

Webinar
IL PROGETTO DEGLI IMPIANTI LUDICI:
DAL PARCO GIOCHI ALLO SPRAY PARK

UN PARCO GIOCHI IN UNA PIAZZA URBANA

Pistoia, piazza della Resistenza

TSPORT

SPORT & IMPIANTI

12/12/2022

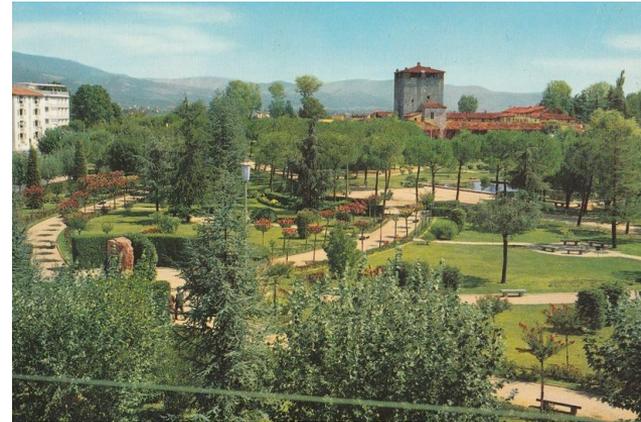
www.sporteimpianti.it

INQUADRAMENTO STORICO E URBANISTICO

Piazza della Resistenza, già Campo Marzio, nasce come spazio per le esercitazioni militari: l'area, interposta a separare la Fortezza dal centro storico, era adibita alle esercitazioni delle truppe e della cavalleria.



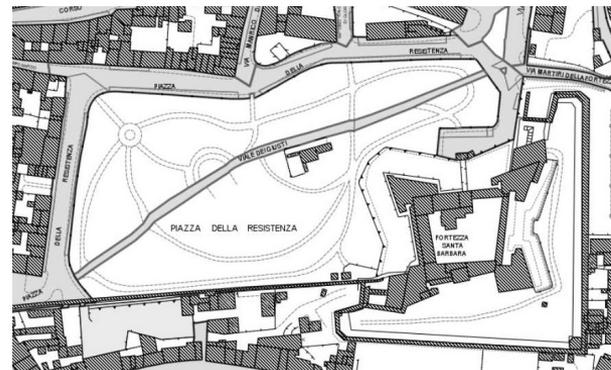
Tra la fine dell'800 e l'inizio del 900, il Comune di Pistoia tentò più volte di riappropriarsene dal punto di vista amministrativo per creare un'area verde, ma gli interventi per la trasformazione dell'area da campo militare a giardino pubblico iniziarono solo nel 1950, con il decadere della servitù militare.



INQUADRAMENTO STORICO E URBANISTICO

Il Parco, di complessivi 31.600 mq, è collocato nell'angolo sud-est interno alla terza cerchia muraria e forma, insieme ai 13.000 mq dell'area occupata dalla Fortezza di S. Barbara, un unico grande polmone verde per il centro storico.

Dal punto di vista urbanistico l'area è inserita all'interno del Piano della Città Storica (Tav. 3) ed è classificata come "Verde Pubblico".



STATO ATTUALE

L'attuale configurazione del parco deriva direttamente da quella originaria di costituzione, del 1952, salvo pochi ed irrilevanti modifiche effettuate nel tempo: un viale centrale, pressoché rettilineo intersecato da vialetti secondari ad andamento curvilineo, caratterizzano la geometria dell'area.

Il parco era caratterizzato dalla presenza di alcune attrezzature ludiche, collocate disomogeneamente in punti diversi del giardino senza costituire una vera e propria area giochi.



OBIETTIVI DELL'INTERVENTO

L'intervento si pone lo scopo di

- *riunificare l'offerta ricreativa* in un'unica area, evitando dispersioni e frammentazioni,
- creare un'area giochi *inclusiva* che diventi un luogo da vivere come elemento di condivisione, di inclusione sociale e generazionale in grado di favorire l'attenuazione di ogni forma di isolamento dovuta a qualsiasi tipo di barriera, sia essa riconducibile a differenze di abilità, età, cultura.

OBIETTIVI DELLA PROGETTAZIONE

La progettazione, pur tenendo conto della necessità di *conservazione dei luoghi nella loro “naturalità”*, ha puntato sulla volontà di creare uno **spazio ludico inclusivo di pregio**, mediante l'adozione di **scelte progettuali** volte a garantire in relazione all'area ed alle attrezzature ludiche:

- *accessibilità ed inclusione,*
- *originalità e innovazione,*
- *capacità di inserimento nel contesto,*
- *giocabilità e polifunzionalità.*

In relazione alla **giocabilità** gli allestimenti di progetto devono

- permettere ai bambini di **giocare insieme, incuriosirli, stupirli**, avviarli a forme sempre più complesse di conoscenza e offrire sfide e attività che mettono alla prova i loro limiti e le loro capacità,
- garantire la presenza di **spazi polifunzionali** in cui gli allestimenti per il gioco ed il movimento si alternano a spazi non strutturati, orientati a **stimolare la scoperta e lo spirito di avventura**, ma anche spazi per la *socializzazione* in cui possano avvenire le interazioni sociali, spazi che *permettano ai bambini di scegliere se e quando giocare*, da soli o con gli altri, per negoziare, cooperare, competere e risolvere i conflitti.

REQUISITI PROGETTUALI

ACCESSIBILITA' ED INCLUSIONE

Valorizzazione dell'aspetto inclusivo dello spazio ludico mediante l'uso di strutture **inclusive e non esclusive** capaci di favorire:

- lo svolgimento della stessa attività da parte di più bambini contemporaneamente;
- la condivisione delle attività e delle esperienze;
- la sperimentazione delle abilità mediante rapporto graduale con le difficoltà;
- partecipazione attiva dell'accompagnatore all'attività ludica.

CAPACITA' INSERIMENTO NEL CONTESTO

Scelta di attrezzature improntate alla trasparenza intesa come capacità degli elementi di integrarsi con l'ambiente circostante

- uso di forme pulite dalle linee morbide e sinuose che rimandano ai tratti distintivi del parco;
- numero ridotto di colori che richiamano gli elementi naturali (vegetazione e cielo).

ORIGINALITA' INNOVAZIONE E ORGANICITA'

- utilizzo di elementi originali e attraenti capaci di richiamare l'attenzione e suscitare interesse e curiosità;
- creazione di un allestimento stimolante e non convenzionale allo scopo di renderlo un elemento caratterizzante del parco ed un punto di attrazione per la città.

GIOCABILITA' E POLIFUNZIONALITA'

Installazione di più attrezzature articolate in un **percorso ludico** unitario che si sviluppa in funzione di una **gradualità di approccio alla difficoltà**, mediante l'uso di strutture

- composte da elementi ludici utilizzabili, sia da terra che in elevazione, in modi differenti e non ripetitivi, dando ai bambini la possibilità di trovare autonomamente soluzioni di gioco diverse;
- che consentono un approccio al gioco sempre diverso e **“non codificato”** dando al bambino la *possibilità di scegliere il metodo ed il criterio di utilizzo* dell'elemento ludico;
- che comprendono elementi e spazi, anche non convenzionali, destinati indifferentemente alla relazione, al riposo e al gioco in funzione del soggetto che ne usufruisce.

CARATTERISTICHE DELL'ALLESTIMENTO

Il progetto prevede l'allestimento di un'area giochi inclusiva che si compone di **tre strutture ludiche** combinate, destinate ad una **utenza dai 5 ai 12 anni**, collocata a sud della vasca, e si sviluppa su una piastra di pavimentazione antitrauma in gomma colata a getto continuo.

L'allestimento di progetto è costituito dalle seguenti attrezzature:

- Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Beachcomber® Design 6446,
- Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Quantis® A.2 Design 6504,
- Altalena doppia con struttura ad archi e cesti Linea Oodle Swing Double® Design 210117A.

per un costo complessivo di **€ 245.000,00** IVA esclusa.



Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Beachcomber® Design 6446

attrezzatura ludica "linea BEACHCOMBER - design 6446 "



DISABILITA' MOTORIA

- pannelli ludici accessibili a terra;
- scale ampie con maniglie per facilitare l'accesso;
- membrane ampie accessibili per il riposo e la socializzazione



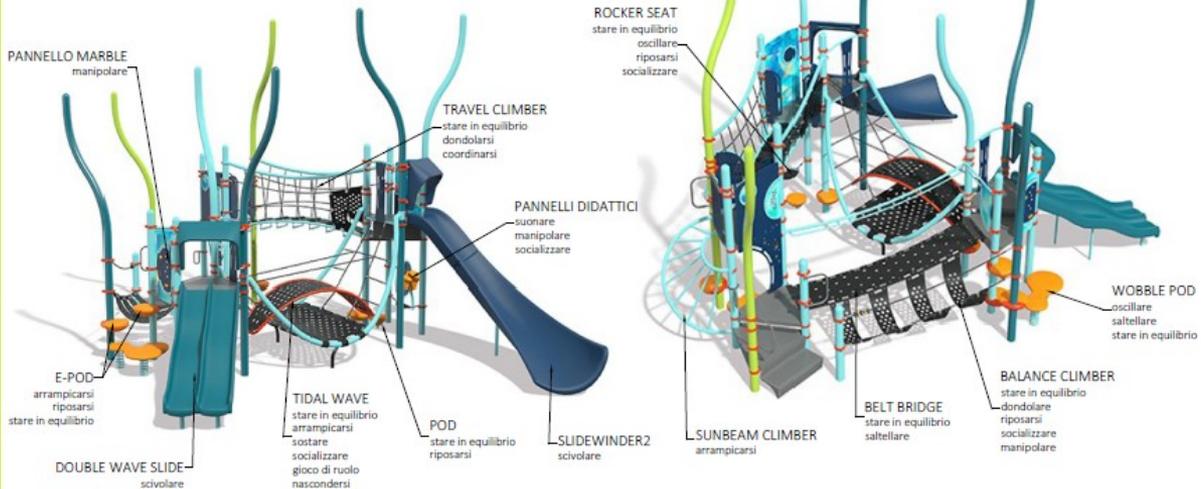
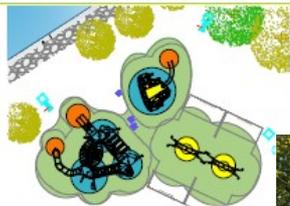
DISABILITA' SENSORIALE

- pannelli ludici (tattili e sonori);
- materiali differenti con verniciature diversificate (lucide, satinata, brillanti, opache);
- colori diversificati in relazione ai diversi componenti della struttura e alle diverse attività;
- attività motorie diversificate



DISABILITA' INTELLETTIVA

- attività semplici con livelli di difficoltà diversificati;
- attività ludiche ad accesso progressivo;
- elementi oscillanti con effetto calmante



I colori delle attrezzature sono puramente indicativi. La scelta sarà effettuata in fase esecutiva da parte del Direttore dell'Esercizio.



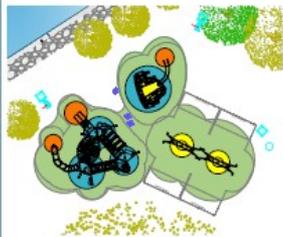
Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Beachcomber® Design 6446

- **trasparente** e adatta ad essere inserita in un ambiente naturale
- crea un percorso ondulato di gioco vario, stimolante e continuo
- comprende una **molteplicità di elementi ludici**, utilizzabili in modi differenti e non ripetitivi, che stimolano i bambini a trovare autonomamente soluzioni di gioco diverse e di mettere alla prova le proprie abilità
- consente lo svolgimento di **attività diversificate** (arrampicarsi, scivolare, stare in equilibrio, dondolare, oscillare) che favoriscono lo stimolo sensoriale e motorio, sviluppano la motricità, il senso di equilibrio e dell'oscillazione del bambino
- l'elemento centrale è come un gioco nel gioco: un'onda che può diventare punto di relax e socializzazione, passaggio o arrampicata, un punto di incontro e di attrazione per tutti i bambini a prescindere dalle singole abilità, un luogo in cui nascondersi, riposarsi o conversare
- non avendo né un punto di entrata né un punto di uscita determinati, la struttura consente al bambino di avere un approccio sempre diverso e soprattutto "non codificato", dandogli così la possibilità di **scegliere il metodo ed il criterio di utilizzo del gioco**, aiutandolo così a sviluppare le proprie capacità decisionali e di risoluzione dei problemi
- la **trasparenza** dell'attrezzatura consente ai bambini con problemi di udito di mantenere il contatto visivo con gli accompagnatori o con i compagni, consentendogli di usare il linguaggio dei segni durante il gioco
- la necessità del bambino di concentrarsi sui movimenti e l'impegno fisico e motorio che l'uso della struttura comporta, in relazione ad alcune **disabilità cognitive**, favorisce notevoli benefici



Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Quantis ® A.2 Design 6504

attrezzatura ludica "linea QUANTIS A.2 - design 6504"



DISABILITA' MOTORIA

- membrane ampie accessibili per il riposo e la socializzazione



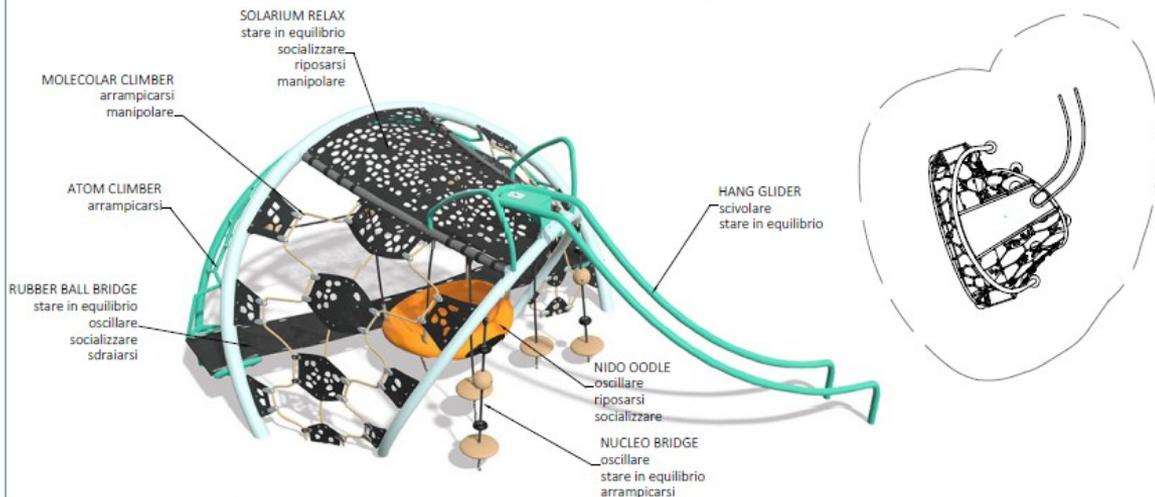
DISABILITA' SENSORIALE

- materiali differenti con verniciature diversificate (lucide, satinata, brillanti, opache)
- colori diversificati in relazione ai diversi componenti della struttura e alle diverse attività
- attività motorie diversificate



DISABILITA' INTELLETTIVA

- elemento oscillante e avvolgente con effetto calmante
- attività ludiche ad accesso progressivo;



I colori delle attrezzature sono puramente indicativi. La scelta sarà effettuata in fase esecutiva da parte del Direttore dell'Operazione.



Struttura ludica inclusiva Landscape Structures Linea Quantis® A.2 Design 6504

Questo elemento dell'area giochi, dalla **forma innovativa** e dalla spiccata **propensione all'inclusività**, presenta caratteristiche di giocabilità originali e inconsuete.

E' una struttura innovativa compatta e trasparente, si basa su un nuovo concetto di gioco: movimento, condivisione, relax.

L'**arrampicata molecolare** che la riveste crea una copertura originale che porta alla sua sommità per accedere alla rampa dello scivolo e continuare il percorso.

Il **nido basculante**, inclusivo, costituisce il punto centrale della struttura: qui i bambini, indipendentemente dalle singole abilità, possono rilassarsi e socializzare nel cuore del gioco stesso, sentendosi in ogni caso inglobati attivamente nell'esperienza ludica e nelle dinamiche relazionali.

Il **percorso di equilibrio** ha pod utilizzabili da terra, non solo come elementi ludici ma anche come seduta.

- E' una struttura inclusiva con caratteristiche tali da consentire la **non codificazione del gioco** e l'approccio diversificato e graduale al gioco ed alle difficoltà,
- valorizza le qualità ludiche delle arrampicate in corda nelle quali per ogni **azione** c'è una **reazione**: mentre un bambino utilizza la struttura in corda, scandola, dondolandola o afferrandola, provoca una reazione all'altro lato del gioco : in questo ogni bambino, indipendentemente dalle proprie capacità fisiche o cognitive può prendere parte attivamente alle dinamiche di gioco.
- I pannelli in gomma traforati, non solo costituiscono un originale elemento di arrampicata, ma sono dei **componenti sensoriali** che, attraverso la manipolazione e i giochi di luce contribuiscono ad uno stimolo sensoriale e cognitivo dei bambini.

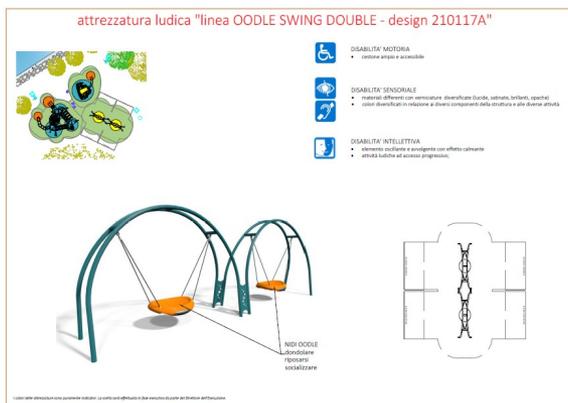


Altalena doppia con struttura ad archi e cesto Landscape Structures Linea Oodle Swing Double® Design 210117A

Questo elemento dell'area giochi nella forma a doppio arco richiama gli **elementi curvilinei** delle altre attrezzature ludiche che caratterizzano l'area giochi.

E' stata scelta un'attrezzatura costituita da due cesti per incrementare l'inclusività ed il numero di utilizzatori dell'area giochi: ciascun cesto, può ospitare contemporaneamente fino ad otto bambini, anche con disabilità motorie, consentendo così a bambini con diverse abilità di giocare insieme, favorendo l'inclusività.

Questo tipo di attrezzatura favorisce lo **stimolo sensoriale e motorio** del bambino migliorandone la percezione del proprio corpo nello spazio, dà la possibilità di vivere l'esperienza della velocità, della competizione, sviluppa la motricità, il senso di equilibrio e dell'oscillazione.



AREA FITNESS

L'area fitness è stata realizzata con lo scopo di **completare l'offerta ricreativa** del parco e soddisfare le esigenze di un'utenza più ampia.

L'obiettivo è stato quello di creare uno spazio idoneo dal punto di vista dell'efficacia dell'allenamento, che diventasse un luogo ideale per favorire le relazioni sociali fra utenti di tutte le culture, abilità ed età, in conformità con gli obiettivi che hanno guidato la progettazione dell'area giochi.

Sono state individuate attrezzature **versatili**,

- capaci di consentire livelli e **difficoltà diverse e graduali** di allenamento
- in grado di soddisfare le esigenze di chi si avvicina per le prime volte alla pratica sportiva ma anche di chi la svolge regolarmente
- utilizzabili anche da soggetti con differenti abilità fisiche



- l'attrezzo per la calistenia è stato scelto perché questa disciplina è un tipo di ginnastica aperta a tutti e può essere adattata a persone con diversi tipi di capacità motorie permettendo la possibilità di svolgere allenamenti progressivi;
- la panca per gli addominali è una attrezzatura utile anche a chi si avvicina per le prime volte alle pratiche sportive contribuendo a migliorare la postura e migliorare il benessere fisico e muscolare,
- gli elementi per lo step, favoriscono lo svolgimento di esercizi aerobici migliorando la resistenza fisica e aiutano a migliorare il senso di equilibrio.



Webinar
IL PROGETTO DEGLI IMPIANTI LUDICI:
DAL PARCO GIOCHI ALLO SPRAY PARK

Grazie per l'attenzione

Arch. Marta Biagini

Comune di Pistoia

m.biagini@comune.pistoia.it

TSPORT

SPORT & IMPIANTI

12/12/2022

www.sporteimpianti.it