giochiamo a sarmato

Descrizione dettagliata della proposta

1. Titolo della proposta (150 caratteri max)

PERCORSO GIMMI – GIOCO MI MUOVO E IMPARO

2. Area di intervento

Indica l'area oggetto degli interventi della tua proposta:

☐ **Via Nenni**

3. Destinatari

Indica le persone a cui la tua proposta intende rivolgersi. Chi sono coloro che beneficeranno degli interventi? Quali fasce di età? Quali gruppi?
(500 caratteri max)

Bambini fra i 4 e i 12 anni

4. Obiettivi

A quali esigenze, a quali bisogni intende rispondere la tua proposta?
(1000 caratteri max)

"Le **abilità fino-motorie** sono alla base delle azioni che compiamo quotidianamente, come vestirsi, allacciarsi le scarpe, scrivere, ecc., e vanno quindi favorite e rinforzate fin dalla prima infanzia, per accompagnare al meglio la crescita di ogni bambino.(..) Le azioni motorie esercitano un ruolo importante nella formazione della mente, condizionano l'apprendimento e sono alla base del linguaggio. Movimenti, schemi motori e rapporti fisici con la realtà sviluppano, infatti, la **logica mentale**, sottendono nessi importanti quali il prima e il dopo, sono alla base dei rapporti di **causa ed effetto**, della concatenazione dei diversi anelli che formano la catena del pensiero. (…) Lo **sviluppo motorio** è molto importante per sperimentare l'ambiente ed è **strettamente legato allo sviluppo delle abilità cognitive**. L'**ambiente** deve essere **ricco di stimoli** che si prestano ad attività e invitano il bambino a condurre le proprie esperienze. I bambini sviluppano le abilità motorie nel corso del tempo, attraverso la conoscenza e la pianificazione, la coordinazione, la forza muscolare e la sensibilità. Per aiutare i nostri bambini ad acquisire e a perfezionare tutte le capacità fondamentali per ogni futuro apprendimento, lo strumento fondamentale è il gioco. Non dimentichiamo che

l’esperienza sgradevole rende il bimbo meno disposto a esercitare le sue capacità motorie. Vi è un generale consenso nel considerare il **gioco** un **importante fattore di sviluppo**, perché permette al bambino di sperimentare prima e consolidare poi nuove competenze sia cognitive, sia motorie, sia socio-affettive. (Dott. Samuele Russo, psicologo).
Se, come dicono gli esperti, un ambiente stimolante è fondamentale per la crescita psico sociale dei bambini, allora può essere utile creare in paese spazi gioco che propongono attività mirate a far utilizzare gli schemi motori di base: camminare, correre, rotolare, strisciare, saltare, lanciare, afferrare, arrampicare, spingere, tirare.

Attraverso un percorso di semplici attrezzi, si possono riprodurre situazioni stimolanti per i bambini, invogliati dalle sfide proposte a migliorare i loro schemi.

5. Descrizione degli interventi

Indica e descrivi nel dettaglio gli interventi che sono previsti dalla tua proposta. (1000 caratteri max)

L'intervento di riqualificazione dell'area gioco di via Nenni mira a riorganizzare alcuni giochi esistenti in un percorso più ampio e complesso che preveda anche la costruzione di alcune installazioni per lo sviluppo degli schemi motori di base. I nuovi giochi potranno essere utilizzati dai bimbi portando anche propri attrezzi (tipicamente una palla), che ovviamente non possono essere lasciati a disposizione di tutti in loco.

L'intervento prevede la realizzazione di un percorso a 10 tappe, segnalato da un cartello di riepilogo generale e un cartello specifico per oggi tappa, con l'esplicitazione delle abilità motorie sviluppate.

L'intervento prevede anche attenzioni per l'accessibilità e il rispetto dell'ambiente (vedi la spiegazione nelle sezioni dedicate).

Tappa 1 - Camminare

Obbiettivo: invitare a svolgere breve percorso camminando seguendo diverse andature (punta tacco, in punta di piedi, sui talloni, ecc.)

Strumenti: 2 semplici pali, come base di partenza e arrivo, distanti circa 20 m l'uno dall'altro.

TAPPA 2 – Correre

Obbiettivo: invitare a svolgere breve percorso correndo a diverse velocità. Possono cercare di battere il loro record di strada svolta nel tempo del "cronometro".

Strumento: lo stesso della tappa 1 + uso "cronometro". Il cronometro è una semplice installazione con un disco rotante. I bambini devono farla partire e possono svolgere attività fin quando l'oggetto è in movimento. Quando si ferma, scade il tempo. In alternativa si potrebbe installare una clessidra gigante.

TAPPA 3 - Rotolare

Obbiettivo: invitare i bambini a rotolare o fare capriole

Strumento: uno spazio relativamente morbido in materiale resistente, leggermente sollevato da terra, dove poter compiere movimenti in rotolamento.

TAPPA 4: Strisciare

Obbiettivo: stimolare i bambini a muoversi utilizzando braccia e gambe con modalità insolita,

Strumento: utilizzare il gioco tunnel già esistente nel "castello" del campo giochi, dove passare strisciando o a carponi

Tappa 5: Saltare

Obbiettivo: invitare i bambini a fare salti con diverse modalità , a piedi uniti e di corsa, a muovere i piedi con modalità coordinative diverse.

Strumenti: serie di piccoli ostacoli, con diverse altezze; una “scaletta” orizzontale dove correre con vari esercizi

TAPPA 6 – Lanciare

Obbiettivo : stimolare i bambini a utilizzare gli arti superiori per lanciare oggetti a distanze diverse

Strumenti: tavola in legno verticale con diverse aperture e una tavola stessa larghezza e altezza distante un metro e dietro, per fermare oggetti lanciati; 4 transenne a distanze diverse di fronte alla tavola. I bambini, con loro palloni, possono porsi a diverse distanze, sfidandosi a centrare le aperture più facili o difficili.

TAPPA 7 Afferrare

Obbiettivo: stimolare i bambini ad afferrare palle e palline dopo un lancio controllato

Strumenti: lo stesso di tappa 6. I bimbi lanciano palle e palline sulla tavola senza aperture e la riprendono al volo. Possono avviare il “cronometro” e vedere quante volte riescono a prenderla.

TAPPA 8 – Arrampicare

Obbiettivo: stimolare i ragazzi ad usare in modo coordinato gli arti inferiori e superiori per superare ostacoli

Strumenti: utilizzare il “castello” già esistente

TAPPA 9 - Spingere

Obbiettivo: stimolare i bambini a utilizzare arti superiori e inferiori per allontanare un corpo esterno

Strumenti: giochi già esistenti. Altalene o girotondi

TAPPA 10: Tiro

Obbiettivo: stimolare i bambini a utilizzare arti superiori per spostare un oggetto in una determinata direzione

Strumento: canestro da basket

6. Costi stimati per gli interventi proposti

Quanto pensi possa costare realizzare la tua proposta?
Indica una stima dei costi degli interventi proposti.
Ricordati che il costo complessivo degli interventi deve essere pari a 25.000 Euro IVA esclusa per l'area di Via Nenni e a 15.000 Euro IVA esclusa per l'area di Via Verdi.

Indica e descrivi la stima dei costi degli interventi previsti dalla proposta
(500 caratteri max*)*

Costo strumenti per ogni tappa:
Tappa 1: 200 euro
Tappa 2: 200 euro
Tappa 3: 200 euro
Tappa 4: 500 euro – risistemazione "tubo" per strisciare
Tappa 5: 500 euro
Tappa 6 e 7: 600 euro
Tappa 8: nessun costo, si utilizza materiale esistente
Tappa 9: nessun costo, si utilizza materiale esistente
Tappa 10: 20.000 euro per la posa di un canestro e relativo piazzale regolamentare per il gioco 3c3. Si utilizzerebbe piazzale in materiale plastico removibile, per non utilizzare materiali pesanti come asfalto o cemento.

Realizzazione di infrastrutture per garantire accessibilità a persone disabili: 1300 euro

Cesto per raccolta materiale plastico: 100 euro

Cartelli con spiegazione percorso: 400 euro

7. Bonus

Durante la fase di co-progettazione verrà valutata l'effettiva aderenza ai criteri per ottenere il bonus. Ciascun bonus dà diritto ad una maggiorazione del 10% dei voti ottenuti in fase di voto.

La tua proposta merita l'assegnazione dei bonus accessibilità e/o ambiente? Se pensi di sì, seleziona il/i bonus e spiegane il motivo.

- **Bonus accessibilità:** la proposta include interventi atti a consentire la fruizione dell'area da parte di soggetti con disabilità.

La proposta merita il bonus accessibilità perchè:
La proposta prevede la realizzazione di opere tese a migliorare l'accessibilità al parco giochi.

- **Bonus ambiente:** la proposta include interventi rispettosi della tutela e della salvaguardia dell'ambiente

La proposta merita il bonus ambiente perchè: Le attrezzature utilizzano in gran parte materiali in legno e si cerca di recuperare i giochi già esistenti. Inoltre il piazzale removibile consente un uso non definitivamente compromesso dell'area verde, evitando installazioni definitive di cemento o asfalto. Infine la presenza di un grande cestino per la raccolta della plastica consente di evitare che bottigliette e quant'altro vadano mischiate con l'indifferenziato

8. Eventuali allegati

Indica qui eventuali allegati che accompagnano la tua proposta:

1. _____
2. _____
3. _____

9. Dati del proponente

Lorenzo
Gemelli
Email: logeme @hotmail.com
Contatto telefonico: 3803691089
Eventuale associazione/gruppo informale o altre persone coinvolte (Non indicare se la proposta è presentata in qualità di singolo)

Asd Polisportiva Kangaroos Sarmato

10. Trattamento dei dati personali

I dati personali dei partecipanti saranno trattati nel rispetto del Reg. UE 2016/679, l'informativa completa è disponibile all'indirizzo https://www.comune.sarmato.pc.it/it/services-privacy.

Ai sensi dell'art.13 del GDPR, dichiaro di aver preso visione dell'informativa privacy sopra richiamata e di averne compreso i contenuti.

Firma