solo tatto, senza la conferma della vista, olfatto e gusto
- ✓ capacità di riconoscere forme, qualità, superfici

La sensibilità cinestetica (discriminazione cinestetica) si riferisce a:

- ✓ controllo della lateralità e dominanza laterale
- ✓ controllo tonico
- ✓ immagine del corpo

Sulla base di queste premesse, presentiamo alcune tabelle descrittive dello sviluppo senso-motorio del bambino/a. In queste tabelle l'età di riferimento è puramente indicativa; si deve invece tenere sempre presente che ogni bambino ha propri tempi e ritmi, che possono differire dalla media riportata e che vanno analizzati caso per caso. Nelle tabelle la progressione dello sviluppo procede dall'alto verso il basso.





AREA DELLA MANUALITA'

AREA DELLA MOBILITA'

Riflesso prensile	1 mese	Movimenti di braccia e gambe senza spostamento
Rilascio vitale	2,5 mesi	Striscio in posizione prona che culmina in schema crociato
Presenza volontaria	7 mesi	Andatura a carponi su mani e ginocchia che culmina in schema crociato
Opposizione corticale in una mano o nell'altra	12 mesi	Cammino con le braccia usate in funzione prevalentemente di equilibrio, frequentemente all'altezza delle spalle o al di sopra
Opposizione corticale in entrambe le mani e contemporaneamente	18 mesi	Cammino con le braccia libere dalle funzioni prevalenti di equilibrio
Uso delle due mani per una funzione ma con una mano dominante	36 mesi	Cammino e corsa secondo un completo schema crociato
Uso della gamba a livello sofisticato e controllata dall'emisfero dominante	72 mesi	Uso della gamba a livello sofisticato e controllata dall'emisfero dominante

FIGURA 1:
Sviluppo delle aree motorie della manualità e della mobilità.





AREA DELLA TATTILITA'

AREA VISIVA

Riflesso di Babinski	1 mese	Riflesso alla luce
Percezione di sensazioni vitali	2,5 mesi	Percezione dei contorni
Apprezzamento di sensazioni gnostiche	7 mesi	Individuazione di dettagli compresi in una configurazione
Riconoscimento della terza dimensione attraverso il tatto di oggetti apparentemente piatti	12 mesi	Convergenza visiva: percezione della profondità
Differenziazione attraverso il tatto di oggetti simili ma diversi	18 mesi	Differenziazione tra semplici simboli visivi simili ma diversi
Capacità di specificare le caratteristiche di oggetti attraverso il tatto	36 mesi	Identificazione di simboli visivi e lettere nel campo dell'esperienza
Identificazione di oggetti attraverso il tatto	72 mesi	Leggere con comprensione totale



Sviluppo ed esperienza

La ricerca scientifica sullo sviluppo e sul potenziamento delle capacità motorie ha portato all'istituzione di una vera e propria disciplina accademica detta "Metodologia dell'allenamento" insegnata nei corsi di laurea in scienze motorie ed ampiamente messa in pratica nel mondo dello sport dai cosiddetti preparatori atletici. Benché la ricerca nel campo dell'allenamento sia rivolta soprattutto all'individuo adulto, alcuni principi su cui si basa la pratica professionale sono di ordine generale e sono quindi applicabili anche al bambino/a sin dalle prime fasi dello sviluppo. Tra questi principi, quello più universale è che lo sviluppo di una abilità/competenza motoria è strettamente legata a tre parametri interconnessi: frequenza, durata e intensità (figura 3).

In altre parole, una abilità/competenza motoria si acquisisce e si potenzia (fino a diventare campioni dello sport) tanto più quanto più frequentemente, quanto più intensamente e quanto più a lungo quella pratica motoria viene effettuata. Nell'adulto, tutto ciò viene tradotto con il termine "allenarsi". Per il bambino/a, l'allenamento è un atto naturale nel suo processo di sviluppo e viene condotto nell'arco della giornata con la modalità naturale con cui i bambini si allenano: il gioco. Le modalità con cui il bambino gioca sono estremamente dipendenti dal contesto; ne consegue che la possibilità di "allenare" il proprio corpo attraverso il gioco è strettamente dipendente dalle possibilità ed opportunità di movimento che l'ambiente offre al bambino nel corso della giornata.



FIGURA 3:
Fattori che influenzano l'acquisizione di una abilità/competenza motoria.





Con il termine frequenza intendiamo quante volte nell'arco di tempo le attività vengono ripetute mentre il termine durata definisce per quanto tempo viene compiuta un'attività. Il termine intensità è auto esplicativo; riferito alla mobilità misura, per esempio, quanto il bambino/a riesce a spostarsi mentre per la manualità segnala quanto peso riesce a sostenere con le mani (brachiazioni).

Non esistono indicazioni precise in merito a come frequenza, intensità e durata debbano essere applicate per rendere significativo l'apprendimento motorio. Come è intuibile, ciò dipende dal tipo di attività, dall'età e dalle caratteristiche del soggetto. Pur tuttavia il concetto è fondamentale in quanto esso deve essere tenuto in debito conto in fase di progettazione dell'intervento motorio e/o dello spazio/strutture destinate al bambino. Attrattività del gioco e dell'ambiente (nei suoi aspetti non solo motori ma anche sociali), strutturazione degli spazi, cura del materiale e, dove necessario, competenza dell'operatore/educatore motorio sono quindi requisiti importanti per una corretta ed efficace proposizione di attività fisica nella fascia d'età 0-6 anni.

Esperienza, movimento e sviluppo senso-motorio

Sin dalla nascita è importante che il bambino si muova perché ripetitività e esercizio gli permetteranno di perfezionare i primi elementari movimenti. Quando ad esempio il bambino/a appena nato viene messo con la pancia in giù, in posizione prona, inizierà a muovere le braccia e le gambe in modo incontrollato.

Mano a mano che si muove i movimenti diventano sempre più di natura propulsiva, fino a quando egli si muove in avanti, casualmente. Ha così "sentito" cosa si prova quando si scivola in avanti e proverà ancora ad eseguire i movimenti inizialmente incontrollati, fino a ripetere quelli vantaggiosi che gli hanno permesso di spostarsi in avanti. Il bambino che ha possibilità di essere messo a pancia in giù su un pavimento adatto ha l'opportunità di apprendere a strisciare prima di un altro bambino che non ha possibilità di provare.

Il bambino/a che ha modo di provare di più imparerà prima, sarà in grado di controllare prima i movimenti.

La pratica di attività motoria che sviluppa le tre principali aree (manualità, mobilità, equilibrio) permette al bambino di:





- √ agevolare lo sviluppo corretto del proprio corpo;
- √ avviarsi verso uno stile di vita attivo
- √ acquisire le competenze senso-motorie propedeutiche ad attività prettamente “umane” quali scrivere (manipolazione), leggere (controllo motorio dei bulbi oculari)
- √ incrementare il senso di autoefficacia rispetto alle esperienze motorie;
- √ acquisire competenze sociali, grazie alla partecipazione di altri bambini nelle attività.

Come già ricordato nei paragrafi precedenti, i tempi di sviluppo sono soggettivi e fortemente determinati dalle opportunità offerte al bambino/a di svolgere le sue attività (gioco) motorie con appropriate frequenza, intensità e durata.

E' infine molto importante considerare che l'acquisizione di una competenza motoria ha la caratteristica di essere duratura. In uno studio condotto dai gruppi dei Prof. Hopkins di Oxford, UK e del Prof. Sigmundsson di Trondheim, Norvegia è stato dimostrato che la partecipazione di bambini inglesi di pochi mesi a programmi di attività in acqua comporta l'acquisizione precoce di alcune capacità motorie connesse all'area dell'equilibrio e della manualità (Sigmundsson et al., 2010). Ciò che è veramente interessante è che queste capacità acquisite precocemente si mantengono superiori alla norma anche tre anni dopo e anche in assenza di ulteriori periodi di attività in acqua. Questo lavoro dimostra chiaramente che bambini messi in grado di sviluppare le capacità motorie sin da piccoli avranno un persistente vantaggio motorio nei confronti dei loro compagni di gioco.

Sono ovvi i vantaggi che una maggiore confidenza nelle proprie capacità fisiche e lo sviluppo di un positivo rapporto con il proprio corpo possono recare allo sviluppo psico-sociale del bambino. La fiducia nelle proprie capacità e il senso di efficacia confermati ogni giorno dalle attività motorie praticate dai bambini pongono le basi per la futura percezione di sé. Come sostenuto anche da Winnicott, l'ambiente gioca un ruolo fondamentale nel determinare la realtà interna del soggetto, condizionandone l'acquisizione di fiducia e sicurezza in se stessi e negli altri (Winnicott, 2000).

In conclusione la ricerca scientifica indica come sia necessario prestare attenzione allo sviluppo senso-motorio del bambino (da parte di genitori, educatori e amministratori del territorio) sin dalle prime fasi di vita; allo stesso tempo, non bisogna mai dimenticare che la patologia pediatrica ci insegna come la mancanza di attività motoria possa essere fonte di nune





rose malattie che possono manifestarsi in età infantile ma che più comunemente colpiscono il soggetto in età adulta (ad esempio, diabete e obesità).

Il ruolo dell'ambiente nello sviluppo motorio

L'ambiente gioca un ruolo rilevante nello sviluppo di un bambino/a, perché può agevolare, invogliare le esperienze o le può rendere difficili, inaccessibili o poco stimolanti. Tutto ciò spesso si verifica senza alcuna percezione di questo aspetto da parte dei genitori e/o di altre persone che seguono il bambino/a. Ad esempio, un bambino di pochi mesi che trascorre gran parte del suo tempo nell'infant-seat o nel passeggino ha opportunità motorie molto differenti dal bimbo che trascorre il suo tempo su un pavimento caldo, morbido, ricco di stimoli che gli permettono di strisciare, andare carponi.

Sia Sigmund Freud che lo psicologo statunitense John Broadus Watson ritenevano molto importante il ruolo svolto dall'ambiente nello sviluppo del bambino (Mecacci, 1992). Lo psicologo-pediatra Gesell addirittura considerava il pavimento un mezzo fondamentale per lo sviluppo fisico del bambino (Gesell et al, 1977).

Secondo la prospettiva costruzionista interazionista l'ambiente in senso lato, costituito da opportunità fisiche e umane, determinerebbe il nostro sviluppo. Vigotskij, il grande psicologo sperimentale russo che ha rivoluzionato le nostre idee sullo sviluppo psico-motorio ferme da troppo tempo sulle pionieristiche osservazioni di Piaget, ritiene che l'apprendimento (in parte mediato dall'esperienza e dall'imitazione) determini lo sviluppo del bambino (Vigotskij, 2009).

Quella che egli definisce la "zona di sviluppo prossimale" rappresenta lo spazio di intervento di aiuto dell'adulto, di un compagno, di un oggetto nell'attività esperienziale del bambino. Il bambino è definito competente quando sa agire autonomamente rispetto alla consegna data. L'autore ha dimostrato che un bambino può riuscire ad eseguire da solo una consegna per lui inizialmente inaccessibile se viene aiutato in maniera appropriata (per esempio, attraverso l'imitazione) da un compagno o da un adulto. Quando questo accade si realizza lo sviluppo del bambino. Quindi la relazione tra apprendimento e sviluppo è molto stretta e, secondo la prospettiva di Vigotskij, l'apprendimento anticipa lo sviluppo. Compare quindi una figura di mediazione, sia esso l'adulto o il compagno di giochi o l'ambiente, che si inserisce tra l'apprendimento e lo sviluppo (Vigotskij, 2007).





Diversi studi indicano che il soggiornare in ambiente naturale favorisce lo sviluppo del bambino. Diversi autori hanno infatti verificato che abitare in zone verdi e poter vedere, anche solo dalla finestra, ambienti naturali contribuisce al miglioramento delle capacità di attenzione (Taylor et al., 1998; Mårtensson et al., 2009), un effetto che è particolarmente accentuato nei bambini affetti da sindrome da iperattività e disturbi di attenzione (ADHD) (Taylor et al., 2001). Per quanto riguarda lo sviluppo motorio, l'ambiente sembra essere utile nella pratica al gioco motorio del bambino anche per altri aspetti. In uno studio condotto da Cecile Boldemann del Karolinska Institute di Stoccolma sull'attività praticata da bambini di 4 -6 anni in parco giochi in Svezia, si è osservato che i bambini giocavano per più tempo e sceglievano più attività di movimento quando l'ambiente era ombreggiato, vi erano arbusti e il terreno era irregolare e di diversa natura (erba, foglie, legno, sassi, sabbia) (Boldemann et al., 2006). In linea con queste osservazioni sull'importanza dell'ambiente e della sua strutturazione/organizzazione sono i dati emersi da una recente ricerca condotta da chi scrive. In questo studio si dimostra come la diversa disposizione di attrezzi di gioco in una scuola dell'infanzia determini un diverso utilizzo degli stessi e induca livelli diversi di attività motoria durante il gioco (Tortella et al., 2010). Da questi e da studi analoghi emerge come la strutturazione controllata dell'ambiente sia importante per promuovere salute e benessere.

In questo contesto è importante considerare che un parco giochi può essere, per il bambino, uno straordinario strumento "mediatore" di crescita. È utile considerare che l'ambiente più semplice, più naturale, meno strutturato ha sempre offerto opportunità anche creative di attività. È indispensabile rendersi conto che se un bambino/a trova intorno a sé un luogo adatto è più stimolato e creativo e non necessita di maestri di gioco. L'aiuto che possiamo dare oggi allo sviluppo dei bimbi ha quindi molto a che fare con il "come" l'ambiente viene strutturato in modo che possa essere uno stimolatore e non un impedimento allo sviluppo. Le attività di gioco libero, spontanee, praticate grazie all'utilizzo dei materiali e delle attrezzature scelte secondo criteri che rispettino il concetto (e le conoscenze scientifiche) di "a misura di bambino" possono favorire lo sviluppo delle capacità socio-relazionali, oltre alle esperienze motorie (Wenner M, 2009).





Bibliografia

- Boldemann C., Blennow M., Henrik D., Fredrika M., Anders R., Yuen K., Wester Ulf (2006) Impact of preschool environment upon children's activity and sun exposure., *Preventive medicine*, 42 (4): 301-8.
- Gazzaniga M., Ivry R. B., Mangun G. R. (2005) *Neuroscienze Cognitive*, Zanichelli, Bologna.
- Gesell A., Francis Ilg F., Ames L. B., Bullis G. (1977) *The Child from Five to Ten*. Harper and Row, New York, USA.
- Mecacci L., (1992) *Storia della Psicologia del 900*, Ed. Laterza, Roma.
- Pento G (2007) *Crescere in movimento*, Edizioni La Biblioteca Pensa, MultiMedia, Lecce.
- Sigmundsson H, Hopkins B. (2010) Baby swimming: exploring the effects of early intervention on subsequent motor abilities. *Child Care Health Dev.*, 36(3): 428-30.
- Spinelli D. (2002) *Psicologia dello sport e del movimento umano*, Zanichelli, Bologna.
- Vygotskij L. S. (2007) *Il processo cognitivo*, Universale Bollati Boringhieri, Torino.
- Taylor A. F., Wiley A., Kuo, F. E., & Sullivan, W. C. (1998) Growing up in the inner city: green spaces as places to grow, *Environment & Behavior*, 30 (1): 3-27.
- Taylor A. F., Kuo F. E., & Sullivan W. C. (2001) Coping with ADD: the surprising connection to green play setting, *Environment & Behavior*, 33 (1): 54-77.
- Tortella P., Bortolameazzi F., Bertinato L., Fumagalli G. (2010), Space organization in unstructured games influences physical activity levels in 3 y old children, *Science & Sport*, 25: 33.
- Vygotskij L. S. (2009) *Storia dello sviluppo delle funzioni psichiche superiori*, Giunti Editore S.p.a., Firenze.
- Wenner M. (2009) Quel serissimo bisogno di giocare, *Mente & Cervello*, 54: 60-67
- Winnicot D. W. (2003) *Sviluppo affettivo e ambiente. Studi sulla teoria dello sviluppo umano*, Armando Editore, Roma.



CAPITOLO 2

Progettazione ed organizzazione delle attività motorie per la fascia d'età 0-6 anni: la strutturazione degli spazi per giocare

PATRIZIA TORTELLA E GUIDO FUMAGALLI
Università di Verona

Organizzazione delle attività motorie nella fascia 0-6 anni

Lo stile di vita attuale favorisce la sedentarietà anche dei più piccoli, che sempre più spesso trascorrono gran parte delle loro giornate davanti alla televisione o a un computer, sin dalla più tenera età. Le conseguenze di questo sono da un lato l'aumento del fenomeno dell'obesità infantile, dall'altro la ricerca disperata di attività sportive organizzate, già a partire dalla primissima infanzia (HBSC survey, 2004).

In entrambe le ipotesi il bambino può incorrere in grossi rischi per la sua salute. Nel primo caso l'obesità infantile predispone all'obesità in età adulta e a malattie metaboliche; nel secondo caso un'attività sportiva in età precoce può essere dannosa sia per lo sviluppo psico-fisico del bambino, sia per la motivazione futura alla pratica dell'attività motoria.

Molti bambini iniziano precocemente (3-4 anni) a praticare attività motorie-sportive spesso organizzate rigidamente dal punto di vista dell'intensità della pratica motoria, della specializzazione della disciplina e della frequenza degli incontri. La conseguenza di un approccio precoce alle attività motorie-sportive strutturate rigidamente si può manifestare attraverso l'abbandono, dopo pochi anni, di ogni forma di attività motoria o sportiva. Le ricerche realizzate dalla Facoltà di Scienze Motorie di Verona evidenziano che la fase della vita a cui si associa il maggior tasso di abbandono dell'attività motoria è l'adolescenza, verso i 13-14 anni. E' interessante notare che da quell'indagine, condotta su ragazzi delle scuole medie del Veneto, emerge come il fattore che più predice se il giovane si manterrà attivo è l'esempio dei genitori (Uras et al., 2009).

L'American Academy of Pediatrics nelle sue linee guida sull'attività motoria nell'infanzia, pubblicate sulla rivista Pediatrics del 2001, pone l'attenzione sui danni provocati dalla pratica di attività motorie non cor-





rettamente realizzate e raccomanda che l'attività motoria per i bambini sia gestita da persone adeguatamente competenti e preparate. Nel suo editoriale, la Società enfatizza il fatto che le attività debbano essere proposte "a misura di bambino", adeguate al suo sviluppo e alle sue possibilità (American Academy of Pediatrics, 2001).

L'attività preferita da un bambino di 0-6 anni è il gioco caratterizzato dalla predominanza della componente motoria. Vygotskij afferma che "il gioco non è l'aspetto preponderante dell'infanzia ma è una fonte fondamentale nello sviluppo" (Vygotskij L., 2007). L'urbanizzazione ha determinato però una diminuzione dei luoghi dove i bambini possono giocare liberamente ed autonomamente.

Inoltre, la maggior parte degli educatori dei nidi e delle scuole dell'infanzia (le strutture dove passano una parte significativa della giornata i bambini delle moderne città) risulta impreparata nei confronti delle attività motorie. Da una recente ricerca sulle attività praticate al nido dai bambini di 0-3 anni è emerso che, nonostante i bambini passino l'80% del loro tempo muovendosi, vi è una sostanziale carenza di progettazione delle attività motorie da parte degli educatori; ciò si traduce in mancanza di tempi e spazi dedicati al movimento dei bambini e in assenza di criteri circa l'arredamento e la scelta di materiali e attrezzature, (Callegari L., 2009). La situazione è ancor più grave a livello domestico dove ancora manca (anche a livello di arredamento) una coscienza delle necessità di movimento del bambino. Sono disponibili bellissimi seggiolini in cui il bambino rimane fermo e seduto tutto il giorno; ma pochissime case e nidi sono dotati di pavimenti riscaldati e tappetini studiati per facilitare il gattonamento e i primi passi.

Le attività a misura di bambino

Le premesse riportate nei paragrafi precedenti e nel capitolo 1 sullo sviluppo senso-motorio segnalano come l'organizzazione di attività motorie per la prima infanzia sia un compito molto complesso che richiede la partecipazione di intelligenze, conoscenze e competenze multiple. E' un ambito in cui la conoscenza dei processi educativi deve coniugarsi con i fondamenti scientifici delle scienze del movimento umano e con la comprensione dell'organizzazione del sistema sociale/territoriale in cui il bambino vive. Infine, più di tante altre attività educative, l'organizzazione delle attività motorie per la prima infanzia deve affrontare il problema della strutturazione degli spazi.





Pur nella multidisciplinarietà del compito, esiste un minimo denominatore comune che lega le diverse competenze e che deve fungere da guida per tutti gli attori coinvolti nella progettazione e nella pratica delle attività motorie del bambino, dal genitore al Sindaco. Tale denominatore comune è rappresentato dal principio che le attività devono essere “a misura di bambino”.

Cosa si intende per attività a misura di bambino?

Con questo termine si intende l’insieme delle opportunità offerte al bambino nel rispetto della sua integralità psico-fisica. Diversi elementi concorrono nel definire un’attività a misura di bambino:

- ✓ Rispetto delle fasi evolutive in cui si trova il bambino
- ✓ Conoscenza delle abilità e delle competenze possedute dal bambino
- ✓ Metodologia di lavoro adatta al bambino
- ✓ Mezzi e metodi di lavoro adeguati a età e livello di abilità e competenze possedute dal bambino
- ✓ Contenuti dell’attività adeguati a età e livello di abilità e competenze possedute dal bambino
- ✓ Calcolo dei tempi e degli spazi delle attività
- ✓ Modalità di valutazione che permettano di verificare i progressi e i processi del bambino
- ✓ Struttura/ambiente e materiali idonei all’età, sicuri, piacevoli al bambino

Oltre agli aspetti motori e psico-pedagogici, anche lo studio dell'ambiente concorre a creare le attività a misura del bambino. La scelta di colori, materiali, disposizione degli oggetti, temperatura dei luoghi, la sicurezza, le condizioni igieniche che rendano idonei gli spazi alla pratica di attività motoria nelle diverse età del bambino si affiancano alle conoscenze di ambito motorio e psico-pedagogico.

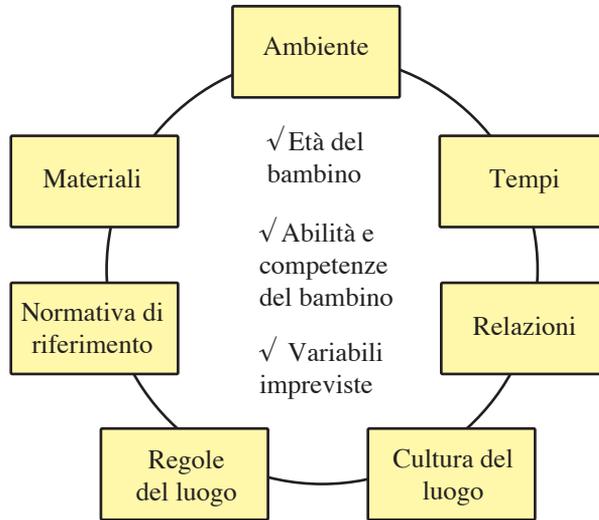


FIGURA 1:

Variabili da considerare per la progettazione di attività motorie

Nel progettare interventi che possano favorire la pratica delle attività motorie nella fascia d'età 0-6 anni occorre quindi prendere in considerazione le diverse variabili che sono riportate nella figura 1.

Al di là delle varie attività vitali come mangiare e dormire, l'attività principale di un bambino di età compresa tra lo zero e i sei anni è il gioco.

Con il gioco il bambino sviluppa le sue abilità/competenze di tutti gli ambiti compreso quello senso-motorio. Nel programmare attività per lo sviluppo del bambino in questa fascia d'età non bisogna mai dimenticare che queste devono consistere in attività di gioco.

Esistono diverse modalità con cui il bambino gioca, ma senza dubbio quella che oggi tutti ritengono essere fondamentale per lo sviluppo del bambino (in tutti i suoi ambiti) è il gioco libero, quello cioè ideato, regolamentato, condotto dal bambino stesso, senza l'interferenza dell'adulto (Burdette et al., 2005). In questo testo non affrontiamo il problema di come l'adulto può/deve comportarsi affinché il bambino tragga il massimo vantaggio dal gioco che fa. Verranno invece trattati gli aspetti di come uno spazio possa essere organizzato affinché il bambino abbia opportunità di giocare soprattutto (anche se non esclusivamente) nella forma libera.





Organizzare gli spazi per favorire nel bambino la pratica dell'attività motoria

Il bambino dell'età di 0-6 anni è nella fase di sviluppo più importante della sua vita ed è fondamentale che egli possa trovare un luogo dove acquisire e consolidare abilità e competenze motorie. Come già descritto nelle pagine precedenti, l'ambiente gioca un ruolo rilevante nello sviluppo di un bambino/a. Il bambino tenuto in casa davanti alla televisione con un gioco elettronico o con dei colori in mano può sviluppare attraverso il gioco molte attitudini e capacità ma è limitato nelle possibilità di sviluppare tutto il suo potenziale motorio. La stessa cosa succede ad un bambino/a che viene portato all'aperto ma esposto ad un ambiente (parco, asilo, cortile di casa o oratorio) che, inadeguatamente strutturato e/o organizzato, rende l'esperienza motoria inaccessibile o poco stimolante e quindi frustrante.

La strutturazione e l'organizzazione dell'ambiente è un problema educativo rilevante che investe sia gli amministratori pubblici (nel caso di spazi pubblici) che gli educatori delle scuole dell'infanzia e dei nidi e degli altri luoghi di aggregazione, come gli oratori. Ma è chiaramente anche un problema che riguarda i genitori che, nel loro piccolo, possono favorire o inibire le opportunità di un armonico sviluppo motorio dei loro figli.

Dal punto di vista pratico è utile distinguere strutturazioni di ambienti al chiuso e di ambienti all'aperto. L'interesse di questo volume è sugli ambienti esterni e forniamo in questo e nel successivo capitolo una serie di indicazioni per la strutturazione di parco giochi. Queste linee guida, tracciate sulla base delle conoscenze accumulate negli ultimi anni dalla ricerca scientifica sullo sviluppo nella fascia d'età 0-6 anni, sono state presentate in una prima versione in una nostra recente pubblicazione (Bertinato et al, 2009).

Per quanto riguarda gli ambienti al chiuso (abitazioni, scuole), l'argomento è attualmente oggetto di studio del nostro gruppo di ricerca e sarà trattato di un modo più sistematico e completo in una prossima pubblicazione.

Al momento esprimiamo l'auspicio che le Amministrazioni Pubbliche e i loro esperti prestino a questo problema che riguarda le nostre abitazioni un'attenzione pari a quella che oggi è dedicata alla prevenzione degli incidenti domestici.

PARCO GIOCHI: perchè un parco giochi?





Il “parco giochi” viene usualmente definito come uno spazio attrezzato in cui i bambini possono liberamente giocare. Poiché oggi gli spazi all’aperto sono molto ridotti, soprattutto nelle grandi città questo spazio tenta di colmare la carenza di opportunità di gioco e di movimento all’aria aperta, creando anche occasioni di incontro per i più piccoli e per mamme, papà e nonni.

Oltre a favorire lo sviluppo delle competenze sociali il parco giochi può essere uno strumento utilissimo per lo sviluppo delle competenze motorie se strutturato secondo criteri (di spazio, strutture, attrezzi, contesto sociale) che siano adatti alle capacità ed abilità dei bambini. In questo senso, un parco giochi può diventare un intervento di arredo urbano altamente qualificante per un’amministrazione pubblica impegnata a favore dei suoi cittadini.

Dal punto di vista delle Scienze Motorie, il parco giochi è la prima “palestra” del bambino/a, dove egli ha l’opportunità di trascorrere del tempo all’aria aperta, di relazionarsi con i pari, di giocare anche con bambini di età diversa, di stare con gli adulti, di sperimentarsi con giochi più o meno vicini alle sue possibilità.

Un parco giochi può essere, per il bambino, uno straordinario strumento “mediatore” di crescita. Le attività di gioco libero, spontaneo, praticate grazie all’utilizzo dei materiali e delle attrezzature del parco favoriscono lo sviluppo delle capacità socio-relazionali, oltre alle esperienze motorie (Wenner M, 2009). In un parco giochi un bambino può essere “portato” a sviluppare le sue capacità di gioco immaginario. Secondo Vygotskij, il gioco immaginario, intriso di regole autogestite dal bambino/a contribuisce in modo rilevante al suo sviluppo, in particolare rispetto all’atteggiamento morale che avrà da adulto.

L’imitazione è un importante momento di facilitazione allo sviluppo sensorio-motorio. Un parco giochi, in quanto punto di ritrovo di bambini di 0-6 anni, favorisce i processi di imitazione dei bambini piccoli rispetto ai grandi, un aspetto da non trascurare oggi visto che le famiglie tendono sempre più ad avere il “figlio unico” e che le occasioni di confronto con i pari sono sempre più rare. Anche il bambino grande trae vantaggio dalla convivenza con il più piccolo, perché può rafforzare i suoi istinti di protezione e imparare ad auto-controllarsi. Ricerche effettuate da chi scrive su gruppi di bambini di età 0-6 anni durante la pratica dell’attività ludico motoria indicano che il bambino grande (4-5 anni), nel momento in cui sta correndo e incontra un bambino piccolo di pochi mesi di vita si ferma e si sposta, o comunque rallenta in modo considerevole la sua attività.



Tende poi spontaneamente ad assumere un ruolo di “grande” e ad aiutare il piccolo (ad esempio fa sedere il piccolo su un telino e lo trascina delicatamente nello spazio della palestra, facendo attenzione a non procurargli disagio).

Dal punto di vista dell’attività motoria i giochi del parco, divertenti e invitanti, possono assumere il ruolo di attrezzi sportivi se debitamente studiati nelle loro caratteristiche, nella loro ubicazione, nel loro utilizzo. Il bambino si diverte, percepisce il piacere di realizzare un’attività ludica con i compagni e contemporaneamente si trova ad avere a disposizione delle straordinarie opportunità che lo stile di vita odierno, purtroppo, spesso gli sottrae.

Indicazioni per la progettazione di un parco giochi valido per lo sviluppo motorio del bambino

Quali sono le condizioni perché un parco giochi, oltre che a garantire il divertimento, il piacere, le relazioni, le emozioni, il vissuto positivo, possa anche essere uno strumento valido di sviluppo senso-motorio del bambino?

Innanzitutto deve rispondere ai bisogni e ai desideri del bambino/a di età 0-6 anni. Deve quindi offrirgli possibilità socio-affettivo, relazionali e motorie consone all’età e alle competenze possedute.

Fuori dal contesto scolastico, un bambino/a non è raggruppato con bambini della sua stessa età; egli/ella è inserito insieme a bambini di età differenti in un ambiente che deve offrire opportunità di gioco e movimento adatte alle diverse età. Le diversità riguardano anche la cultura, la lingua, le abitudini, le abilità e le competenze. La diversità è la caratteristica dei piccoli utenti del parco; la diversità, se inserita in un contesto studiato scientificamente, si trasforma in una risorsa di crescita e sviluppo. In un contesto così impostato anche i bambini/e diversamente abili trovano il loro spazio.

La progettazione del parco giochi deve quindi passare attraverso.

- 1- Conoscenza dello sviluppo temporale delle diverse capacità
- 2- Analisi dei materiali adatti alle attività (pavimentazione, necessità di copertura, attrezzi, ecc.)
- 3- Coerenza tra abilità/capacità motoria da potenziare e abilità/competenza naturale del bambino
- 4- Coerenza tra intenzione di sviluppo di abilità/capacità motoria ed efficacia prevista e misurata





5- Valutazioni sulla sicurezza

6- Valore educativo del materiale utilizzato.

Dal punto di vista motorio, la strutturazione degli spazi e la scelta dei materiali devono tenere conto delle tappe dello sviluppo del bambino/a descritte nel capitolo 1. Il principio cardine nella progettazione è che gli spazi e gli strumenti del parco consentano: 1- di permettere al bambino/a di realizzare le esperienze adatte alla sua fase di sviluppo; 2- di essere indotto/facilitato (attraverso la pratica e l'esperienza) a progredire nel suo sviluppo senso-motorio. Per quest'ultimo fine, il bambino/a deve essere messo nelle condizioni di sperimentare (nell'ambito della zona di sviluppo prossimale definita da Vygotskij) attività che potrebbero essere ancora non immediatamente raggiungibili ma che sono comunque alla sua portata. Per compiere questo passaggio il bambino dovrà aggiungere qualcosa di nuovo che potrà giungergli, per esempio, dall'osservazione degli amici più grandi/esperti. Tutti questi aspetti sono stati presi in considerazione nello stendere le linee guida per l'organizzazione di parchi giochi che sono state da noi redatte nel 2009 e che abbiamo potuto mettere alla prova attraverso la realizzazione e la successiva analisi valutativa del parco giochi "Primo Sport 0246" realizzato alla Ghirada a Treviso.

Suddivisione del parco: Le aree e le piazzole

Per soddisfare i criteri fondamentali sopra riportati, il parco ottimale è suddiviso in ambienti, che chiamiamo aree, dedicati alle tre abilità motorie di base:

- area della manualità
- area della mobilità
- area dell'equilibrio

Dato il suo grande valore nello sviluppo non solo motorio del bambino/a, il parco ideale deve dare spazio anche al gioco simbolico, per il quale dovrà quindi essere prevista una quarta area. Un esempio di suddivisione di un parco nelle 4 aree è riportato nella figura 2.





LEGNOLANDIA
Playgrounds from Italy

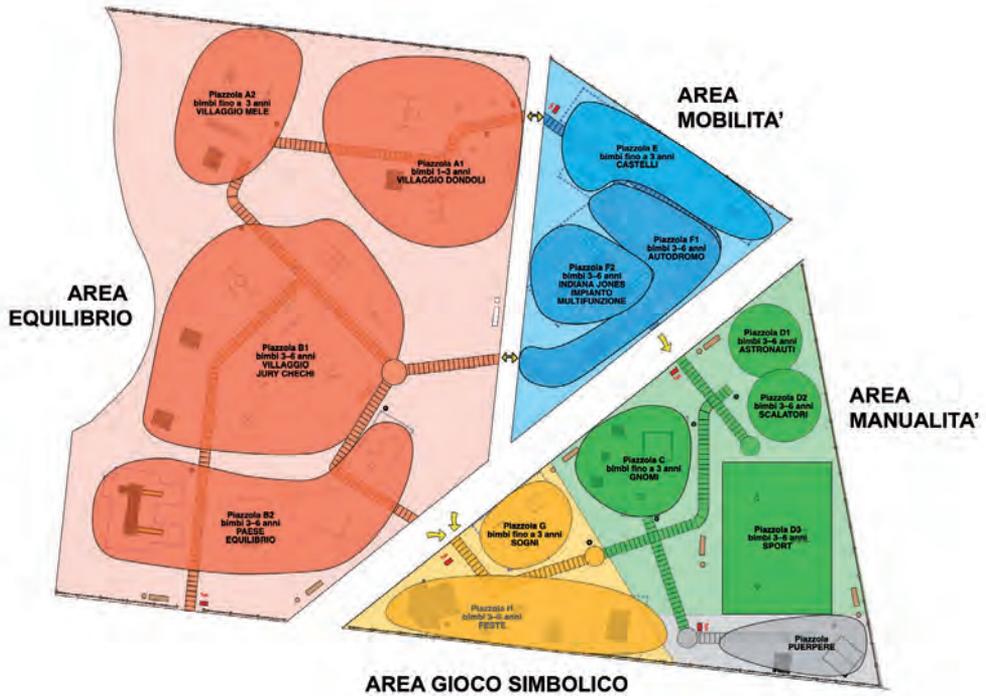


FIGURA 2:
Esempio di suddivisione di un parco in aree finalizzate





All'interno di ciascuna area troveranno spazio i vari ambienti/attrezzi utili per lo sviluppo di ognuna delle abilità. Per semplici motivi di modularità, di adattabilità alla disponibilità di spazio complessivo e di comprensione anche da parte del pubblico sull'utilizzo degli attrezzi, proponiamo che:

- 1- ciascuna area sia chiaramente riconoscibile e distinta dalle altre
- 2- ciascun area sia costituita da "piazzole" tematiche distribuite con una progressione di "difficoltà" degli attrezzi che sia studiata sulla base di indicazioni derivate dalle attuali conoscenze sullo sviluppo senso-motorio e dall'analisi dei materiali/attrezzi disponibili.

La suddivisione in piazzole all'interno di ciascuna area è chiaramente riconoscibile nella figura 2.

Lo scopo "educativo" della suddivisione in aree e piazzole è multiplo.

L'aggregazione di attrezzi omogenei per finalità in aree facilita l'uso spontaneo e ripetuto di una determinata abilità/competenza (allenamento). Ciò aiuta a creare le condizioni per il consolidamento di una competenza motoria che, come riportato nel capitolo 1, si basa sul concetto di frequenza, intensità e durata dell'attività praticata. In altre parole, il bambino che passa ripetutamente da un gioco all'altro in una stessa area riesce a consolidare una propria competenza generale, per esempio quella dell'equilibrio, perché i giochi di quell'area sono tra loro coerenti, cioè destinati a sviluppare la stessa abilità motoria (come l'asse d'equilibrio, il ponte tibetano, l'altalena).

Il fatto che in una stessa area e in stretta vicinanza siano presenti attrezzi tra loro coerenti ma di "livello" diverso, consente al bambino/a di trovare subito e spontaneamente ciò che è adatto al proprio livello di competenza per quell'area motoria.

Allo stesso tempo, la vicinanza di piazzole/attrezzi organizzate secondo una logica di progressione di "difficoltà" favorirà nel bambino/a la propensione a trasferire la propria attività di gioco su condizioni "più difficili" ma non troppo distanti dal proprio livello di competenza motoria e, di conseguenza, non impossibili da compiere, non frustranti. In questo modo viene sollecitata la curiosità, la tendenza a migliorarsi attraverso l'impegno, il riconoscimento del successo e della "migliorabilità" di se stesso.

Caratteristiche delle aree e delle piazzole

Ogni area è suddivisa in piazzole; il numero minimo di piazzole per area è una per l'età 1-3 e una per l'età 3-6 anni. Le piazzole sono modulari e,





in fase di progettazione di un parco, possono essere aggiunte o tolte a seconda della disponibilità degli spazi e di altri fattori, per esempio di tipo economico.

Le piazzole 1-3 anni sono propedeutiche a quelle 3-6 anni e sono utilizzabili, proprio per la loro propedeuticità, anche da bambini diversamente abili.

In ogni piazzola gli attrezzi sono disposti e numerati in ordine progressivo di difficoltà. La numerazione (sia delle piazzole che dei singoli strumenti) può consentire all'educatore o al genitore/accompagnatore di "guidare" il bambino a compiere un percorso a difficoltà progressiva. La particolare distribuzione in ordine di difficoltà consente a bambini che stanno effettuando esperienze motorie di difficoltà diversa, di essere vicini, a "portata di vista"; si creano quindi le condizioni perché il piccolo sia ispirato dall'esperienza del bambino più grande nel suo percorso di crescita di abilità/competenza motoria (processo di imitazione).

In ogni piazzola devono essere presenti indicazioni relative:

- alle principali fasi di sviluppo del bambino
- alla/e capacità che la piazzola (prevalentemente) sviluppa
- al migliore utilizzo delle strutture presenti nella piazzola
- alle norme di sicurezza

Le indicazioni vengono riportate in bacheche presenti in ogni piazzola e nel "manuale" di uso del parco giochi, distribuito dal personale custode del parco o disponibile al servizio rinfresco del parco. Il manuale può prevedere anche una parte raffigurata a fumetti, con una storia da leggere al bambino.

In ciascuna piazzola devono inoltre essere presenti:

- Numerose panchine (per esempio, limitanti i confini della piazzola)
- Fontana per acqua potabile
- Cestini per rifiuti (ad altezza di bambino/a)
- Alberi per ombra e ripari naturali dal sole.

E' importante considerare che la presenza di zone d'ombra naturale è non solo elemento di sollievo nelle zone calde, ma di facilitatore all'uso del parco. Uno studio effettuato in Svezia (quindi, in una zona in cui il sole non rappresenta un disturbo allo stare all'aria aperta) ha evidenziato come i bambini preferiscano (utilizzano per un tempo molto superiore) gli attrezzi e gli spazi che siano all'ombra di alberi (Boldemann C. et al., 2006).

Le piazzole sono tra loro collegate da vialetti in gomma, contraddistinti dal colore della rispettiva area.



L'uso di questo materiale, oltre a rendere agevole il percorso a mamme e piccoli nel seggiolino o nella carrozzina, permetterà un facile accesso anche ai bambini diversamente abili e ad eventuali accompagnatori anziani. Tra gli elementi decorativi da aggiungere a ciascuna piazzola sono da considerarsi:

- Fontane colorate a colori cangianti e con pesciolini
 - Tavoli e panche per feste di compleanno, per disegnare, ecc.
- Ulteriori aspetti di arricchimento delle piazzole possono essere:
- Ambientazione interculturale: igloo, case di paglia, Africa, ...
 - Ambientazione sportiva: tabelloni, muri di sfondo con immagini di sport (cartoni animati di pallavolo per bambini)
 - Giochi interattivi per lo sviluppo di capacità cognitive

ADULTI E IL PARCO GIOCHI

Il parco giochi dedicato ai bambini nella fascia 0-6 anni ha come esigenza prioritaria il fatto che la sua destinazione non sia modificata. Benché i bambini di età superiore ai sei anni siano presi a modello e diventino aiuto e stimolo per i più piccoli, l'eventuale eccesso di differenza d'età/dimensione può costituire un problema anche a livello di sicurezza, soprattutto quando il numero di "over-6" è eccessivo. Basti pensare alla situazione di eventuale pericolo che si può realizzare quando bambini di 10-12 anni scendono da scivoli in cui si stanno cimentando bimbi che pesano 2-3 volte di meno e che sono molto più lenti nel togliersi alla fine dello scivolo; o quando un gruppetto di adolescenti gioca a pallone vicino bimbi dall'equilibrio ancora precario. Ci sembra necessario, perché ciò non avvenga, che il parco gioco sia situato in un ambiente controllato; quindi all'interno di una struttura sportiva/ricreativa già organizzata per quanto riguarda l'accesso ai suoi impianti o comunque affidato a un servizio di sorveglianza che sia presente e continuo. In questo senso, oratori e società/cooperative sportive e/o sociali sono una peculiarità del sistema socio-territoriale italiano che può risultare particolarmente utile per il buon funzionamento di un parco giochi dedicato alla fascia d'età 0-6 anni.

E' inoltre da considerare che, a differenza di quanto può avvenire per altre fasce d'età, il bambino d'età pre-scolare va al parco solo se accompagnato. Indipendentemente dal fatto che gli accompagnatori siano genitori, nonni, baby-sitter, educatori scolastici o istruttori sportivi, si tratta di adulti che frequentano il parco. Per loro, dalla cui presenza dipende se il bambino





utilizzerà il parco o no, occorre prevedere due tipi di intervento:

✓ accoglienza

✓ formazione

L'accoglienza, che può andare dal prevedere la presenza di un numero adeguato di panchine ad arrivare all'organizzazione di una club-house o di un punto di ristoro (bar, ristorante), deve consentire all'accompagnatore/trice di sentirsi bene nel parco e quindi di concedere al bambino che accompagna di rimanere quanto più a lungo possibile ad "allenarsi" con gli attrezzi a lui dedicati.

Allo stesso tempo, l'adulto che accompagna il bambino al parco giochi ha la tendenza a seguirlo "passo passo", a stargli premurosamente vicino sia per "aiutarlo" a giocare che per "proteggerlo" da incidenti. Come discusso nel capitolo 4 in merito alla sicurezza nei parchi gioco, gli attrezzi che sono inseriti sono costruiti e progettati in modo da ridurre al minimo le possibilità di danno all'utenza. L'attenzione dei costruttori è arrivata al punto da essere criticata da più parti sulla base che l'eccesso di prudenza, limitando l'esposizione al rischio, influisce negativamente e limita l'educazione e lo sviluppo psico-motorio del bambino.

Inoltre l'adulto, che già conosce le soluzioni alle difficoltà motorie che il bambino affronta durante il suo sviluppo, ha la tendenza a voler "aiutare", spesso non rendendosene neppure conto. Il bambino che si cimenta su un'asse di equilibrio svilupperà molto meglio (e prima) le sue abilità/competenze motorie se sperimenta e trova da solo la soluzione al problema rispetto al suo coetaneo che cammina sull'asse d'equilibrio aiutandosi con la mano della nonna o del papà. A causa del "non intenzionale disturbo" creato dall'accompagnatore, questo bambino non solo non sviluppa la propria individuale strategia per camminare sull'asse d'equilibrio, ma sviluppa la convinzione che un ostacolo si supera solo se si è aiutati.

Su questo e altri problemi legati allo sviluppo senso-motorio (quanto devo aiutare mio figlio? Quanto devo stimolarlo?) sono pochi i genitori dotati di una formazione specifica. Per questo, in un parco giochi, devono essere forniti, accanto agli strumenti per i piccoli, gli "strumenti per i grandi" che consentano a quest'ultimi di rendere un servizio utile al bambino/a che accompagnano. Questi strumenti possono consistere in:

- manifesti (presenti in bacheche disposte nelle varie aree/piazzole e mappe descrittive del parco e dei suoi attrezzi con indicazioni relative alle principali fasi di sviluppo del bambino, alla/e capacità che la piazzola (prevalentemente) sviluppa, al migliore utilizzo delle strutture presenti nella piazzola, alle norme di sicurezza





- opuscoli illustrativi delle caratteristiche del parco in cui gli aspetti relativi allo sviluppo del bambino e ai principi su cui la strutturazione del parco si basa sono trattati in modo agile ma più approfondito rispetto a quanto esposto nei tabelloni/manifesti. Gli stessi opuscoli devono contenere brevi ma chiare descrizioni di come un accompagnatore può svolgere il compito di facilitatore dello sviluppo psico-motorio del bambino mentre questi è nel parco. Questi opuscoli possono essere realizzati nella forma di “libretti/fumetti” con mascotte del parco in cui si spiega l’uso delle singole piazzole e che possono essere letti da parte dell’accompagnatore al bambino/a.
- libri di divulgazione sullo sviluppo senso-motorio nel periodo 0-6 anni.

Accanto a questi strumenti ed interventi per la promozione della conoscenza in ambito di sviluppo senso-motorio del bambino, si possono attuare anche interventi che coinvolgano insieme accompagnatore e bambino, come la creazione di un “giornalino del parco” con disegni degli attrezzi da colorare e fotografie degli utenti in cui i bambini imparano a riconoscere sé e i propri amichetti.

MODALITA' D'UTILIZZO DEL PARCO GIOCHI

Per il bambino che frequenta il parco vi possono essere diverse modalità di utilizzo a seconda che il bambino sia lasciato libero di svolgere le attività con gli attrezzi a suo piacimento o sia guidato.

Nel caso di bambino lasciato libero di agire a suo piacimento, parliamo di “Percorso libero” all’interno del parco. La libertà del bambino si manifesta sia nella scelta del gioco/attrezzo che nella modalità d’uso. Si tratterà in questo caso di un bambino dedicato al gioco libero, capace di “inventare” le proprie soluzioni (spesso) innovative al “problema” che si è spontaneamente scelto. L’esempio dei compagni di gioco grandicelli dotati di maggiore abilità/competenza potrà essere stimolo ed aiuto per la ricerca di nuove soluzioni al compito (vedere figura 3). Un ancor più tipico esempio di “soluzioni innovative” le offrono i bimbi che vogliono percorrere un asse d’equilibrio: i più esperti svolgono il compito in modo canonico, mentre i neofiti di pari età percorrono l’asse prima sdraiati sulla pancia, poi a cavalcioni, poi con un piede sul terreno e infine camminando (osservazioni inedite da filmati di utilizzo del parco giochi PrimoSport 0246 alla Ghirada, Treviso). L’utilizzo del parco in modalità di “Percorso libero” dovrebbe





essere favorito soprattutto nei più piccoli: in questi il minore livello di socializzazione si accompagna ad un maggiore impegno alla ricerca di soluzioni personali – problem solving – che è ritenuto essere un aspetto tipico e altamente formativo della personalità dei primi anni di vita (Wenner M, 2009). Per altro, le stesse osservazioni preliminari che stiamo conducendo e che abbiamo citato sopra evidenziano la scarsa propensione degli adulti a lasciare piena libertà al bambino e alla sua fantasia. L’adulto mostra la tendenza sia ad intervenire nell’esecuzione del compito che nel suggerire le soluzioni motorie (mano per stare in equilibrio, raccomandazioni su come stare seduti sul cestone dell’altalena, indicazioni su dove mettere il piede per arrampicarsi su una rete, ecc.).



FIGURA 3:
*Ponte tibetano, strumento dell'equilibrio.
Differenze nella strategia motoria utilizzata per attraversare il ponte
da parte di due bimbe di diversa abilità/competenza.*





Il parco giochi può anche essere utilizzato seguendo istruzioni. Chiamiamo questa modalità “Percorso sportivo” in quanto l’attività motoria, in questo caso, viene canalizzata verso finalità definite. Questa modalità è particolarmente adatta per un utilizzo educativo del parco giochi e richiede la partecipazione di educatori/genitori adulti. Il percorso sportivo è suddivisibile in due diverse tipologie: percorso strutturato e semi-strutturato.

Nella condizione “percorso sportivo semistrutturato” il bambino esegue un percorso scelto dall'educatore scegliendo egli stesso le modalità con cui effettuare il percorso. Nel “percorso sportivo strutturato” sia il percorso che le modalità d'uso degli attrezzi sono scelti dall'educatore/insegnante. In pratica il bambino segue un percorso costituito da un succedersi di attrezzi numerati, generalmente in ordine di difficoltà progressiva. Un percorso di questo genere è riportato nella figura 2.

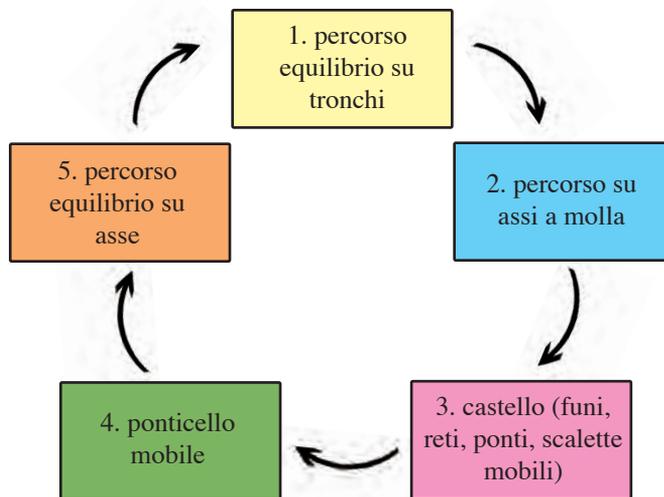


FIGURA 4:
Esempio di percorso sportivo dell'area dell'equilibrio





Le finalità del “Percorso sportivo”, sia esso strutturato o semi-strutturato, sono decise dall’educatore e possono riguardare il miglioramento o la messa a punto di un’abilità/competenza motoria o possono essere un vero e proprio percorso di propedeutica all’agonistica, con il genitore/educatore che segue cronometrando il bambino.

In queste righe non esprimiamo alcun giudizio di merito sulle diverse modalità d’uso del parco. Tuttavia, anche alla luce delle linee guida sull’organizzazione delle attività motorie e sportive nell’infanzia redatte da importanti società scientifiche (vedere ad esempio, American Academy of Pediatrics, 2001), riteniamo doveroso suggerire a genitori-parenti-educatori che spingono/aiutano i bambini a praticare la modalità d’utilizzo “percorso sportivo”, di valutare attentamente il proprio agire e/o di affidare il bambino per questa modalità d’utilizzo esclusivamente a personale che sia stato specificamente preparato sull’argomento dello sviluppo motorio nella fascia d’età 0-6 anni.

ATTIVITA' NELLA AREE: AREA DELLA MOBILITA'

Le piazzole dell’area della mobilità contengono strutture ed elementi che permettono lo sviluppo delle competenze motorie di base della mobilità: strisciare, andare carponi, camminare, correre, saltare, arrampicarsi

Il diagramma di flusso presente nella figura 5 esemplifica le attività proponibili per lo sviluppo della mobilità. La progressione delle varie attività è dall’alto verso il basso nel diagramma. Nel proporre l’attività da compiere, è opportuno selezionare quelle più adeguate alla fase di sviluppo ed in numero sufficiente affinché il bambino/a possa scegliere ciò che più si avvicina alle proprie possibilità che “provare” situazioni lievemente più complesse, talvolta aiutato/a soprattutto attraverso l’esempio del compagno/a più esperto.

Per i bambini più piccoli lo sviluppo delle capacità di mobilità (spostamenti sugli arti inferiori) rappresenta una tappa fondamentale per l’indipendenza e la crescita. Per questi bambini è importante attrezzare spazi adatti per strisciare, gattonare, sperimentare diversi tipi di cammino (possibilità di andare in salita, discesa, su terreno morbido, su terreno più duro). Come indicato alla fine di questo capitolo, particolarmente importante è la scelta della pavimentazione con appoggio morbido e con possibilità di utilizzo di materassini rivestiti da plastica morbida (finta pelle) per i più piccoli. Per i bambini della fascia 1-3 anni si suggeriscono i seguenti attrezzi/giochi:





1. Appoggi per bambini che iniziano a camminare
2. Tunnel
3. Ponticelli
4. Torrette per arrampicate

Esempi di possibili attività con difficoltà progressiva nell'area della mobilità (cammino)



- Camminare
- Camminare veloce
- Camminare su terreni accidentali
- Camminare in salita e discesa
- Salire e scendere le scale
- Interposizione di ostacoli lungo il cammino
- Camminare su superfici diverse:
(cemento, asfalto, erba, sabbia, foglie, neve)
- Camminare a lungo e su tutti i tipi di terreno
- Camminare trasportando un oggetto leggero con una mano
- Camminare trasportando un oggetto pesante con una mano
- Camminare trasportando oggetto/i pesante/i con
entrambe le mani

*FIGURA 5:
Attività dell'area della mobilità*

Per i più grandi (3-6 anni) si tratta di irrobustire la muscolatura delle gambe e di potenziare il coordinamento motorio. Per questo è utile allestire spazi per camminare, correre, saltare, attraverso circuiti, sentieri e piste ciclabili (per tricicli) che consentirebbero anche di effettuare dei primi interventi di educazione stradale. L'eventualità di creare spazi dedicati al gioco della palla è da valutare in funzione sia delle dimensioni del parco che dei servizi di controllo che in esso sono attuati (nel senso di creare condizioni per cui eventuali giochi siano permessi solo con palle molto leggere e quindi non traumatiche per gli altri utenti).





Alcuni attrezzi particolarmente utili per le piazzole di quest'area sono elencati di seguito e riportati nella figura 6.



FIGURA 6:
Bambini che giocano con strumenti utili per lo sviluppo della mobilità





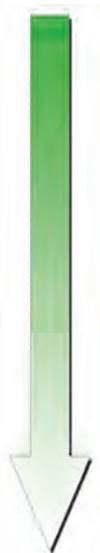
Per i bambini più grandi gli strumenti più stimolanti sono:

1. Castelli alti con arrampicate di vario tipo
2. Sentieri in piano o accidentati per correre
3. Collinette (per esempio, associate a scivoli) per poter camminare o correre in salita e discesa
4. Pista ciclabile

ATTIVITA' NELLE AREE: AREA DELLA MANUALITA' E DELLA CAPACITA' TATTILE

Gli strumenti presenti nelle piazzole dell'area della manualità e della capacità tattile sono selezionate sulla base della capacità di stimolare lo sviluppo delle competenze motorie di tenere, afferrare, tirare, sorreggersi, lanciare e delle competenze sensoriali tattili. Il diagramma di flusso presente nella figura 7 esemplifica le attività proponibili per lo sviluppo della manualità.

Esempi di attività con difficoltà progressive nell'area della manualità



- 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 pesanti
- Lanciare con due mani contemporaneamente palle leggere e via via sempre più pesanti
- Lanciare con una mano mirando un bersaglio
- Tenersi appesi ad una sbarra con due mani
- Tenersi appesi ad una sbarra con due mani dondolando il corpo
- Camminare con le mani appesi ad una scala orizzontale

*FIGURA 7:
Attività dell'area della manualità*





Per i più piccoli è importante esercitarsi nella prensione; occorre quindi mettere a disposizione anche sassolini, legni, materiali naturali da utilizzare con il controllo dell'adulto. Oltre alle sabbiere con cui i bambini "allennano" la manualità fine, strumenti importanti sono quelli che consentano di sviluppare le attività eseguite con le braccia (brachiazioni) sia per sollevarsi, arrampicarsi come pure per muoversi "a quattro zampe". Attrezzi utili nella fascia d'età 1-3 per quest'area sono quindi:

1. Sabbiera
2. Giochi a molla semplici o a coppia
3. Funi, pertiche e attrezzi per arrampicarsi



FIGURA 8:
Strumenti utili per lo sviluppo della mobilità e del tatto





Per le fasce d'età più avanzate (3-6 anni), in cui lo sviluppo della forza nelle braccia è un obiettivo importante, sono importanti strumenti che consentono l'arrampicata o dove è necessario reggersi forte, come scale orizzontali per le "brachiazioni" (spostarsi appesi con le mani), alberi e costruzioni che prevedano scalette a pioli (es castelli); utile è anche la creazione di una zona dove i bambini siano stimolati a lanciare oggetti su bersagli identificabili (es palle in canestri).

Per bambini di età 3-6 gli attrezzi consigliabili sono:

- 1- Funivia
- 2- Giochi per acqua e sabbia
- 3- Palestre per esterni con scale orizzontali o reti per arrampicata
- 4- Attrezzi per arrampicata con vari appoggi alle mani e ai piedi
- 5- Pedane per tiro a canestro
- 6- Muro per rimbalzo palla

Alcuni esempi di attrezzi da inserire nell'area della manualità sono riportati nella figura 8.

ATTIVITA' NELLE AREE: AREA DELL'EQUILIBRIO

Gli attrezzi presenti nelle piazzole dell'equilibrio potenziano lo sviluppo delle vie vestibolari e la capacità di reagire in modo adeguato alla forza di gravità.

La figura 9 elenca due possibili sequenze di attività eseguibili nell'area dell'equilibrio. Le attività possono essere distinte in "attive" e "passive" a seconda che comportino o meno un adattamento significativo del corpo alla variata condizione di equilibrio. La progressione è nel senso indicato dalla freccia.



Esempi di attività da fare con bimbi 3-6 per lo sviluppo dell'equilibrio

- | | |
|--|---|
| > Camminare trasportando oggetti con parti diverse del corpo | √ Dondolare il corpo |
| > Rotolarsi | √ Saltare su uno o due piedi su un tappeto elastico |
| > Effettuare capovolte avanti e indietro | √ Correre su un tappeto elastico |
| > Dondolarsi con l'altalena | √ Correre sopra e sotto ad una serie di ostacoli posti ad altezze diverse |
| > Saltare giù | √ Camminare su terreni in pendenza sempre maggiore |
| > Salto in alto | √ Dondolarsi con la corda |
| > Saltellare su un piede | √ Saltare da un sasso o da un riquadro all'altro |
| > Saltare la corda | |
| > Asse di equilibrio | √ Piroettare |
| > Arrampicarsi su scale, corde, alberi | √ Camminare rannicciati e poi fare un balzo verso l'alto |

FIGURA 9:
Attività dell'area dell'equilibrio

Numerosi attrezzi sono utili per lo sviluppo dell'area dell'equilibrio (vedere figura 10). Le altalene e le amache, con stimolazione passiva del senso dell'equilibrio, sono il gioco preferito dai più piccoli insieme ai così detti “dondoli”.

- 1- Altalena cestone
- 2- Altalena doppia
- 3- Giochi a molle

Per le età superiori sono da preferirsi giochi che comportano la stimolazione attiva e la partecipazione fisica del bambino/a





- 1- Percorso equilibrio su tronchi
- 2- Percorso su assi a molla
- 3- Castello (arrampicata con funi, reti, ponti e scalette mobili)
- 4- Ponticello mobile
- 5- Percorso equilibrio su asse



*FIGURA 10:
Attrezzi per l'area dell'equilibrio*





AREA DEL GIOCO SIMBOLICO

Data l'importanza del gioco simbolico nello sviluppo psico-motorio si raccomanda vivamente la realizzazione di aree che consentano al bambino/a di liberare la propria fantasia generando situazioni fantastiche sue proprie (Figura 11). Attrezzi utili per quest'area sono

- 1- Tende, Casette, panchine con tavoli (ad esempio, per disegnare)
- 2- Specchio deformanti
- 3- Giochi statici (Trenino, figure di legno cavalcabili)
- 4- Angolo per spettacolo burattini
- 5- Panche per feste compleanno



FIGURA 11:

Una palafitta per giocare a Robinson Crusò o una casetta colorata per ritrovarsi con gli amici sono elementi che stimolano il gioco simbolico.

L'arena può essere un punto di incontro come anche un'occasione per assistere ad uno spettacolo di giocolieri e di clown

ZONA PER BAMBINI/E 0-2

E' possibile organizzare in un parco giochi anche uno spazio dedicato ai piccolissimi (Bertinato et al., 2009). Ovviamente, data l'incapacità di camminare e sollevarsi da terra, questo spazio deve essere particolarmente curato per quanto riguarda la pavimentazione e l'igiene. Per la pavimentazione si suggerisce l'utilizzo di tatami rimovibili nel caso di spazi all'aperto.





Molto suggestiva ci sembra essere una soluzione che preveda, per la fascia d'età 0-2 anni, la realizzazione di una struttura tipo "tendone da circo" con isolamento termico per l'inverno e possibilità di arieggiare sollevando i teli d'estate (figura 11). Lo spazio è frazionabile in:

- ✓ Zona mobilità
- ✓ Zona manualità
- ✓ Zona equilibrio
- ✓ Zona gioco simbolico e euristico
- ✓ Zona mamme (allattamento, cambio bimbi)
- ✓ Zona "circuiti" in cui i piccoli si muovono spingendo a piedi i loro veicoli.



FIGURA 12:
" Pista da circo " per la fascia d'età 0-2 anni





La scelta del materiale con cui attrezzare questi spazi è particolarmente importante. Per esempio, il neonato che striscia necessita di un pavimento sicuro, pulito, caldo, liscio e pianeggiante per potersi spostare; l'utilizzo di un materassino morbido e soffice di cotone, benché piacevole, sarà invece di impedimento in quanto non consentirà al bimbo/a di riuscire a spostarsi strisciando. Altri accorgimenti da tenere presente per favorire l'attività motoria nei bambini nei primi mesi di vita sono riferibili all'abbigliamento che dovrà essere comodo, il più leggero e meno ingombrante possibile. Per favorire i movimenti del bambino 0-1 è sufficiente che egli/ella indossi una maglietta e un pannolino, tenendo i piedini liberi di fare presa sul terreno per la propulsione in avanti. E' opportuno che anche le ginocchia siano libere, soprattutto quando il bambino è nella fase dello striscio, mentre quando procede con andatura carponi è opportuno che siano protette.

Lo spazio interno del "tendone da circo" potrà essere suddiviso in zone di lavoro che ricalcano la suddivisione del parco in aree. In ogni zona troveranno spazio diversi materiali, quali materassi di diverse forme, dimensioni, colori, materiali, oggetti vari, telini, materiale formale e informale. Gli elementi e gli strumenti possono essere scelti da linee studiate per bambini di questa fascia d'età. Tuttavia una organizzazione studiata della distribuzione dei tappetini e di altri semplici attrezzi, con la creazione di salite e discese, può già di per sé creare l'ambiente adatto, per esempio, allo sviluppo della mobilità e dell'equilibrio.

I bambini possono stare anche senza scarpine.

SVILUPPO DEL PARCO GIOCHI

In un ambiente così controllato e dalle finalità ben dichiarate è possibile svolgere attività di ricerca da parte delle Università. Gli strumenti di valutazione motoria da noi utilizzati per valutare l'attività motoria sono applicati ai bambini sotto forma di gioco e consentono di acquisire dati sulla crescita delle abilità/competenze motorie. Di particolare interesse per il nostro gruppo di ricerca è lo studio delle strategie motorie che i bambini utilizzano nell'affrontare i nuovi compiti. Altre informazioni, relative per esempio all'utilizzo dei singoli strumenti, agli effetti che l'attività condotta nel parco ha su parametri fisici dello sviluppo potranno essere ottenute attraverso la collaborazione con le Unità pediatriche locali. In questo senso stiamo collaborando con la Clinica Pediatrica dell'Università, con le Unità Pediatriche Territoriali e con le scuole dell'infanzia di Treviso per ottene-





re utili informazioni sullo stato di salute dei bambini con particolare riferimento al problema dell'obesità. Questa attività di ricerca è il primo passo per sviluppare, attraverso il parco giochi realizzato a Treviso, programmi e campagne di prevenzione contro l'obesità e altre malattie dimetaboliche. Nel suo complesso l'attività di ricerca può costituire un valore aggiunto al parco in quanto la continua azione di monitoraggio e valutazione effettuata sia sui frequentatori che sulle attrezzature potrà essere utilizzata per lo sviluppo e l'innovazione dei campi stessi. Da questa attività di ricerca e controllo potranno trarre vantaggio sia i bambini e i loro genitori che l'Amministrazione Pubblica che ha realizzato il parco. Quest'ultima potrà monitorare, attraverso i dati dell'attività di ricerca, la qualità e l'andamento (anche in termini di salute pubblica) dell'investimento effettuato.

Bibliografia

- American Academy of Pediatrics, Committee on Sports Medicine and Fitness and Committee on School Health (2001) Organized Sports for Children and Preadolescents, *Pediatrics*, 107: 1459-1462
- Bertinato L., Donati D., Durigon V., Fumagalli G. and Tortella P. (2009) Parco giochi e sviluppo sensorimotorio. Linee guida per la progettazione. Edizioni Sapere, Padova
- Boldemann C, Blennow M, Dal H, Mårtensson F, Raustorp A, Yuen K, Wester U. (2006) Impact of preschool environment upon children's physical activity and sun exposure. *Prev Med.*, 42(4): 301-8.
- Burdette H.L. and Whitaker R.C. (2005) Resurrecting Free Play in Young Children: Looking Beyond Fitness and Fatness to Attention, Affiliation, and Affect. *Arch Pediatr Adolesc Med.* , 159: 46-50.
- Callegari L. (2009) Tesi di laurea in Scienze delle Attività Motorie e Sportive: "Indagine sulle attività motorie praticate negli asili nido di Val di Sole e Val di Non, Relatore: Prof.ssa P. Tortella, Facoltà di Scienze Motorie, Verona 2009.
- HBSC Survey 2004, Health Behavior in School-aged Children; www.hbsc.org
- Uras S., Bertinato L., Lanza M., Battistelli A. (2009) Familiar context and motivations in sport among adolescents; Abstract book The 12th ISSP World Congress of Sport Psychology, Marrakesh – Morocco, June 17- 21, 2009
- Vigotskij L. S. (2007) Il processo cognitivo, Universale Bollati Boringhieri, Torino
- Wenner M. Quel serissimo bisogno di giocare, *Mente & Cervello*, 2009, 54: 60-67





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 multi-funzionale / 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

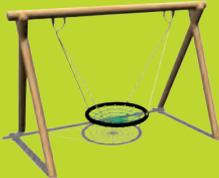
Piazzola: "La valle degli gnomi"
ETA' 1-3 anni

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><u>Equilibrio attivo-passivo</u></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: il bambino/a cammina in equilibrio sul ponte, mantiene l'equilibrio in salita, in discesa, sul ponte e modula la velocità dello spostamento</i></p> <p><i>Funzione motoria: equilibrio attivo</i></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: il bambino sta seduto sul gioco, tenendosi con le</i></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





<p>4</p>	<p>Spirit su molla</p> 	<p><i>le mani e si dondola imprimendo autonomamente la velocità</i></p> <p>Funzione motoria: equilibrio passivo - attivo</p>	<p><u>Equilibrio attivo</u></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 <p><u>Fattori di complessità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si spinge lateralmente • Il bambino si spinge in modo irregolare, avanti, indietro, e lateralmente
<p>5</p>	<p>Dumbo su molla</p> 		
<p>6</p>	<p>Altalena seggiolone</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: <i>il bambino/a dondola seduto. E' un gioco adatto e stimolante anche ai bambini disabili, poiché il seggiolino protetto può sorreggere anche in caso di muscolatura debole.</i></p> <p>Funzione Motoria: <i>equilibrio passivo e attivo</i></p>	<p><u>Equilibrio passivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sta seduto e viene spinto in avanti • Sta seduto e viene spinto lateralmente <p><u>Equilibrio attivo</u></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><u>Fattore di complessità</u></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
<p>7</p>	<p>Ponticello mobile</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: <i>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, ...)</i></p> <p>Funzione Motoria: <i>equilibrio attivo</i></p>	<p><u>Equilibrio attivo</u></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><u>Fattore di complessità</u></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><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 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><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
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><u>Equilibrio passivo</u></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><u>Equilibrio attivo</u></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><u>Fattore di complessità</u></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	<p>Scivolo gigante</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> <i>il bambino sale la pedana e scende dallo scivolo.</i></p> <p><i>Funzione Motoria:</i> <i>equilibrio attivo-passivo</i></p>	<p>Equilibrio attivo</p> <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 <p>Equilibrio passivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scende dallo scivolo, prendendo velocità, senza l'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 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	<p>Percorso su asse</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività:</i> <i>il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a</i></p>	<p>Equilibrio attivo</p> <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 SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p>Attività: <i>il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno, con appoggi a diversa distanza</i></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><u>Equilibrio attivo</u></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><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





			<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><i>Funzione Motoria:</i> 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

Asse dondolo



GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO

Attività: il bambino si dondola con un compagno

Funzione Motoria:
equilibrio attivo

Equilibrio attivo

- 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

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
- Esegue il percorso per mano con un compagno, entrambi sull'asse
- Varia la velocità e la direzione



16	<p>Altalena canapone</p> 	<p>GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività: il bambino esegue gli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno, con appoggi a diversa distanza</i></p> <p><i>Funzione Motoria: equilibrio passivo - attivo</i></p>	<p><u>Equilibrio passivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sta seduto e viene spinto in avanti • Sta seduto e viene spinto lateralmente <p><u>Equilibrio passivo-attivo</u></p> <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 <p><u>Fattore di complessità</u></p> <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 rannicciati 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 la 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 SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino si arrampica utilizzando la presa delle mani e il corpo in appoggio sul gioco.</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...	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 SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività: il bambino si aggrappa con le mani al gioco e si spinge lateralmente 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 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 bambini/e, 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 	<p>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></p> <p>GIOCO SEMISTRUTTURATO <i>Attività: l'educatore dice al bambino/a quale attrezzo utilizzare e il bambino/a sceglie le modalità di utilizzo</i></p> <p>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></p>	<p>Manualità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino/a si arrampica in diversi modi sulla struttura, sperimentando le diverse opportunità <p>Fattori di complessità</p> <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			
<p>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.</p>			
#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
22	Primi Passi 	GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTURATO GIOCO STRUTTURATO <i>Attività:</i> <i>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.</p> <p>Funzione Motoria: mobilità</p>	<p>passi appoggiato al gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si sposta dal gioco alla mamma con piccoli passi <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
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.</p> <p>Funzione motoria: strisciare, andare carponi, camminare rannicchiati</p>	<p>Mobilità (strisciare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino striscia dentro al tunnel • Il bambino procede carponi dentro al tunnel <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Striscia in avanti e indietro • Può muoversi più o meno velocemente • Può trasportare un oggetto mentre striscia e mentre si muove carponi
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...</p> <p>Funzione motoria: Mobilità (camminare, salire, scendere, correre)</p>	<p>Mobilità (camminare, correre, salire, scendere)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue le attività andando all'indietro • Esegue le attività con un oggetto in mano • Esegue le attività camminando lateralmente





Piazzola: "Il castello"
ETA' 3-6 anni

#	Nome del gioco	Utilizzo	Esempi di utilizzo
25	<p align="center">Il Castello</p> 	<p align="center">GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività: il bambino/a cammina, corre, si arrampica, scivola, salta</i></p> <p>Funzione Motoria prevalente: Mobilità (camminare, correre, saltare, arrampicarsi)</p>	<p>Mobilità (camminare, correre, saltare, arrampicarsi, strisciare,...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sale, scende, scivola, salta, corre e cammina come meglio crede <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p align="center">La collina naturale</p> 	<p align="center">GIOCO LIBERO GIOCO SEMISTRUTTATO GIOCO STRUTTURATO</p> <p><i>Attività: il bambino cammina o corre su e giù per la collina. Si possono creare giochi di gruppo</i></p> <p>Funzione Motoria: Mobilità (cammino e corsa)</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <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 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	<p>Attività: il bambino parte liberamente oppure dopo il segnale di partenza dato da un educatore.</p> <p>Funzione Motoria: mobilità (andare carponi, camminare, correre, saltare)</p>	<p>Mobilità (andare carponi, camminare, correre, saltare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino parte con andatura carponi • Il bambino parte camminando • Il bambino parte correndo <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino parte con un oggetto in mano • Parte con un braccio alzato • Parte saltellando
P	Ponte oscillante	<p>Attività: il bambino cammina sul ponte facendolo oscillare come desidera.</p> <p>Funzione motoria: equilibrio attivo</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino cammina sul ponte tenendosi con le mani • Il bambino cammina sul ponte senza tenersi con le mani • Il bambino corre sul ponte <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Attività: il bambino può attraversare il tunnel strisciando o andando a carponi. E' un gioco che piace molto.</p> <p>Funzione motoria: Mobilità (strisciare, andare carponi, arrampicarsi, equilibrio attivo, manualità)</p>	<p>Mobilità (strisciare, andare carponi, arrampicarsi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino striscia dentro al tunnel • Procede a carponi dentro al tunnel <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Arrampicata con rete</p> 	<p>Attività: il bambino si arrampica sul gioco salendo e scendendo.</p> <p>Funzione motoria: equilibrio attivo, arrampicarsi, manualità</p>	<p>Equilibrio attivo, arrampicarsi, manualità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si arrampica tenendosi con le mani • Il bambino scende dalla rete tenendosi con le mani <p>Fattori di complessità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si arrampica a diverse velocità • Il bambino scende dalla rete a diverse velocità
N	<p>Percorso su Asse</p> 	<p>Attività: il bambino esegue degli spostamenti utilizzando un percorso a superficie ridotta e rialzato dal terreno.</p> <p>Funzione motoria: Mobilità, equilibrio attivo.</p>	<p>Equilibrio attivo</p> <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 <p>Fattori di complessità</p> <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	<p>Arrivo</p> 	<p>Attività: il bambino termina il percorso e suona la campanella.</p> <p>Ai bambini piace molto suonare la campanella. E' un'attività che eseguono con orgoglio e soddisfazione.</p> <p>Funzione motoria: manualità</p>	<p>Manualità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino suona la campanella <p>Fattori di complessità</p> <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



CAPITOLO 4

Sicurezza e attività motorie

VALTER DURIGON
Università di Verona

In ambito motorio esistono diverse situazioni che presentano margini di incertezza ed elementi di rischio più o meno consistenti: in base al loro grado di pericolosità, al livello di abilità ed alle caratteristiche psicologiche dei soggetti, tali situazioni possono suscitare ansia debilitante ed emozioni spiacevoli, oppure, possono determinare eccitazione mobilitante e sensazioni piacevoli.

Apprendere e controllare i potenziali pericoli e trarre soddisfazione da attività quali arrampicate, traslocazioni, oscillazioni, volteggi, ecc., sono obiettivi fondamentali per lo sviluppo fisico-motorio dei bambini. Per favorire la valorizzazione personale e motivare i giovani all'attività fisica occorre progettare un intervento didattico orientato a suscitare emozioni piacevoli attraverso proposte motorie adeguate.

Individui di ogni età praticano attività motorie, sportive e ricreative ottenendo significativi benefici in termini di salute e benessere. Soggetti attivi traggono gratificazione e piacere da pratiche fisiche che offrono esperienze stimolanti e opportunità di espressione delle proprie capacità. Il divertimento che deriva dal movimento si fonda sul bisogno innato dell'organismo di conseguire un certo livello di attivazione, evocando una serie di stimolazioni polisensoriali.

Date queste premesse, nell'affrontare il problema della sicurezza nelle attività motorie si devono considerare innanzitutto gli aspetti psicomotori che l'esecuzione dell'attività motoria comportano, richiedono ed inducono. Il tutto visto con un'ottica ecologica che inquadri anche il significato ed il ruolo dell'adulto/insegnante/istruttore nello sviluppo senso-motorio del bambino

ATTIVITÀ MOTORIA ED EMOZIONI

Le esperienze motorie sono caratterizzate da diversi livelli di attivazione emozionale. Per poter risultare piacevoli, tali livelli non devono essere né troppo bassi né eccessivamente elevati. Infatti se il grado di attivazione è scarso può generare noia e demotivazione; viceversa, un'attivazione





eccessiva può determinare paura, ansia, apprensione, inibizione e frustrazione.

La ricerca di esperienze eccitanti è particolarmente evidente in molte attività in ambiente naturale, in cui il soggetto lancia una sorta di sfida verso se stesso e verso la natura. La linea di demarcazione fra atteggiamenti temerari, incoscienti o addirittura sprezzanti e la consapevolezza dei propri limiti (l'autodisciplina e l'autocontrollo) è estremamente sottile. Da parte dell'adulto, occorre mettere in atto un processo educativo mirato e graduale per imbrigliare questi impulsi naturali in qualche cosa di realmente formativo. La consapevolezza e l'adeguata valutazione dei pericoli, la conoscenza delle corrette prassi per la riduzione al minimo dei margini di rischio, lo sviluppo ed il consolidamento di competenze specifiche, rappresentano valide strategie che consentono di rendere positive anche quelle pratiche motorie che, soprattutto nei bambini ed in genere in tutti i principianti, attivano sentimenti contrastanti di apprensione e di piacevole eccitazione.

Anche nelle attività motorie tipiche della fanciullezza esistono molte situazioni che contengono elementi di pericolosità che possono suscitare ansia ed emozioni spiacevoli, ma che nel contempo rappresentano un polo di attrazione molto forte per i bambini. Ad esempio, arrampicarsi su una specifica struttura di un parco gioco o su un albero può costituire un gioco assai avvincente, ma nel contempo può suscitare ansia e paura soprattutto per coloro che non hanno mai sperimentato situazioni analoghe. L'apprendimento delle abilità e lo sviluppo di capacità di controllo dei potenziali pericoli consentono ai fanciulli di imparare a gestire le situazioni e di esprimere le proprie capacità. Il senso di padronanza e di soddisfazione che ne deriva può agire da incentivo per la ricerca di esperienze motorie autonome, favorendo uno stile di vita realmente attivo nel contesto di una formazione permanente. Numerose ricerche hanno evidenziato che proposte operative adatte ed interventi didattici appropriati sono in grado di ridurre l'ansia dannosa e parallelamente di suscitare emozioni percepite come facilitanti e vantaggiose per l'attività (Gramaccioni et al, 1996. Robazza et al, 1996).

Diversi lavori sperimentali hanno dimostrato come sia possibile modificare efficacemente le emozioni suscitate da particolare attività motorie, impiegando procedure di semplice utilizzo e facilmente inseribili in qualsiasi programma didattico (Bortoli et al, 1991. Durigon et al, 2000. Robazza et al, 1994). Alcuni autori (Bortoli et al, 1994. Hanin et al, 1995. Hanin, 1997) hanno avanzato l'ipotesi che le emozioni agiscano sulla prestazione motoria attraverso meccanismi di produzione e di utilizzo dell'energia





fisica e mentale necessaria per eseguire il compito. Gli effetti funzionali e disfunzionali dipenderebbero quindi dalla quantità di risorse personali utilizzate e dalle modalità con cui vengono impiegate. Secondo questa prospettiva, emozioni facilitanti e piacevoli agirebbero aiutando il soggetto a mobilitare e organizzare le funzioni motorie, mentre emozioni facilitanti ma negative (cioè percepite come spiacevoli) servirebbero più come produzione di risorse piuttosto che per il loro utilizzo. D'altra parte, emozioni inibenti ma piacevoli sarebbero responsabili della perdita di risorse o dell'inefficace utilizzazione di quelle disponibili. Le emozioni inibenti-spiacevoli, infine, provocherebbero un'incongrua generazione e utilizzazione del potenziale fisico e mentale.

SVILUPPO MOTORIO E PERCEZIONE DI SE'

Diverse sono le ricerche effettuate per verificare le possibilità di ridurre l'ansia nociva per la prestazione e incrementare la percezione di emozioni piacevoli e di efficacia personale (Bandura, 1982. Bortoli et al., 1993a. Bortoli et al, 1993b). In ambito motorio, uno dei fattori in grado di influenzare l'apprendimento è la fiducia che l'individuo ripone nelle proprie capacità nell'affrontare una particolare situazione (self-efficacy). A volte capita che un bambino, di fronte ad una nuova situazione motoria con cui confrontarsi, esiti ad affrontarla per timore di non essere capace di superarla o per paura di farsi male nonostante sia in possesso dei prerequisiti motori necessari e delle adeguate potenzialità fisiche. La sensazione di inadeguatezza che ne deriva può avere dei riflessi negativi sul processo di apprendimento motorio.

Il concetto di self-efficacy è stato introdotto da Bandura (1977) ed è riferito alla fiducia che il soggetto ripone nelle proprie capacità di eseguire un compito con risultati positivi attraverso l'utilizzo delle abilità di cui è in possesso. La self-efficacy rappresenta una forma specifica di fiducia, riferita ad una precisa attività, piuttosto che un tratto globale della personalità, in quanto può variare in base alla tipologia delle richieste, alla situazione contingente, ed è inoltre condizionata dalle esperienze pregresse.

Il successo nella realizzazione del compito permette di estrapolare le informazioni più significative per la conoscenza delle proprie capacità, in quanto basate su esperienze concrete e frutto di abilità personali. Ovviamente la riuscita determina l'aumento delle aspettative di efficacia, mentre l'accumulo di fallimenti le abbassano. Se però il soggetto riesce a sviluppare forti attese e si abitua a far leva sulle proprie capacità, anche i fallimenti occasionali finiscono per rappresentare un impatto negativo ridotto e addi-





rittura possono contribuire ad aumentare la fiducia in sé stessi quando i risultati vengono conseguiti attraverso lo sforzo e l'impegno.

Il grado di influenza della realizzazione di prestazioni sulla self-efficacy dipende da diversi fattori: difficoltà oggettiva del compito, eventuale aiuto ricevuto, sforzo impiegato, percentuale e scansione temporale di risultati positivi e negativi, attribuzione del successo in base a capacità personali o ad eventi fortuiti. Una prestazione difficile, realizzata con i propri mezzi e con un certo sforzo, attraverso una serie di prove ed errori ha sicuramente un effetto maggiore sulla self-efficacy rispetto a compiti realizzati in condizioni di estrema facilità, conseguibili con pochi tentativi e grazie all'aiuto esterno. La percezione di efficacia personale aumenta se il successo è dovuto all'impegno profuso piuttosto che a situazioni casuali e fortuite.

LA PIANIFICAZIONE DIDATTICA

È comunque importante formulare obiettivi adeguati alle caratteristiche ed alle capacità dei soggetti. Infatti, se obiettivi troppo difficili possono determinare una serie di insuccessi e conseguentemente finiscono per evocare sensazioni di inadeguatezza e di frustrazione, al contrario, obiettivi tanto semplici e banali da non richiedere sforzi particolari per essere raggiunti, non forniscono alcun contributo allo sviluppo della self-efficacy. Il livello di difficoltà e di incertezza dei compiti deve essere perciò mantenuto entro termini realistici, richiedendo comunque un determinato grado di sforzo ed un certo limite di rischio.

Le aspettative di efficacia personale, cioè la convinzione di riuscire a svolgere il compito richiesto, non vanno confuse con le aspettative di risultato, che si riferiscono invece alla consapevolezza che un dato comportamento conduce ad un determinato risultato. Un individuo, infatti, può essere consapevole delle azioni da svolgere per conseguire un determinato obiettivo, ma tali conoscenze non condizionano il suo comportamento se è convinto di non essere in grado di eseguire quanto richiesto. Ad esempio, conoscere la sequenza dei punti di appoggio e delle prese di un percorso di arrampicata non ne garantisce automaticamente l'effettuazione, se il soggetto è convinto di non essere capace di svolgere il compito.

Le aspettative di efficacia influenzano le scelte individuali: un soggetto può decidere di affrontare o meno una determinata situazione in base alla sua convinzione di riuscita nella realizzazione del compito. Una volta iniziata l'attività, la costanza dell'impegno e lo sforzo profuso permettono di superare le difficoltà e gli eventuali insuccessi. Generalmente, le persone tendono ad evitare le attività ritenute superiori alle proprie capacità o





percepite come potenzialmente pericolose, mentre si applicano in attività reputate alla propria portata e ritenute sufficientemente sicure. Maggiore è la convinzione di poter conseguire successo, maggiori sono impegno e costanza.

Ovviamente, le sole aspettative non sono sufficienti per conseguire il risultato desiderato quando le capacità necessarie sono carenti o addirittura assenti. Se invece il livello di abilità è adeguato al compito, le aspettative di efficacia risultano decisive per la scelta dell'attività (motivazione), per lo sforzo e per la costanza nell'impegno, anche quando si registrano momentanei insuccessi.

La self-efficacy è il meccanismo cognitivo che regola i feedback relativi all'efficacia personale, in quanto le persone elaborano autonomamente le informazioni riguardanti le loro capacità. Queste informazioni, provenienti da diverse fonti, vengono progressivamente integrate per essere poi valutate e tradotte a livello cognitivo, tenendo conto anche del contesto e dei vari fattori situazionali.

La teoria della self-efficacy, inizialmente circoscritta in un contesto clinico, è stata successivamente estesa e analizzata in ambito motorio proprio per la rilevanza attribuita alla relazione fra abilità comportamentali e valutazione personale. La self-efficacy rappresenta un quadro teorico di riferimento per comprendere i legami esistenti fra prestazione motoria e processi emozionali.

Alcuni studi hanno analizzato la relazione fra self-efficacy e performance, mettendo a confronto l'influenza delle aspettative con diversi fattori prestativi (forza, resistenza, esecuzione tecnica, ecc.). I risultati hanno portato a concludere che soggetti con un più alto grado di self-efficacy hanno prestazioni migliori rispetto ad individui di pari capacità fisiche ed abilità motorie.

Alcuni autori (Jourden et al, 1991. Weinberg, 1986) hanno verificato anche l'ipotesi inversa, cioè che l'aumento della prestazione produce un incremento della self-efficacy. I dati indicano che la self-efficacy incide in maniera significativa nei primi tentativi di apprendimento di nuove abilità, ma tale influenza diminuisce gradualmente con il progredire del controllo motorio.

LE ESPERIENZE SOSTITUTIVE

Le strategie didattiche utilizzate nell'insegnamento di abilità motorie spesso si basano su espedienti che permettono di facilitare realizzazione dell'obiettivo.





La semplificazione dei movimenti attraverso la suddivisione delle azioni, l'assistenza diretta di una persona esperta, la riduzione o l'eliminazione degli elementi che possono suscitare ansia o paura (come ad esempio la diminuzione delle altezze nei percorsi di arrampicata e nelle traslocazioni), rappresentano le strategie più diffuse in ambito motorio per consentire ai principianti di eseguire, seppur in maniera approssimativa, un determinato compito.

Tuttavia, prolungare eccessivamente l'utilizzo di un aiuto esterno (umano o meccanico), rischia di bloccare il processo di apprendimento, in quanto crea dipendenza, e la riuscita esecutiva può essere percepita come merito dell'aiuto ricevuto, piuttosto che frutto delle proprie abilità.

È dunque fondamentale ridurre un po' alla volta gli elementi facilitanti e modificare i vincoli di sicurezza, rendendoli gradualmente meno rigidi con il progredire delle capacità.

Aspettative di efficacia derivano anche da esperienze sostitutive: guardare altre persone svolgere con successo compiti ritenuti inizialmente troppo difficili o rischiosi, può determinare in chi osserva la convinzione di esserne anch'egli capace, oppure che gli eventuali rischi siano oggettivamente affrontabili.

Tutto ciò è particolarmente valido per i principianti, infatti, più scarse sono le esperienze nei riguardi di un determinato compito, maggiore sarà il peso determinato dall'osservazione degli altri per valutare la fattibilità nel raggiungimento dell'obiettivo.

Diversi studi hanno messo in evidenza l'importanza delle caratteristiche del soggetto (modello) che effettua la dimostrazione (Carrol et al, 1987. McCullagh, 1987). Infatti, sembra che un aumento significativo della self-efficacy si determini dopo aver visto un soggetto, con caratteristiche simili alle proprie (sesso, età e soprattutto livello di abilità), impegnato nell'esecuzione di un compito. Questo processo d'identificazione con il modello spinge l'osservatore a pensare: "Se ci riesce lui (o lei) posso farcela anch'io".

IL MANAGEMENT DELLA SICUREZZA

La sicurezza è certamente un bene prezioso e tutte le raccomandazioni riguardanti le norme da seguire per la riduzione dei rischi durante l'attività motoria dei giovani e dei giovanissimi sono da prendere in seria considerazione.

Tuttavia, norme troppo severe, rischiano di limitare le già scarse opportunità di movimento dei bambini.





Inoltre, se da un lato è fondamentale tutelare l'incolumità dei praticanti, è altrettanto importante garantire le migliori opportunità di sviluppo motorio anche quando ciò avvenga attraverso proposte che presentano qualche margine di rischio ma che sono insostituibili sotto il profilo formativo. Per esempio, penzolare, oscillare, dondolare su un'altalena o su un trapezio sono, in genere, attività estremamente divertenti. È possibile eseguirle individualmente, a coppie e in gruppo e costituiscono uno stimolo efficace per lo sviluppo di diverse capacità. Queste attività, seppur estremamente piacevoli e coinvolgenti, presentano comunque dei pericoli; perciò diventa necessario approntare tutti gli accorgimenti possibili (ad esempio, in termini di protezioni passive, fare in modo che non ci siano pareti nel raggio di alcuni metri da un'altalena) per eliminare o quantomeno ridurre le potenzialità di rischio.

D'altra parte bisogna tener presente che l'abolizione di ogni possibile pericolo non educa alla valutazione dei rischi ed al senso di responsabilità. È noto infatti che i bambini sono dotati di una naturale predisposizione nello spostare i propri limiti; pertanto la mancanza di un'adeguata educazione al rischio (intesa come educazione al riconoscimento ed alla valutazione del rischio attuata attraverso la sperimentazione di situazioni motorie con livelli di protezione leggermente più bassi), comporta una scarsa coscienza del pericolo. Paradossalmente potrebbe accadere che bambini abituati ad agire in un ambiente ipersicuro e ultraprotetto, assumano iniziative realmente rischiose perché non sono stati messi nelle condizioni di conoscere i propri limiti e non si sono mai confrontati con situazioni inusuali. Nel caso dell'altalena (o del trapezio), la presenza di una parete ad una distanza inferiore rispetto al raggio d'azione dell'attrezzo probabilmente comporterà l'ammortizzamento del contatto con la parete per mezzo dei piedi e quindi l'adeguamento spontaneo ad una situazione di pericolo attraverso la ricerca di soluzioni autonome ai problemi di natura motoria.

Ai bambini dovrebbe essere concesso di avvicinarsi progressivamente a queste situazioni e di crescere con esse attraverso lo sviluppo delle proprie competenze. In questo modo essi potranno stabilire le loro norme individuali di sicurezza che, apprese ed apprezzate spontaneamente all'interno di un parco-giochi, possono diventare caratteristica comportamentale trasferibile negli atti motori quotidiani e applicabili nei vari contesti.





ALLA RICERCA DELL'EQUILIBRIO TRA RISCHIO E PROTEZIONE

Per evitare una situazione di stallo tra “rischio” e “protezione” occorre coniugare le legittime istanze riguardanti la sicurezza degli ambienti e delle strutture dedicate all'attività fisica dell'infanzia e gli altrettanto legittimi diritti dei bambini di muoversi in piena libertà. La possibilità di affrontare compiti che presentano incognite ed elementi di rischio calcolato, nonostante possano essere temuti per la presenza di pericoli oggettivi, offre l'opportunità di acquisire un patrimonio motorio articolato e rilevante, fonte di ricche esperienze sensoriali che permettono di sviluppare competenze e di apprendere modalità di gestione delle situazioni. La somministrazione controllata e progressiva di pattern di vulnerabilità migliora l'acquisizione di informazioni propriocettive cosiddette “predittive” (feedback) e stabilisce una mappatura cognitiva inconscia della gestualità pericolosa. Attraverso questo accorgimento è possibile facilitare l'assimilazione di meccanismi di pre-attivazione muscolare (feed forward). (Benjaminse A et al, 2009) È necessario pertanto ridiscutere i criteri di sicurezza dei parchi gioco adeguandoli alle moderne istanze pedagogiche. A questo proposito occorre sottolineare il fatto che i criteri che portano alla definizione di norme di sicurezza variano sensibilmente in relazione alla figura professionale presa in considerazione. Il progettista, ad esempio, tende a prediligere l'aspetto tecnico uniformandosi integralmente alle norme vigenti e adottando conseguentemente i limiti imposti dalle regole che, nella maggior parte dei casi, risultano assai rigide. Invece l'esperto in attività motorie per l'infanzia tende a dare maggior spazio ai criteri pedagogici, accettando eventuali margini di rischio anche se si collocano leggermente oltre i limiti imposti dalle norme.

Alla base di un ragionamento che consenta di ridefinire le norme di sicurezza relative agli strumenti ed alle attività che possono caratterizzare un parco-giochi, deve esserci la convinzione che la promozione dell'attività fisica, benché invariabilmente comporti fattori di rischio, è un obiettivo prioritario del percorso formativo ed educativo. Rendere totalmente sicuro lo svolgimento delle attività motorie rappresenta un impegno sociale ed economico rilevante che però rischia di imporre scelte riduttive e la conseguente esclusione di molte proposte operative estremamente significative per la formazione e lo sviluppo psicomotorio del bambino.

In questo sforzo di ridefinire, in sede di progettazione, i limiti di protezione degli ambienti e delle attrezzature dedicate all'attività motoria per l'infanzia, occorre tenere ben presente che limiti e norme dovrebbero essere





stabiliti in base alle capacità e al livello di sviluppo cognitivo, fisico e motorio degli utenti, e non in base a rigide norme generali e assolute che non rispondono alle esigenze motorie dei bambini. In questo senso ci sembra opportuno raccomandare a chi si pone il problema e/o ha il diritto/dovere di produrre direttive in merito alla sicurezza di impianti e strutture dedicate all'attività motoria e sportiva dei giovanissimi, di inserire nei propri comitati/gruppi di lavoro persone dotate di specifica esperienza nel campo dell'educazione motoria.

BIBLIOGRAFIA

- Bandura, A. (1977) Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 4: 191-215.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37: 122-147.
- Benjaminse A, Sell TC, Abt JP, House AJ, Lephart SM (2009) Reliability and precision of the hip proprioception methods in healthy individuals *Clin J Sport Med.*, 19(6):457-63.
- Bortoli, L., Robazza, C., e Faggion, S. (1991). Correlazione tra livello di abilità e ansia in attività motorie. *Movimento*, 7: 80-84.
- Bortoli, L., e Robazza, C. (1993a). Le aspettative personali di efficacia nell'apprendimento motorio e nella prestazione. *Didattica del Movimento*, 86/87: 48-56.
- Bortoli, L., Robazza, C., Viviani, F., and Saccardi, S. (1993b). Influences of sports experience on physical self-efficacy, anxiety and self-concept, in Serpa, S., Alves, J., Ferreira, V., e Paula-Brito, A. *Proceedings of the 8th World Congress of Sport Psychology Lisbon*, 720-721.
- Bortoli, L., and Robazza, C. (1994). The motor activity anxiety test. *Perceptual and Motor Skills*, 7: 288-305.
- Carrol, W.R., and Bandura, A. (1987). Translating cognition into action: the role of visual guidance in observational learning. *Journal of Motor Behavior*, 19: 385-398.
- Durigon, V., Robazza, C., e Bortoli, L. (2000). Ansia ed emozioni in attività motorie con elementi di rischio. *Giornale Italiano di Psicologia dello Sport*, 1: 21-24.
- Gramaccioni. G., Fanelli, M., Esposto, M., Bortoli, L., e Robazza, C. (1996). Indagine conoscitiva sulle emozioni nello sport. *Movimento*, 12: 82-84.
- Hanin, Y. L., and Syrja, P. (1995). Performance effect in junior ice hockey players: an application of the Individual Zones of Optimal Functioning model. *The Sport Psychologist*, 9: 169-187.
- Hanin, Y. L. (1997). Emotions and athletic performance: individual Zones of Optimal Functioning model. *European Yearbook of Sport Psychology*, 1: 29-72.
- Jourden, F.J., Bandura, A., and Bandfield, J.T. ((1991). The impact of conceptions of ability on self-regulatory factor and motor skill acquisition. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 8: 213-226.
- McCullagh, P. (1987). Model similarity effect on motor performance. *Journal of Sport Psychology*, 9: 249-260.
- Robazza, C., Bortoli, L., e Durigon, V. (1994). Apprendimento di abilità motorie per il superamento dell'ansia. *Movimento*, 10: 64-66.
- Robazza, C., Bortoli, L., e Gramaccioni. G. (1996). Le emozioni nello sport. *Movimento*, 12: 77-81.
- Weinberg, R.S. (1986). Relationship between self-efficacy and cognitive strategies in enhancing endurance performance. *International Journal of Sport Psychology*, 17: 280-292.





CAPITOLO 5

Il legno e la tutela dell'ambiente nella costruzione dei parchi gioco

DAVID CAPPELLARI
Legnolandia

Muoversi e divertirsi all'aria aperta sono azioni riconosciute da sempre come modelli di benessere e crescita sana da parte dei bambini di tutto il mondo. Se questa attività viene svolta con regolarità ed in piena sintonia con la natura, l'obiettivo si può dire raggiunto nella sua completezza. La gita al mare, in campagna o in montagna è un "toccasana", ma è spesso limitato ad un breve periodo di vacanza, insufficiente alle necessità dei bambini di oggi.

Inseriti in spazi verdi urbani o aree verdi attrezzate, i parchi gioco sono delle vere e proprie oasi naturali.

L'avvento dell'industrializzazione ha via via affievolito il legame tra natura e uomo, aprendo le porte a nuove problematiche come l'obesità infantile, le allergie, la sedentarietà. Ora Governi ed enti sanitari europei corrono ai ripari promuovendo programmi ove l'attività fisica per l'infanzia e non solo, viene messa al primo posto.

Studi internazionali confermano che non basta "muoversi" ma è necessario avere un contatto fisico da parte dei bambini con i materiali presenti in natura (erba, sabbia, acqua, piante, alberi) per un totale beneficio alla salute ed alla loro crescita. Molte patologie allergiche sono comparse con prepotenza nelle giovani generazioni, e da più parti viene suggerito che ciò possa essere legato all'abbandono delle abitudini rurali di un tempo in favore di ambienti artificiali privi di naturalità come quelli dei centri urbani.

Sedersi su un prato, sentire il profumo delle piante, ascoltare i rumori della natura, sono elementi oramai assenti nella cultura dei bambini, soprattutto quelli di città.

Fortunatamente in ambito mondiale assistiamo ad un grande ritorno dei materiali naturali, riciclabili, a basso impatto ambientale a zero "foot-print". IL LEGNO. Questa moderna concezione e questo riconoscimento si estendono agli elementi costruttivi dei parchi gioco dove il LEGNO è il PRINCIPE DEI MATERIALI.





La scelta del Legno oggi viene ripagata da numerosi benefici tra cui:

- a) Il legno è il materiale da costruzione più naturale ed amato al mondo.
- b) L'utilizzo del legno non è sempre sinonimo di deforestazione.
- c) Il legno è una materia prima locale e rinnovabile.
- d) L'utilizzo del legno riduce le emissioni di CO2
- e) le nuove tecnologie applicate alle lavorazioni del legno offrono risultati straordinari in termini di durata e resistenza.
- f) Il legno richiede meno manutenzione del metallo.
- g) Con il legno si crea un rapporto naturale ed istintivo fatto di colori e suoni.

IL LEGNO E' IL MATERIALE DA COSTRUZIONE PIU' NATURALE ED AMATO AL MONDO

Il legno è da sempre presente nella vita dell'uomo, dalle prime palafitte agli edifici abitativi ecologici di ultima generazione, resistenti a tutto, perfino alla più sconvolgente scarica di magnitudo terrestre. Questo materiale non ha eguali: le azioni di sedersi su una panchina, sdraiarsi su un pavimento o arrampicarsi su una scala in legno offrono sensazioni totalmente diverse rispetto ad azioni simili svolte su piattaforme di gomma, scale di alluminio o peggior ancora di maleodoranti plastiche o vernici tossiche.

Il parco giochi è l'esatta riproduzione di uno spazio naturale con prato e piante dove idealmente possiamo ancora pensare ad una altalena appesa ad un ramo o ad una casetta costruita sull'albero o a una torretta di osservazione dalla quale è possibile vedere il mondo dall'alto (Figura 1). Questo parco giochi ideale negli ultimi decenni ha subito l'intrusione di materiali incompatibili con questi principi come plastiche, acciaio verniciato a colori sgargianti, alluminio, luci colorate, suonerie elettroniche ecc... Questi sono materiali ottenuti da prelievi dal forte impatto ambientale, oppure dal petrolio; la loro produzione è causa di enormi danni ambientali (emissione di CO2) e comporta elevati costi (non solo di tipo economico) connessi allo smaltimento di fine utilizzo.



*FIGURA 1:
Bambini nella casetta su un albero*

L'UTILIZZO DEL LEGNO NON È SEMPRE SINONIMO DI DEFORESTAZIONE.

La tutela delle risorse forestali mondiali ha conquistato l'attenzione dei governi e della società civile e si è andata affermando la certificazione forestale come strumento per favorire la buona gestione, la tutela e la valorizzazione delle foreste e dei loro prodotti. I principi della buona gestione forestale vengono oggi condivisi e pretesi da un numero crescente di organizzazioni, istituzioni e imprese sempre più consapevoli dell'importanza sociale ed economica di questi temi. L'esigenza di soddisfare anche gli interessi di natura ambientale, ha posto le basi per un migliore e più responsabile impiego delle risorse naturali mondiali come il legno.

L'impiego di legno proveniente da foreste gestite in modo sostenibile e quindi la certificazione della Catena di Custodia secondo gli standard del Programme for Endorsement of Forest Certification schemes e del Forest Stewardship Council (PEFC e FSC, figura 2), rappresentano un'opportunità e un valore aggiunto. La scelta di utilizzare legno proveniente da foreste ben gestite prende origine dalla sensibilità di progettisti, produttori e clienti finali verso il rispetto e la tutela dell'ambiente. I risultati di questo impegno sono oggi una realtà consolidata. In termini pratici il taglio di un albero non viene più visto come un danno all'ambiente, ma come un passaggio obbligato verso la tutela dell'ambiente.



Una pianta matura, alla fine del proprio sviluppo vitale viene tagliata per lasciare il posto a nuovi alberi che cresceranno più velocemente e producendo maggior quantità di ossigeno.



*FIGURA 2:
Marchio PEFC e FSC sono simboli di riconoscimento della
certificazione per la gestione sostenibile delle foreste.*

IL LEGNO E' UNA MATERIA PRIMA LOCALE E RINNOVABILE.

Tra le risorse naturali offerte dal territorio nazionale, il legno è sicuramente una componente ancora molto importante. Le foreste italiane, grazie alla Catena di Custodia, possono offrire una valida alternativa agli approvvigionamenti minerari sia come materia prima che come combustibile energetico.

Le piante, raggiunta la loro maturità, mantengono un ciclo vitale minimo, sufficiente solo a tenerle in vita, non incamerando ulteriore CO₂ e non producono più ossigeno. Così le piante “adulte”, ovvero pronte per essere abbattute e sostituite, vengono utilizzate dalle industrie del legno ricavandone materia prima da costruzione (mediamente il 70%) ed energia derivante dagli scarti di lavorazione e dalla ripulitura del bosco (mediamente il 30 %). In moltissimi casi l'energia ricavata dagli scarti di lavorazione del legno viene ceduta a “terze” realtà che beneficiano di una fonte di energia ecologica, risparmiando emissioni ed utilizzo di idrocarburi fossili inquinanti. Le centrali a biomassa legnosa inserite nella filiera del legno, distribuiscono in Italia energia termica ed elettrica a centinaia di comuni e piccole città, utilizzando combustibile ad impatto “zero”.

Il beneficio ambientale creato dalla filiera del legno nazionale è di diversi milioni di tonnellate/anno di anidride carbonica.





FIGURA 3:

Abete Bianco, è una pianta spontanea del territorio italiano.

L'UTILIZZO DEL LEGNO RIDUCE LE EMISSIONI DI CO₂

Alluminio, ferro, acciaio, plastiche sono materiali che per la loro produzione richiedono enormi energie dalle forti emissioni nocive in atmosfera che si sommano ai danni ambientali causati dall'estrazione minerale e dai cicli di verniciatura realizzati con l'ausilio di solventi sintetici e componenti tossici. Sono a conoscenza di tutti anche i problemi di salute legati all'uso di materiali compositi e la costante e difficile battaglia degli enti di sorveglianza contro le importazioni di materiali tossici e pericolosi più disparati, (esempio, dalla Cina) purtroppo spesso destinati ai bambini come giocattoli ed anche giochi per parco. Tutto questo viene sottolineato quotidianamente dai mezzi di informazione.

L'emissione di CO₂ in grandi quantità a livello mondiale rappresenta uno dei più urgenti problemi ambientali. L'innalzamento della concentrazione di CO₂ nell'atmosfera terrestre è uno dei fattori fondamentali che rafforza l'effetto serra. Ciò porta a lungo termine ad un riscaldamento generalizzato della terra e a mutamenti climatici, purtroppo già in atto.

Il legno, in rapporto a questa problematica, ha un comportamento nettamente più favorevole rispetto agli altri materiali da costruzione. L'albero durante la sua crescita accumula CO₂ dall'aria. Il carbonio (C) è utilizzato per la costruzione di sostanze organiche, l'ossigeno (O₂) viene rilasciato nell'ambiente. Un abete alto 25 metri libera quotidianamente una quantità di ossigeno necessaria alla respirazione di quattro uomini. Anch'esso nel suo ciclo vitale, più invecchia, più lentamente cresce. Con gli anni assorbe anche sempre meno CO₂.





Se un albero non venisse abbattuto, con il tempo deperirebbe e marcirebbe rilasciando in atmosfera, nel processo di marcescenza, lo stesso quantitativo di CO₂ incamerato durante il suo ciclo di vita. L'albero viene sfruttato per elaborare prodotti in legno. In tal modo il carbonio è immagazzinato in un **deposito** in cui rimane per decenni, forse addirittura per secoli. Ogni elemento in legno è un "serbatoio" di stoccaggio di CO₂. Se prodotti in legno escono dal ciclo di utilizzo, possono essere utilizzati a scopo energetico (per esempio biomasse), o venir decomposti come prodotti iniziali. In entrambi i casi viene liberata la stessa quantità di CO₂ che l'albero ha precedentemente prelevato dall'atmosfera, il ciclo si chiude alla pari, senza danni per l'ambiente.

I produttori di elementi in legno più sensibili e rispettosi dell'ambiente, si sono dotati di appositi impianti per la generazione di energia derivante dagli scarti della lavorazione del legno e dal suo recupero a fine vita: le centrali termiche a biomassa legnosa.

L'energia così prodotta viene utilizzata nei cicli produttivi innescando un ciclo energetico eco-sostenibile e capace di annullare l'innalzamento delle emissioni. Naturalmente questo ciclo di "energia pulita" si ottiene esclusivamente utilizzando il legno, mentre non è possibile con gli altri materiali da costruzione, in particolare acciaio, alluminio, plastiche il cui riciclo e processo di trasformazione e di recupero necessita di enormi energie che a sua volta producono nuove emissioni in atmosfera.

Il ciclo dell'anidride carbonica, con i suoi momenti di accumulo nel suolo e nell'aria e la conversione in materia vivente (in particolare legno) è mostrato nella figura 4.



Caldia termica a biomassa dalla potenza di 600 KW installata presso l'azienda Legnolandia (UD)



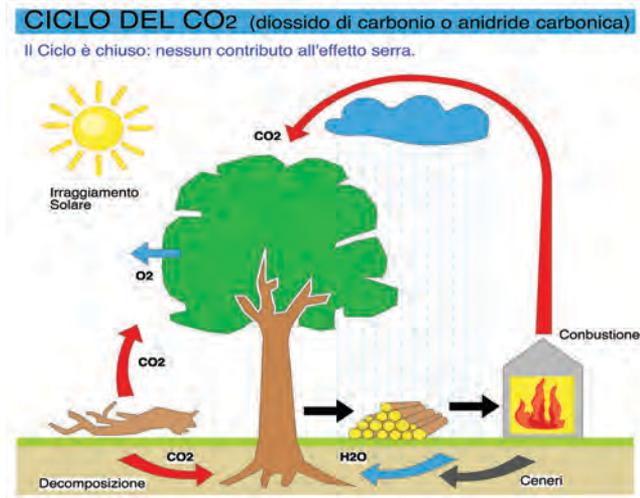


FIGURA 4:

Ciclo dell'anidride carbonica nel legno: quando gli elementi in legno escono dal ciclo di utilizzo, possono essere utilizzati a scopo energetico (per esempio biomasse), o venire decomposti come prodotti iniziali. In entrambi i casi viene liberata la stessa quantità di CO₂ che l'albero ha precedentemente prelevato dall'atmosfera, il ciclo pertanto si chiude alla pari, senza danni per l'ambiente.

LE NUOVE TECNOLOGIE APPLICATE ALLE LAVORAZIONI DEL LEGNO CONSENTONO DI OTTENERE RISULTATI STRAORDINARI IN TERMINI DI DURATA E RESISTENZA.

La continua ricerca su lavorazioni, trattamenti e procedure nella lavorazione del legno, ha consentito nel corso degli anni il raggiungimento di risultati paragonabili ai migliori materiali da costruzione. La durata del legno è garantita alla pari degli altri materiali grazie a speciali trattamenti a pressione che consentono l'iniezione in profondità di sali minerali e soluzioni ecologiche idro-repellenti che lo mettono al riparo dall'attacco batterico e dall'azione del tempo. Passi da gigante si sono fatti anche sui trattamenti cromatici superficiali del legno dove prodotti ecologici tassativamente a base d'acqua offrono durata, sicurezza e quel tocco di naturalità impossibile da ottenere sulle superfici metalliche o plastiche, soggette ad opacizzazione e dilavamento prima e pericolosa screpolatura alla fine del ciclo vitale (figura 5).





FIGURA 5:
Goccioline d'acqua su legno reso impermeabile dal trattamento.

Sulla resistenza statica delle strutture in legno non ci sono dubbi. Di qualsiasi dimensione, siano esse: ponti, tetti, o le case antisismiche più resistenti al mondo, sono realizzate interamente in legno. La più moderna scienza costruttiva del legno applicata ai parchi gioco (composti da strutture più modeste), consente di beneficiare di elementi snelli dall'elevata elasticità e resistenza. Il legno lamellare o bi-lama, accoppiato ad elementi metallici invisibili (in quanto inseriti dentro il legno) offrono garanzie e sicurezza superiori ad ogni altro materiale, in tutta naturalità.

IL LEGNO RICHIEDE MENO MANUTENZIONE DEL METALLO.

Questo aspetto, spesso trascurato, viene contemplato nella norma di sicurezza dei parchi gioco UNI EN 1176, riconosciuta dalla Direttiva CEE 95/2001 sulla sicurezza generale dei prodotti, e rende obbligatoria, con scadenza non superiore a 12 mesi, l'ispezione e la manutenzione di tutti i parchi gioco da parte del gestore, indipendentemente dal tipo di materiale utilizzato. La corrosione delle parti metalliche comporta danni gravi alla struttura e potenziali pericoli causati dalle ossidazioni tossiche e dalle scaglie di vernice che col tempo si scrostano. Le saldature sono i punti più deboli delle strutture, la corrosione in questi punti potrebbe comportare il collasso strutturale con conseguenti danni immaginabili, in particolare su strutture mobili o sopra elevate.





Le manutenzioni delle superfici in legno sono oggi ridotte al minimo grazie all'azione di barriere ai raggi U.V. ed alla possibilità di un eventuale (ma molto dilazionato nel tempo) "ritocco" diretto delle superfici, senza l'onere della "carteggiatura" della ruggine e dell'ossidazione che invece attacca le superfici metalliche facendo lievitare sensibilmente i costi senza offrire garanzie di ulteriore durata.



*FIGURA 6:
Bambina a contatto del legno su gioco colorato*

CON IL LEGNO SI CREA UN RAPPORTO NATURALE ED ISTINTIVO FATTO DI COLORI E SUONI.

E' indubbio che per i bambini siano i colori i primi elementi di attrazione visiva, come è altrettanto dimostrato che i colori forti e sgargianti provochino un evidente stato di eccitazione degli stessi. Di altro effetto sono i colori della natura. La natura ha le sue regole cromatiche che andrebbero rispettate per evitare di "contaminare" con cromie innaturali l'ambiente che ci viene offerto da "Madre Natura" (figura 7).





FIGURA 7:
*Esempio di attrezzature inserite in area verde
bilanciando il rispetto cromatico con la natura.*

Un parco giochi inserito in un'area verde o su un prato, non dovrebbe presentare contrasti troppo forti generati da materiali o da verniciature artificiali, sarebbero da evitare attrezzature elettroniche con segnali acustici e luminosi. Il richiamo alla natura ed un corretto messaggio dato al bambino passa soprattutto attraverso il colore delle cose, al suono ed al rumore delle stesse. Per questo motivo, in alcuni ambiti, la costruzione di un castello in materiale stravagante di plastica multi-colore si percepisce come una offesa al contesto in cui si trova. Le colorazioni delle superfici in legno, grazie alla naturalità del materiale, consentono una certa "trasparenza" che permette di lasciare in evidenza le fibre e mantenere così tutta la sua indiscussa attrazione. Trattamenti e finiture a base d'acqua garantiscono anche l'atossicità per le persone e per gli animali.

In conclusione possiamo affermare che oggi un parco giochi in legno, ispirato alla natura, è il massimo che si possa realizzare per il benessere dei bambini e del nostro amato pianeta.

www.legnolandia.com



Questo libro presenta un'idea rivoluzionaria nel campo degli arredi urbani. Presenta PrimoSport 0246, il PRIMO parco giochi finalizzato allo sviluppo sensorio-motorio dei bambini e delle bambine di 0-6 anni. Inserito nella cittadella dello sport della Ghirada di Treviso, il parco nasce da un sogno di VerdeSport, la società che cura le attività sportive del gruppo Benetton. E' stato progettato dal gruppo di ricerca del Prof. Fumagalli dell'Università di Verona e dalla ditta Legnolandia di Forni di Sopra (UD), azienda leader nel settore della produzione di giochi e strumenti per spazi all'aperto e fornitrice delle attrezzature del parco Primo Sport. L'idea è rivoluzionaria perché per la prima volta si realizza un parco identificando in modo chiaro i suoi utenti: bambini e bambine nella fascia d'età 0-6 anni.

E' rivoluzionaria perché per la prima volta si progetta un parco finalizzato ad uno scopo ben preciso e chiaramente dichiarato: la promozione di un sano sviluppo sensorio-motorio da 0 a 6 anni. Infine è rivoluzionaria perché è un parco progettato sulla base di ciò che la ricerca scientifica moderna ha scoperto in merito allo sviluppo dei bambini e ai fattori ambientali che lo condizionano.

Il libro è diretto agli Amministratori pubblici e privati del territorio che vogliono dare significato ad interventi di arredo urbano in grado di soddisfare il bisogno primario della Cittadinanza di avere a disposizione:

- spazi in cui i bambini possano giocare sviluppando le proprie capacità motorie e la gioia di muoversi e acquisendo le sane abitudini legate ad uno stile di vita attivo
- spazi che consentano a tutti, indipendentemente dalle caratteristiche e dalle abilità fisiche, di trovare il gioco adatto per ciascuno con cui cimentarsi
- spazi in cui l'ambiente diventi stimolo per migliorarsi, per avere un migliore rapporto con la natura e con gli altri

Ma è soprattutto un libro da cui anche architetti ed appassionati possono apprendere un metodo di lavoro che faccia dell'analisi delle conoscenze scientifiche il primo passo per progettare, e quindi realizzare, un'idea urbana.

Il libro tratta infatti lo sviluppo motorio del bambino in modo comprensibile a chiunque mettendo in risalto quelli aspetti che sono funzionali per la progettazione di un parco che sia coerente con l'obiettivo prefissato. Oltre ad all'accurata descrizione del progetto e della sua realizzazione, vengono affrontati problemi correlati, come ad esempio la sicurezza nel gioco e la scelta dei materiali, con lo scopo di offrire al progettista spunti per soddisfare le esigenze dei più piccoli di vivere in un ambiente più favorevole per crescere sani, felici e nel rispetto e in armonia con la natura.



Edizioni Libreria dello Sport

Prezzo Euro: 18,00