



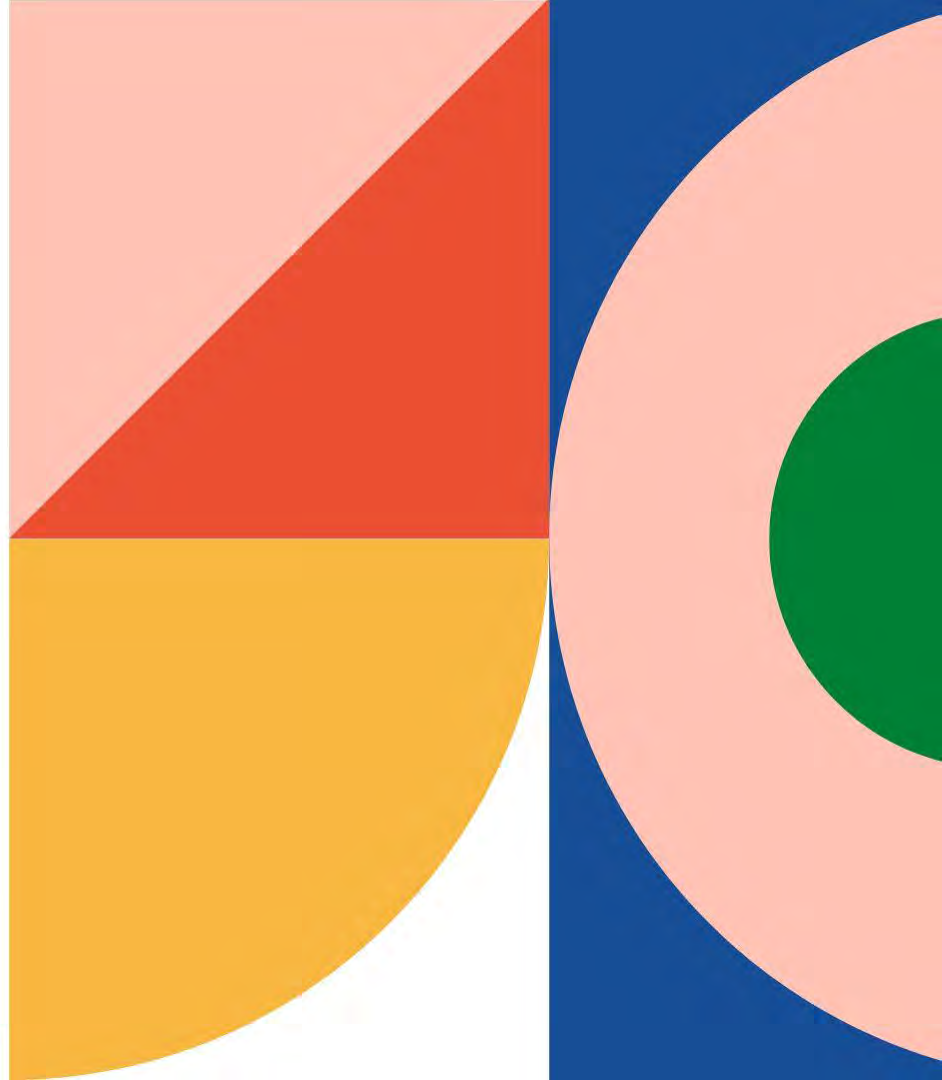
# IL PLAYGROUND MARKING

RISORSA PER IL TEMPO  
RICREATIVO

17 marzo 2023



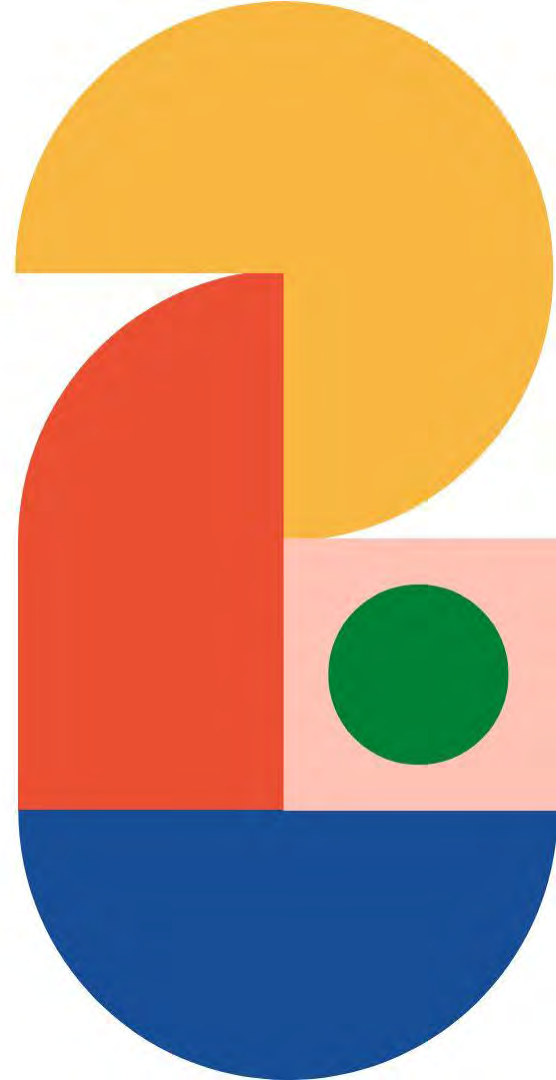
Azienda Unità Sanitaria Locale  
Piacenza



1. **Perché** - Il gioco ricreativo e lo sviluppo delle bambine e dei bambini
2. **Che cosa** - Il *marked playground*
3. **Chi** - Il *playground* di tutti
4. **Come** - Progettare e allestire un *marked playground*
5. **Quando** - Cronologia di un intervento di *playground marking*
6. **Risorse**

# -1- PERCHÉ

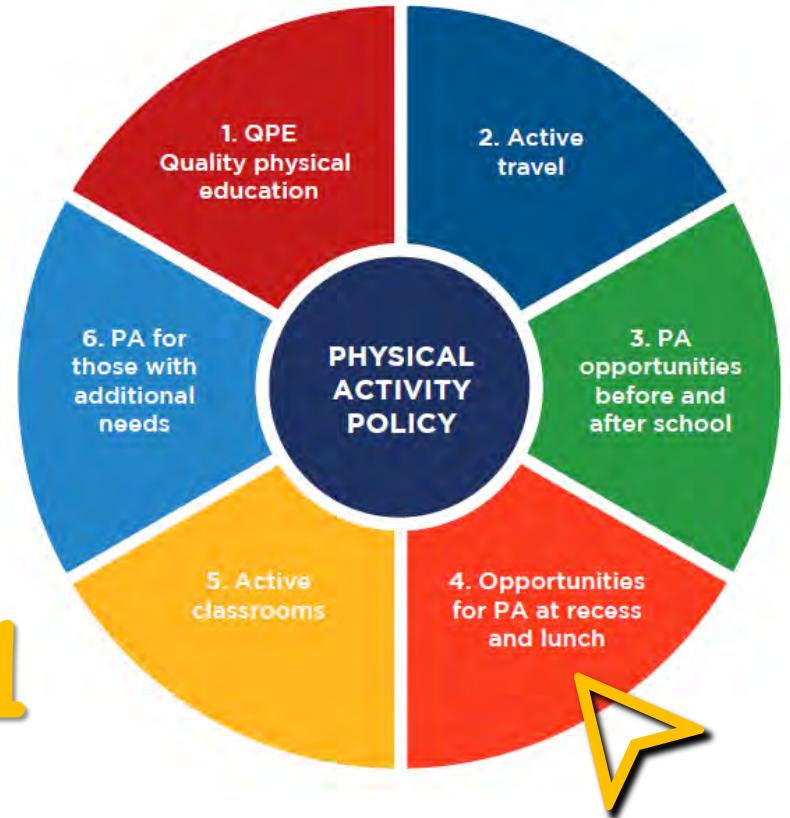
Il gioco ricreativo e lo  
sviluppo delle bambine e dei  
bambini



Promoting physical activity through  
**SCHOOLS:**  
A TOOLKIT



# I 6 DOMINI DELL'APPROCCIO 'GLOBALE' PER LA PROMOZIONE DELL'ATTIVITÀ FISICA A SCUOLA



# ATTIVITÀ FISICA

## RICREATIVA («RECESS» O «PLAYTIME»)

- > Tempo dedicato al gioco libero, spontaneo, attivo (per esempio ricreazione, pausa pranzo, orario extrascolastico)
- > I momenti ricreativi costituiscono un intervallo non-strutturato che fornisce ai bambini del tempo "libero" per fare attività fisica
- > La ricreazione non dovrebbe essere sostituita con proposte strutturate

Recess plays can provide a portion of the activity that a child needs every day to maintain health  
[Rink et al, 2010]

# DEFINIZIONI

**GIOCO** = "attività libera intrapresa per puro divertimento e godimento senza obiettivi predeterminati o struttura» [Smith, 2010 in Hill, 2013]



Non tutto il gioco è "attivo" fisicamente

**GIOCO ATTIVO** = «attività fisica non strutturata che viene svolta in ambiente indoor o outdoor nel tempo libero del bambino, in diversi settings (es. scuola, casa, comunità) considerando una varietà di strutture, finalità, regole e ruoli» [Brockman et al, 2011 in Hill, 2013]



Si tratta di attività diverse intraprese in relazione agli interessi e alla soddisfazione individuale



## GIOCO ATTIVO

- Contribuisce a costruire idee personali, concetti e abilità e incoraggia i bambini a esercitare la libertà di scelta.
- Interconnessione tra attività di gioco e apprendimento (l'apprendimento si verifica 'spontaneamente' attraverso il gioco)
- Legame tra coinvolgimento nel gioco attivo e performance scolastica / compiti cognitivi
- Life skills
  - Cooperazione, empatia, problem solving, decision making



# DETERMINANTI

## > Bambini vs bambine

- attività fisica più intensa, giochi competitivi e più impegnativi per la forza, giochi più vicini a quelli degli adulti (es. sport organizzati), in gruppi più grandi e più omogenei per il genere (i.e. per 'maschi' o per 'femmine')
- *Le bambine tendono a divagarsi piuttosto che essere fisicamente attive*

## > Età

- Bambini più piccoli tendono a giochi meno organizzati e più creativi

## > Contesto

- disponibilità di spazi scolastici allestiti (che conoscano e apprezzino ... !)
- aree dove possono giocare liberamente
- policies per il tempo ricreativo
- figure di adulti significativi
- interazioni tra pari



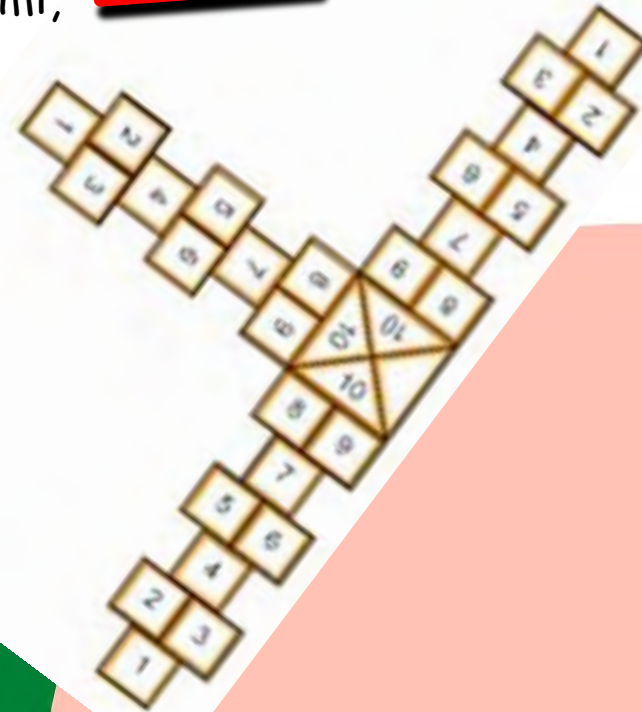


# IPOTESI

L'opportunità di interagire con un ambiente di gioco e dati degli stimoli creativi come nel

**playground marking**, di vari colori, modelli, insiemi, forme, supporta ed innesca il gioco attivo e migliora i processi di apprendimento nei bambini

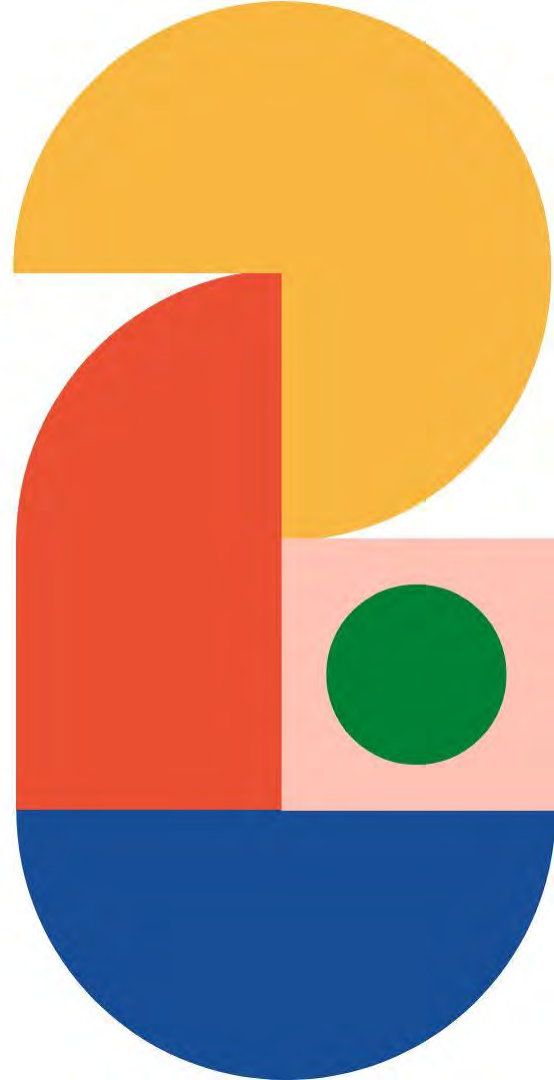
*Per questo vanno sostenute le occasioni di gioco all'aperto (per esempio attraverso i playgrounds) e l'ambiente dovrebbe fornire delle opportunità molteplici (attrezzature, strutture, marcature).*



-2-

# CHE COSA

Il gioco ricreativo e lo  
sviluppo delle bambine e dei  
bambini





# COS'È UN PLAYGROUND?

PARCO GIOCHI

AREA

SPAZIO

CAMPO

... per giocare



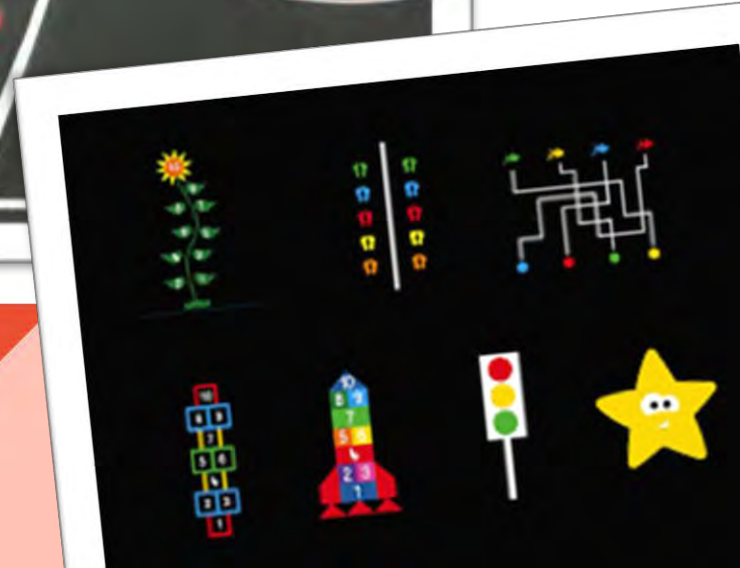
# PLAYGROUND VERTICALI





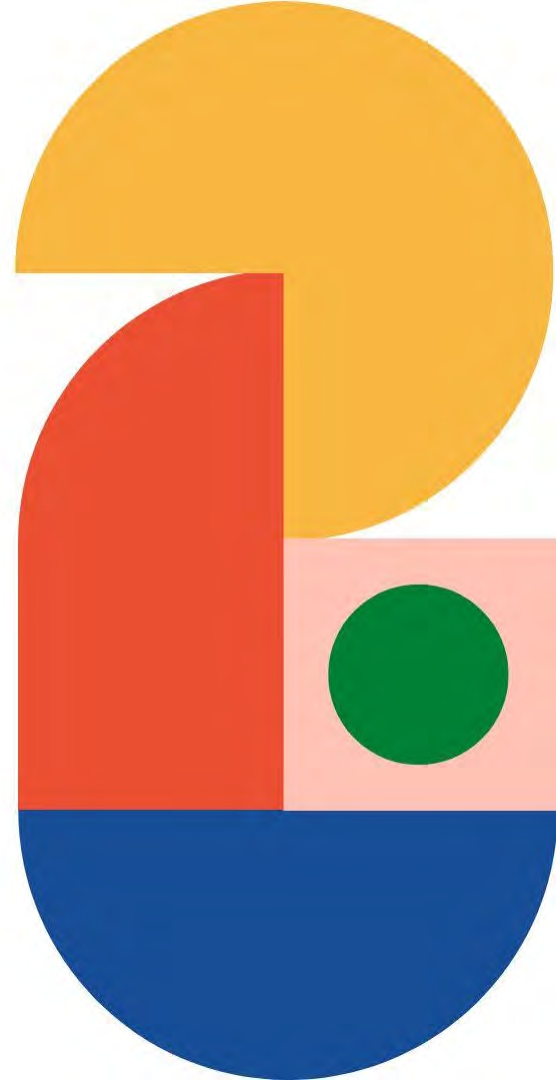
# PLAYGROUND ORIZZONTALI

Area di gioco dipinta con segni colorati  
(PLAYGROUND MARKING)



# Playground marking

- **Area di gioco – generalmente esterna – dipinta con segni colorati finalizzati a stimolare il gioco attivo**
  - forme geometriche (quadrati, triangoli, cerchi, linee continue, ecc.)
  - simboli (lettere, numeri, punteggiatura, ecc.),
  - immagini (animali, piante, carte geografiche, strade, ecc.)
  - orme (di mani, di piedi, di umani di animali)
- **Giochi definiti all'inizio ... ma poi i bambini possono liberamente inventare i 'loro' giochi**
  - Posters, manuali, 'cards' con schemi e regole di gioco per ogni tipologia di marcatura/disegno che riproducono la planimetria del playground





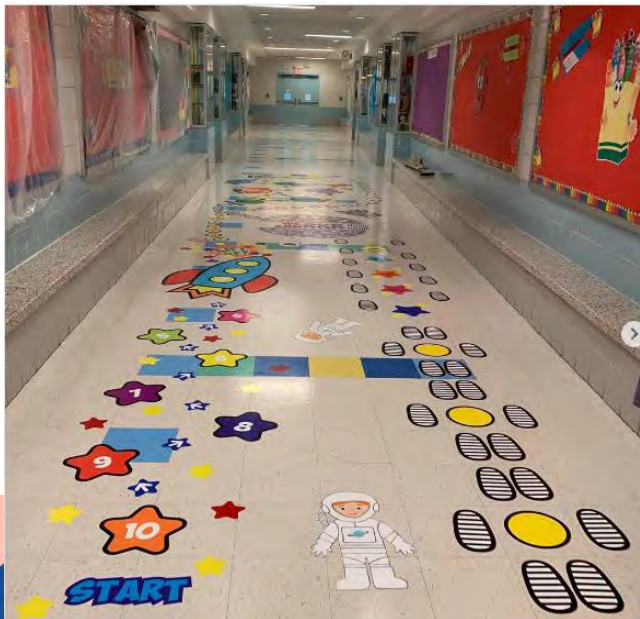
Possono essere  
installati in  
**AREE URBANE**

...



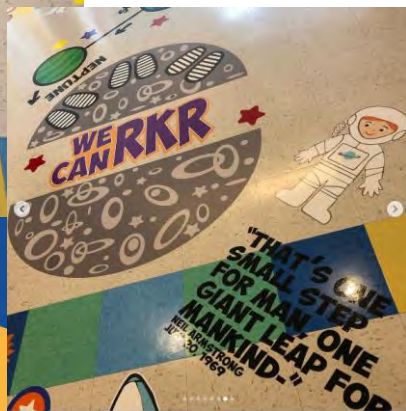


... oppure in aree  
**SCOLASTICHE**





Possono essere strutturati come giochi motori ma anche come forme di apprendimento attivo laboratoriale



# ... un po' di storia

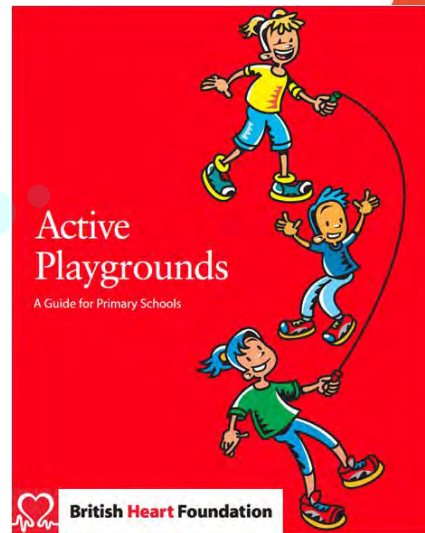
## ■ Sperimentati e valutati in alcuni Paesi

- Galles, Inghilterra
- Olanda, Finlandia
- Stati Uniti
- ...



## EFFETTI

Aumenta la spesa energetica per l'AF  
Migliora l'enjoyment  
Cambiamenti maggiori per i M vs F  
Misurati gli effetti solo breve termine





La disponibilità di un *marked playground* è una risorsa importante per la scuola, ma il suo utilizzo richiede una organizzazione che permetta di ottimizzare e controllare quanto avviene in esso in termini di **efficacia** e **sicurezza** in modo da realizzare i seguenti obiettivi fondamentali

- bambini più attivi
- meno incidenti
- meno conflitti

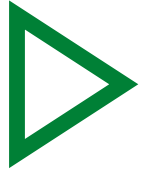




# PRIMA DI COMINCIARE

- Il playground è in una condizione di sicurezza?
- Quali sono le zone del playground?
- Quali sono le regole di gioco per le diverse forme?
- Quanto tempo è disponibile per giocare?
- Che attrezzature userò?
- Quanti bambini giocheranno?
- Come si dovranno organizzare / disporre i singoli bambini?
- Sono possibili giochi di gruppo e quanti bambini per ciascun gruppo?
- Come posso adattare i giochi a bambini con bisogni speciali?
- Come gestirò il tempo di gioco ricreativo, ad esempio, quali segnali di avvio/arresto utilizzerò (fischiello, segnali manuali, ecc.)
- Posso raggruppare i bambini in base all'età?
- Posso far ricorso a bambini-leader in caso di mancata attivazione del gioco?
- Come posso ridurre al minimo i tempi di attesa per i bambini?
- Se ci sono giochi di gruppo come posso enfatizzare la competizione con se stessi quando potrebbe innescarsi la competizione con gli altri?
- Come risolvere conflitti?
- Come rafforzare nei bambini le aspettative positive dal gioco sul playground?

Porsi queste domande quando ci si appresta a utilizzare il playground



## > UTILIZZARE IL MARKED PLAYGROUND

- La sicurezza del *marked playground*
- Indicazioni per la supervisione efficace
- Regole di comportamento nel *playground*

## > Aspetti strutturali e gestionali per MIGLIORARE LA QUALITÀ del gioco ricreativo sui *marked playgrounds*

- Mappare i *marked playgrounds* e 'designare' le diverse aree di gioco (zonizzazione)
- Strategie di attivazione e gestione delle interazioni nel *marked playground*
- Piccoli attrezzi da utilizzare nel *marked playground*

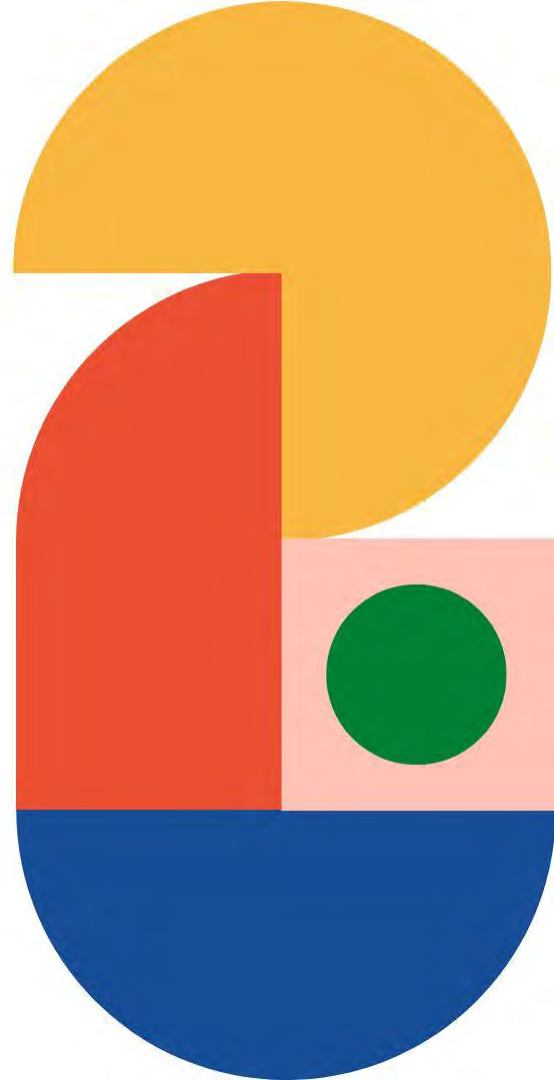
## > ADATTAMENTO a bisogni speciali





# Sicurezza a scuola ...

- Prendere visione del "Piano della sicurezza" scolastica relativa ad es. all'evacuazione per incendio, terremoto, ...



# Sicurezza

## ■ S.A.F.E.

S = Supervision

A = Age-appropriate design

F = Fall surfacing

E = Equipment maintenance



# SUPERVISIONE

## INDICAZIONI GENERALI



### ■ Ispezione preliminare

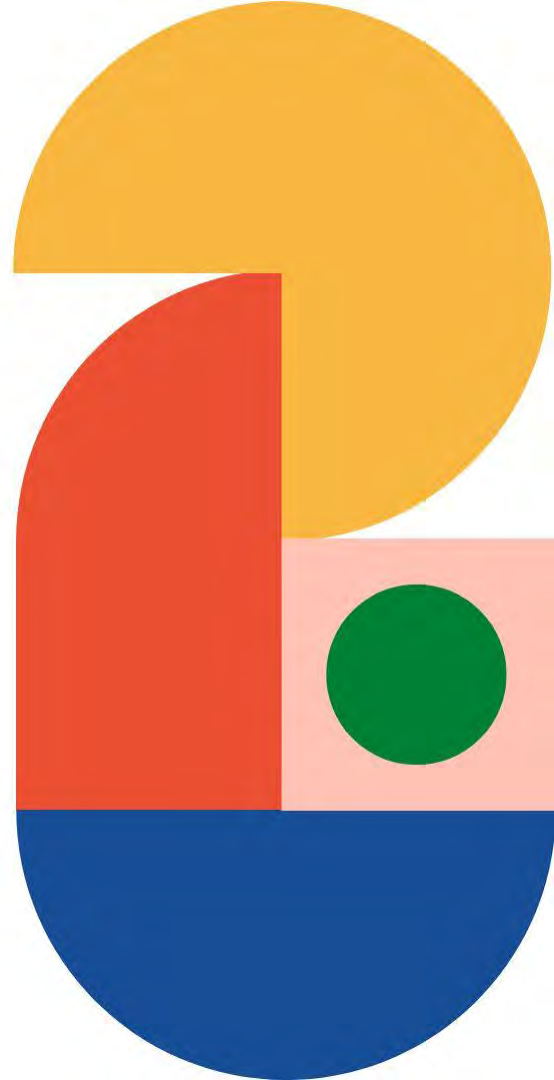
- Oggetti pericolosi abbandonati (es. lattine, bottiglie, siringhe, cartacce, pezzi di legno, pezzi di ferro, ganci, estremità taglienti o non finite)
- Escrementi di animali
- Piccoli attrezzi lasciati incustoditi
  - Es. funi non legate ad altre strutture (potrebbero causare strangolamento)
- Presenza di buche, discontinuità della pavimentazione, pozzanghere, fango ...
- Varchi o accessi aperti, in particolare nella recinzione, verso strade o altre aree incustodite circostanti e pericolose
- Condizioni delle attrezzature (recinto, cancello, cassa per gli attrezzi)
  - Es. materiali di legno non devono essere rotti o scheggiati e quelli di metallo non devono essere arrugginiti, non ci devono essere parti allentate o pericolanti

### ■ Condizioni meteo

### ■ Arrivo anticipato nel playground

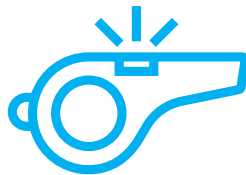
### ■ Supervisione 'attiva'

### ■ Abbigliamento bambini



# COMPORTAMENTO DEI SUPERVISORI

## SUPERVISIONE 'ATTIVA'



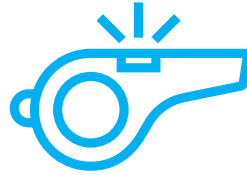
- Stare in piedi
- Cambiare posizione continuamente
- Applicare il controllo a breve distanza
- Fare spostamenti variabili e casuali
- Mantenere il contatto supervisore - bambini con gli occhi
- Intervenire in modo veloce e conciso se c'è necessità
- Riprendere l'osservazione attiva nel più breve tempo possibile

Una buona condizione di lavoro è  
**avere contemporaneamente più di un adulto supervisore:**  
quando è necessario per l'uno concentrarsi su un'area di gioco  
l'altro può coprire le diverse zone di sorveglianza



# SUPERVISIONE

## REGOLE PLAYGROUND



- Rimanere all'interno dell'area-playground
- Non arrampicarsi, saltare o giocare sulla recinzione
- Riferire immediatamente al supervisore gli incidenti che accadono durante il gioco
- Non raccogliere da terra sassi, zolle, pigne ed altri oggetti
- Svolgere i giochi con attrezzi (es. funicella, cerchi) soltanto nelle aree stabilite
- Verificare la presenza di altri bambini nello spazio dove si intende saltare, lasciare spazio intorno alla corda sufficiente
- Non spingersi o azzuffarsi mentre si gioca con le funi, si corre, si salta ...
- Non andare via dal playground senza il permesso del supervisore
- Se si vuole interrompere il gioco non sostare nelle aree dove gli altri stanno giocando ma raggiungere l'area-riposo (da definire sempre nella zonizzazione)
- Evitare di portare zaini e borse o altri effetti personali nel playground, se inevitabile, lasciarli lontano dall'area-gioco che nessuno possa inciamparvi sopra

# Supervisione - Comportamento

## SICURO

- Rispettare le regole di sicurezza

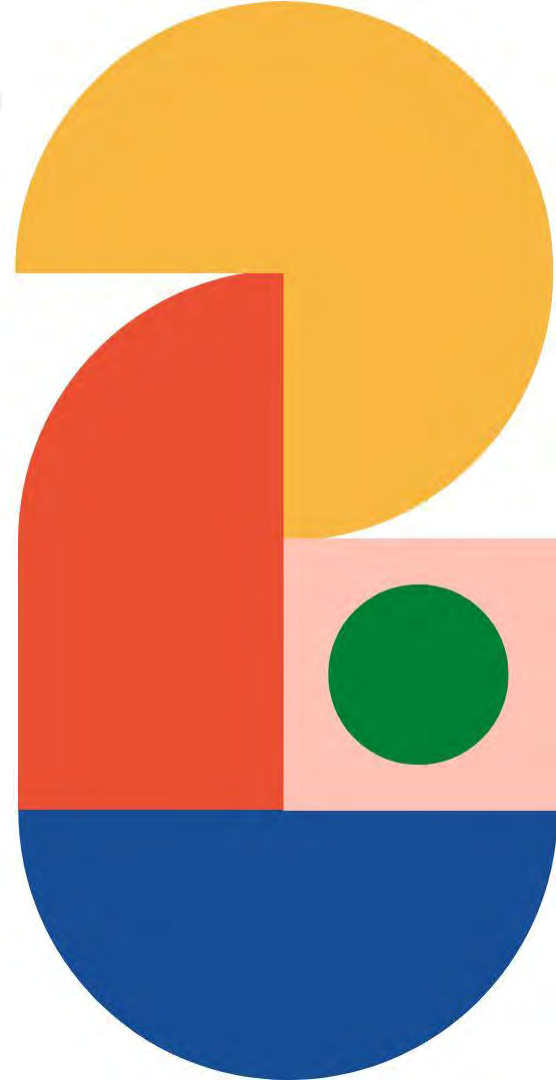
## CORRETTO

- Condividere le attrezzature e le aree di gioco
- Rispettare il proprio turno
- Giocare secondo le regole



## CIVILE

- Assumersi la responsabilità dei propri comportamenti senza addossarla agli altri
- Incoraggiare gli altri e frenarsi dal criticarli o prenderli in giro
- Cooperare con gli altri
- Mostrare auto-controllo
- Imparare a risolvere i conflitti interpersonali





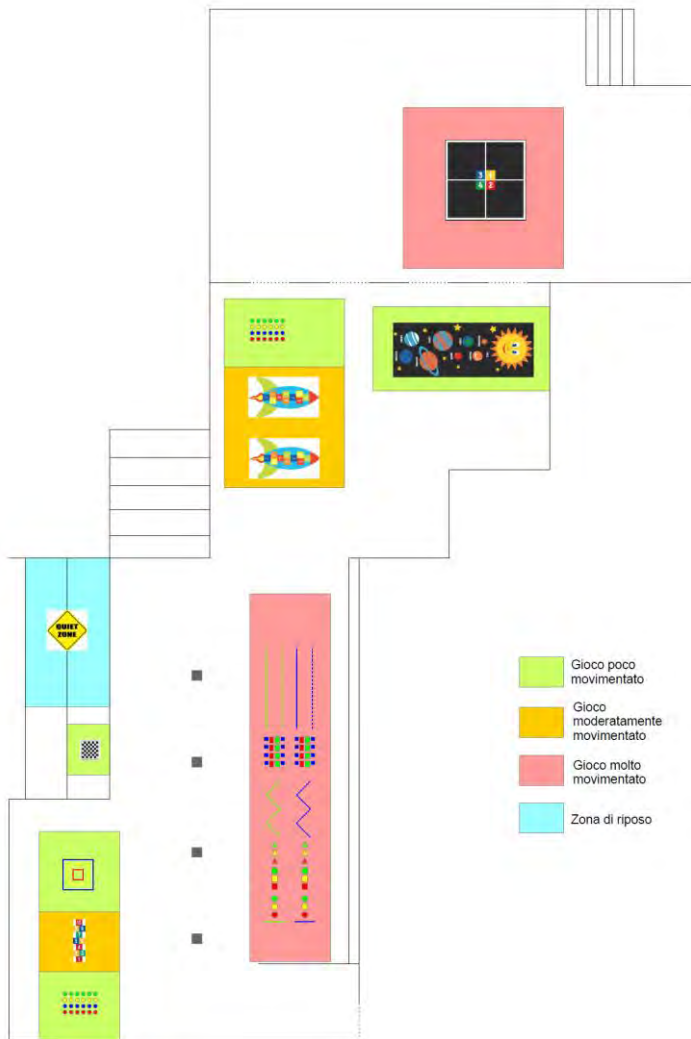
# ZONIZZAZIONE

= **Dividere le Aree in zone distinte e disegnate con delle marcature**

- Consente particolari attività per gruppi più o meno grandi di bambini
- Garantisce una giusta distribuzione dello spazio del campo da gioco
- Evita il dominio da parte di gruppi particolari di bambini o di certi tipi di attività fisica
- Riduce situazioni di 'congestione' o affollamento
- Riduce il senso di frustrazione dei bambini (per esempio nell'aspettare il proprio turno o nel girovagare senza fare attività)

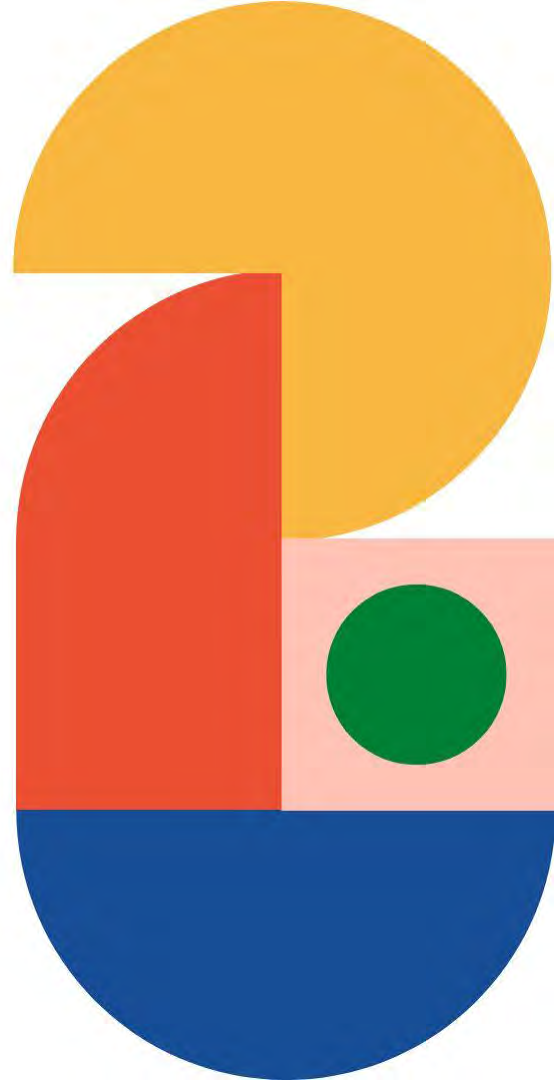


# I.C. Monticelli Ascoli Piceno



# MIGLIORARE LA QUALITÀ

- > creare aspettative positive
- > *peer leaders*
- > stimolare il rinnovamento
- > insegnare a risolvere i conflitti
- > gestire la transizione dal playground alla classe





# COME ORGANIZZARSI CON LE SCUOLE

(ORARI, TURNI...)

## Organizzazione scolastica

- > 24/27/29/30/40 ore settimanali
- > 5/6 giorni settimanali - rientri pomeridiani

## IPOTESI DI INTERVENTO sul playground

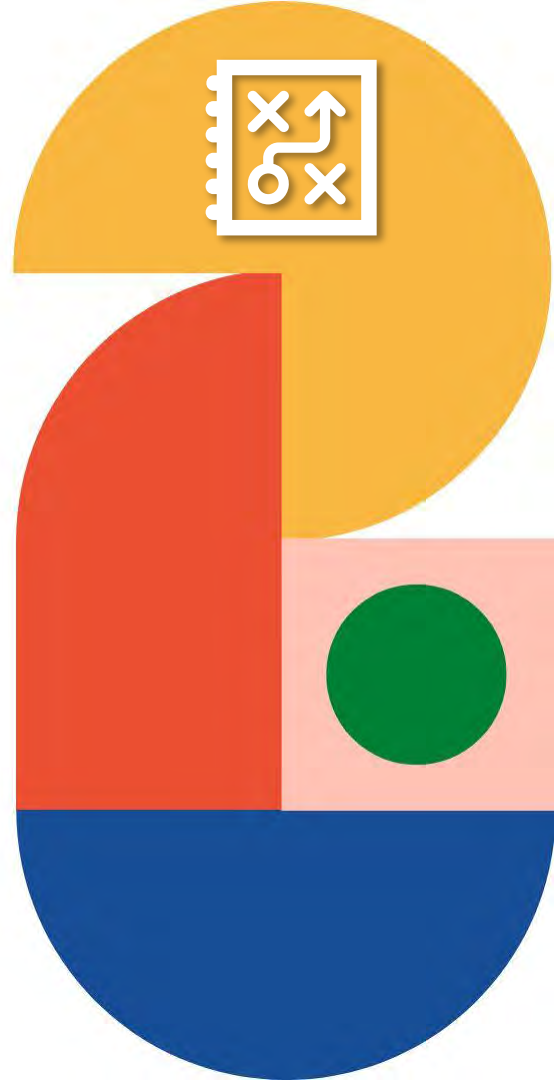
Orario ingresso

Ricreazione

Orario uscita

Pausa pre/post pranzo

*CONSIDERARE  
esigenze scolastiche*

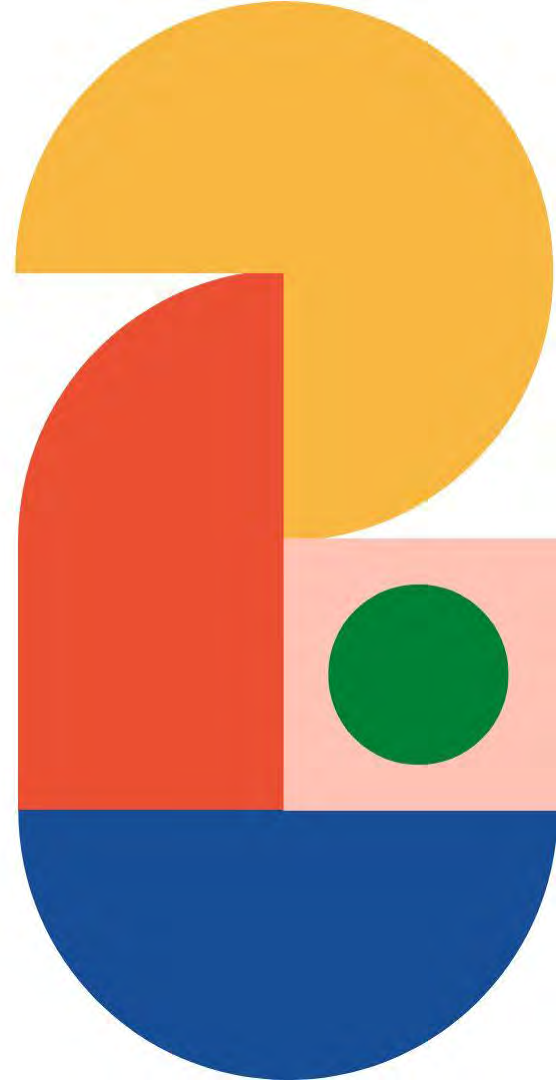


- Da quanto tempo i bambini fruiscono di quello spazio?
- Lo utilizzano sempre in modo spontaneo, ricorrente e spesso?



-3-  
CHI

Il playground di tutti





# BAMBINI



- › Devono essere formati ed educati all'uso del playground
- › Devono partecipare in modo attivo alla condivisione delle regole di comportamento o alla ideazione di nuove modalità di utilizzo



# SUPERVISORI

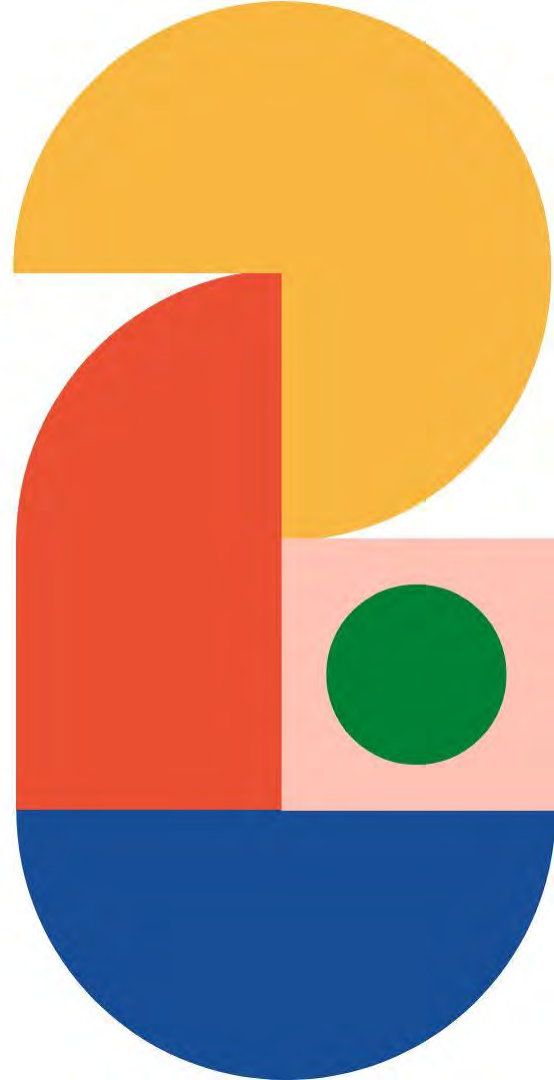
- Insegnante, assistente, volontario
- Devono essere **FORMATI** su tutti gli **ASPETTI GESTIONALI**
  - sulle strategie di attivazione dei bambini
  - risoluzione dei conflitti
  - vigilanza per la sicurezza
  - transizione dal gioco attivo al rientro in classe



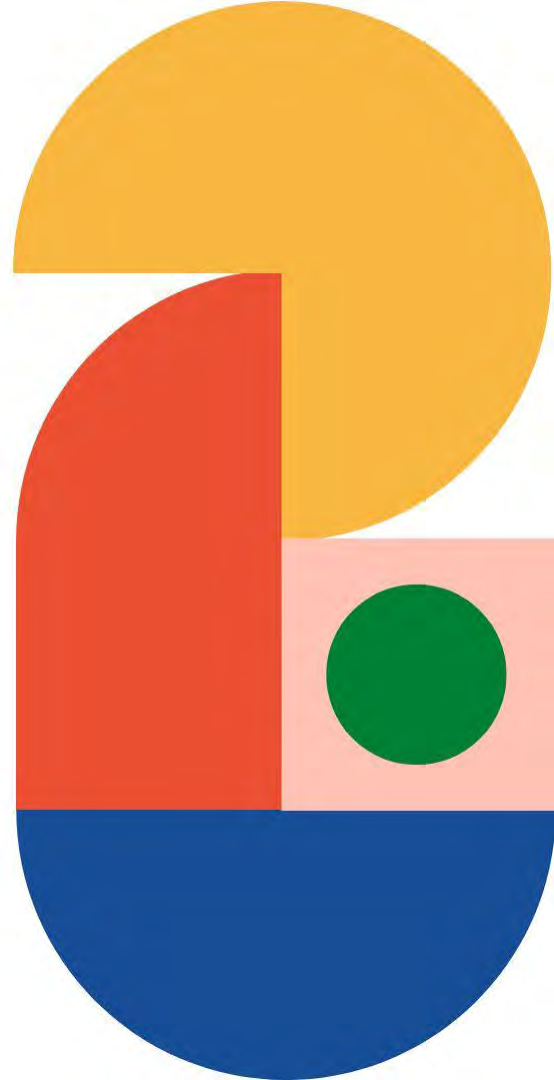
-4-

COME

Progettare e allestire un  
marked playground



# ALLESTIRE I PLAYGROUNDS



# FASI PROGETTAZIONE PLAYGROUND

- **CONTATTI**

- › REFERENTE/DS/RESPONSABILE SICUREZZA

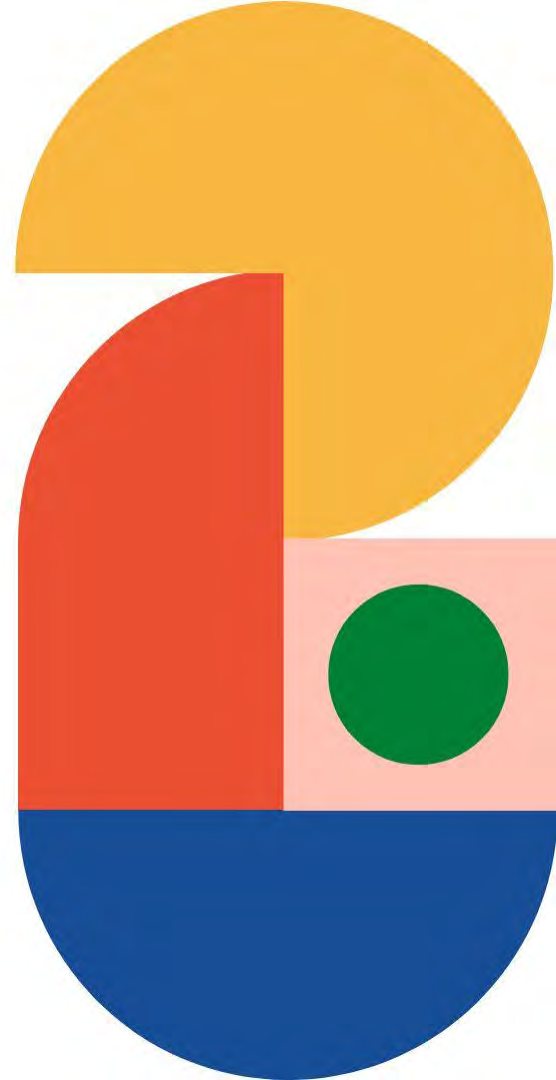
- **RICOGNIZIONE IN LOCO**

- › INDIVIDUAZIONE SPAZI ADATTI AL PLAYGROUND

- › CARATTERISTICHE SUPERFICI INTERNE ED ESTERNE

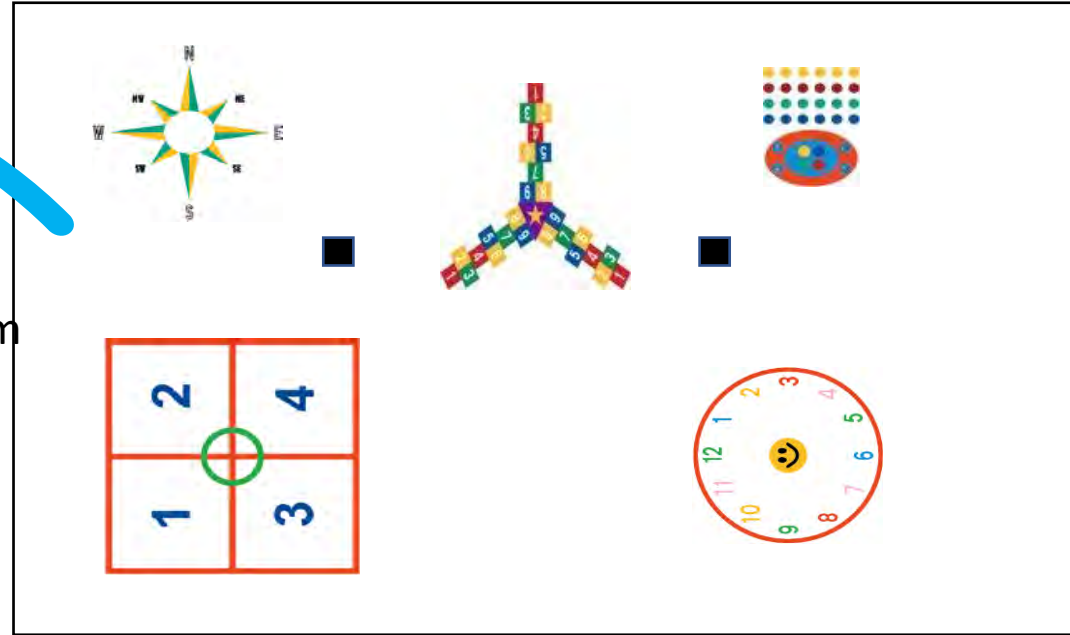
- › RILEVAZIONE MISURE DA INTEGRARE/CONFRONTARE  
CON PLANIMETRIE

- **PROGETTAZIONE PLAYGROUND**





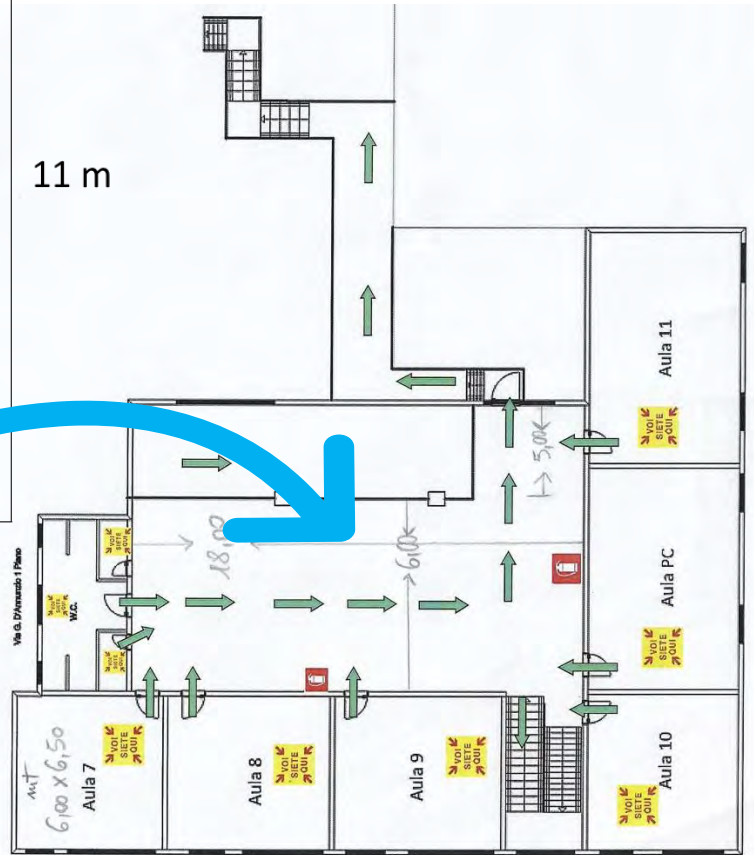
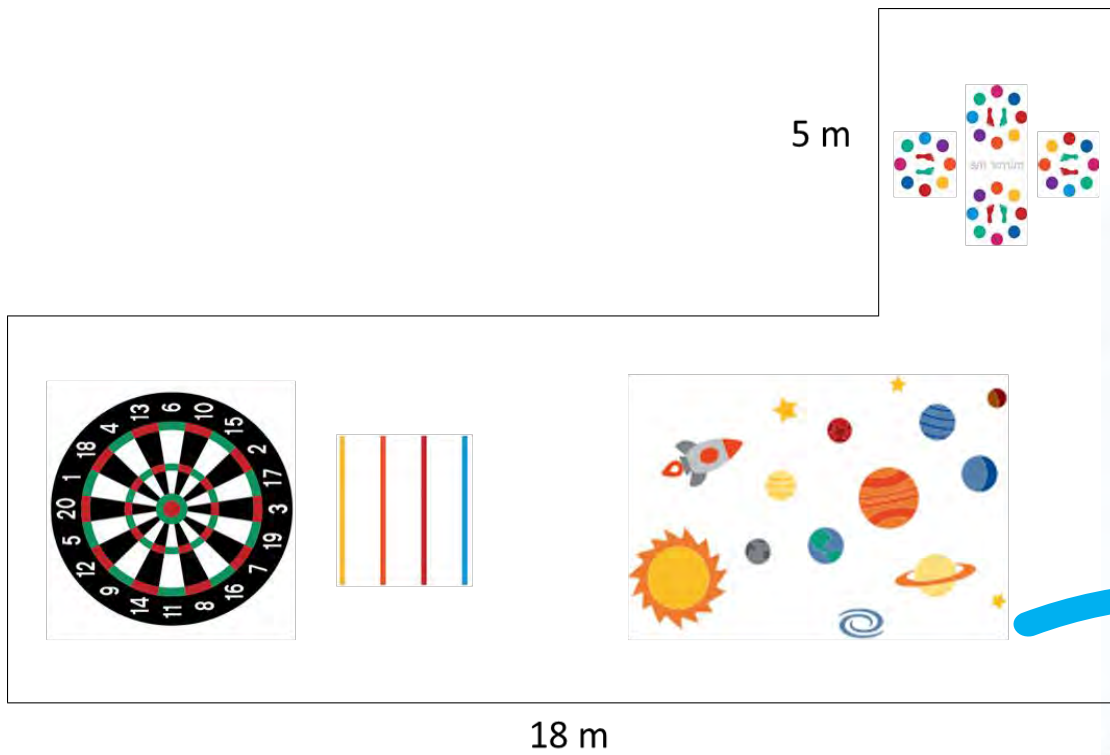
11 m



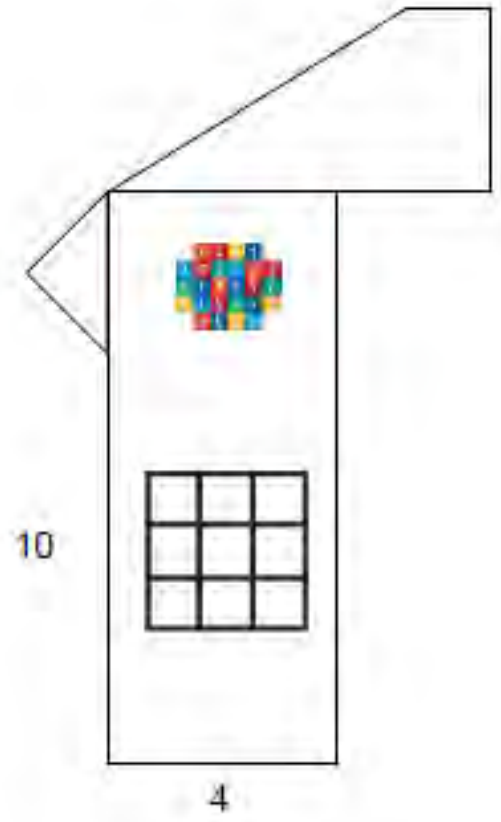
17 m

**I.C. ROSETO**





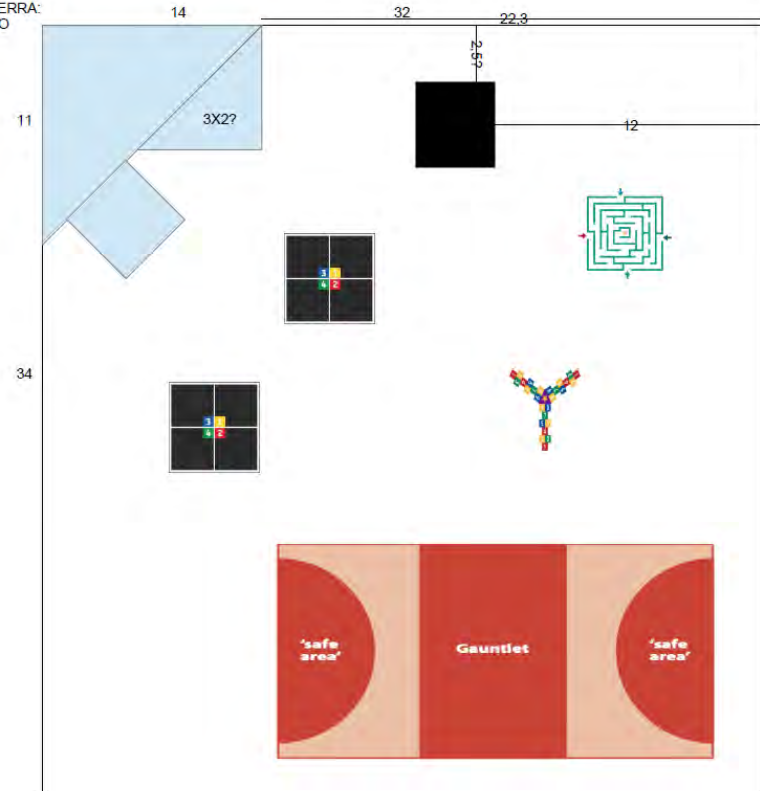
**I.C. ROSETO**



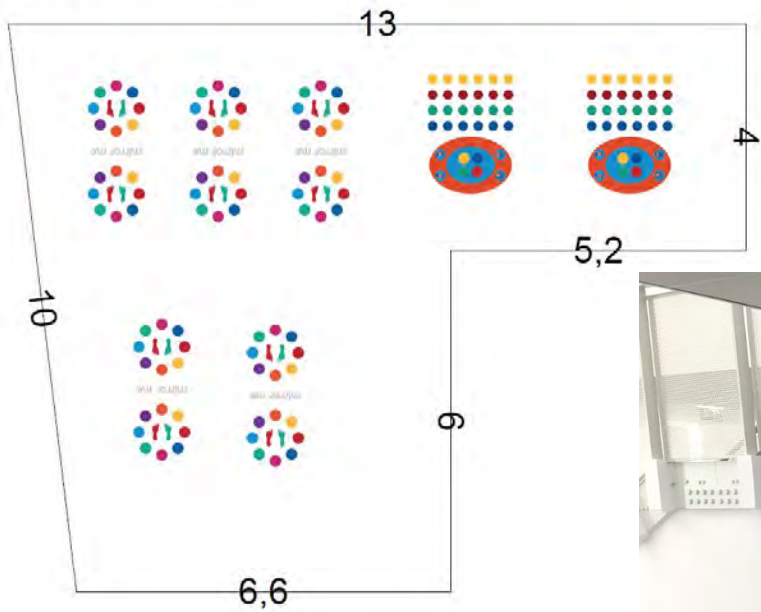
**I.C. SULMONA**



PIANO TERRA:  
ESTERNO



**I.C. SULMONA**



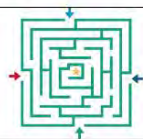
**I.C. AVEZZANO**





## I.C. AVEZZANO

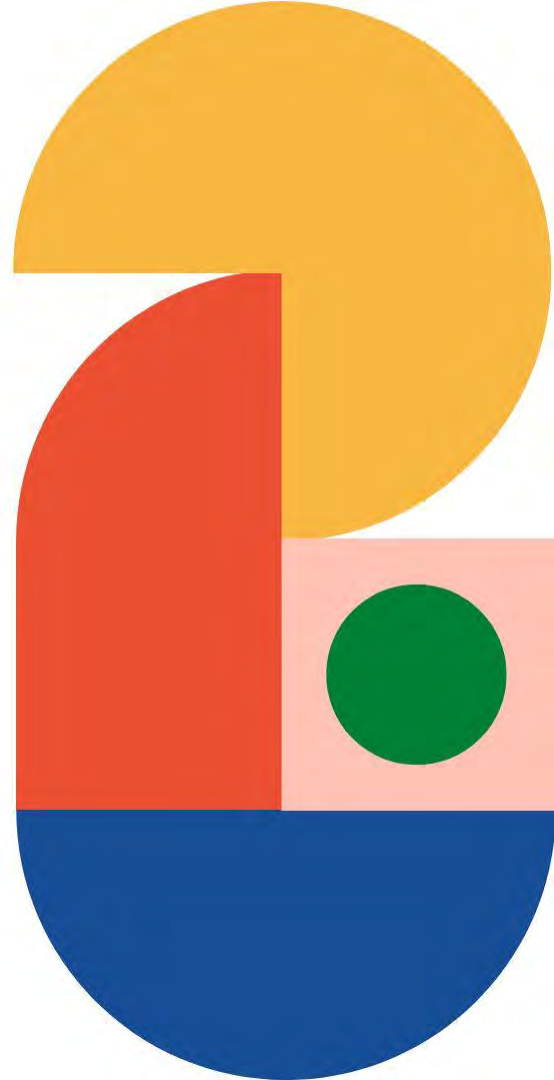
ESTERNO





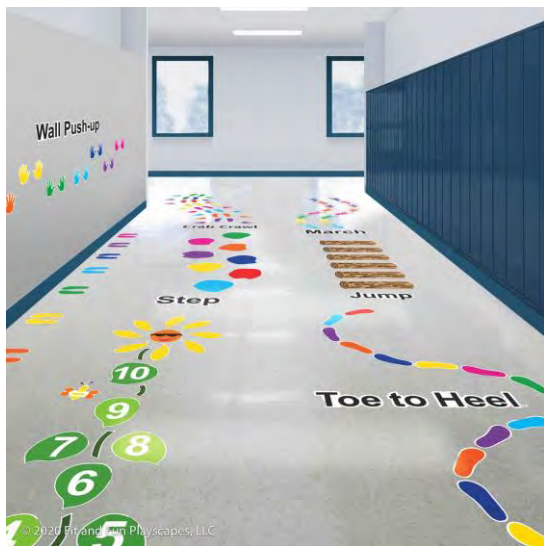
# SCELTA DEI MATERIALI

- ADESIVI PVC STAMPATI
- GOMMA COLATA ANTITRAUMA
- GOMMA TERMOPLASTICA
- NASTRO ADESIVO COLORATO
- PITTURA CON DIME/STENCIL



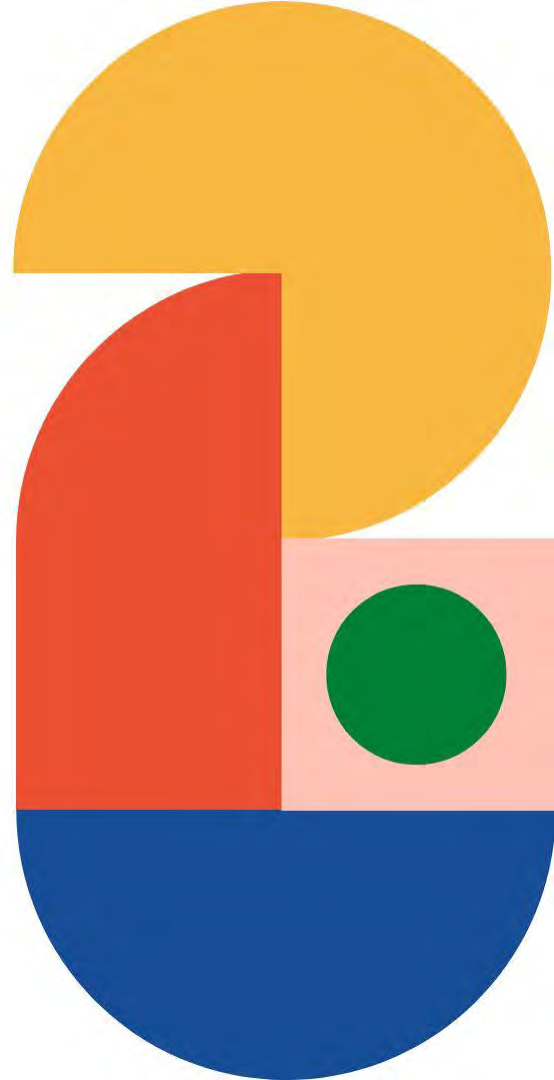
# DESCRIZIONE MATERIALI

ADESIVI PVC CON STAMPA, LAMINAZIONE CALPESTABILE E TAGLIO



## CONSIDERAZIONI:

- Applicazione sia interna che esterna su superfici lisce e pulite
- Rapida applicazione
- Grafica personalizzabile
- Durata
- Messa in opera: ditta esterna o personale scolastico



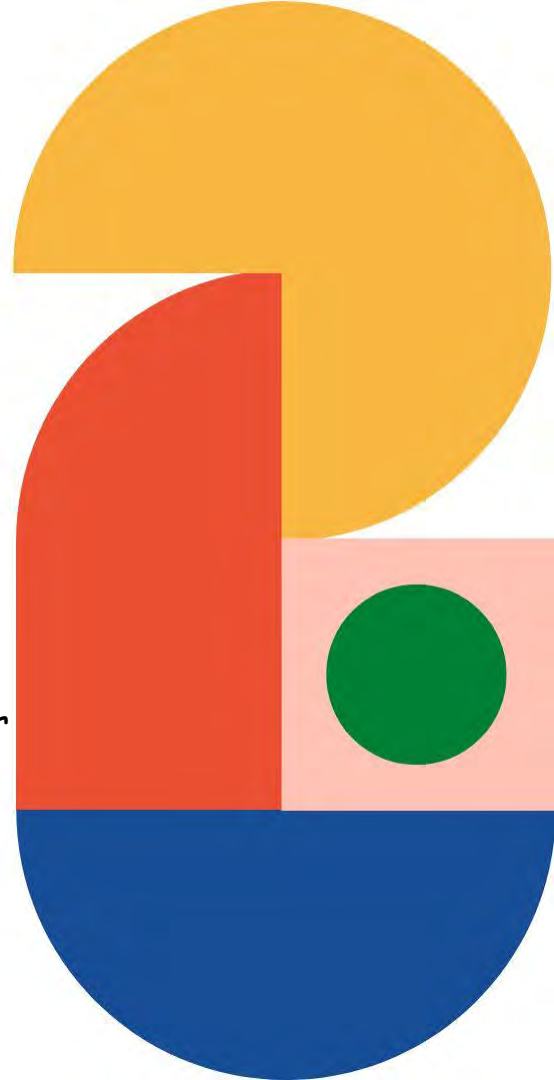
# DESCRIZIONE MATERIALI

## GOMMA COLATA ANTITRAUMA



### CONSIDERAZIONI:

- Applicazione esterna con preparazione del fondo
- Grafica personalizzabile
- Elasticità permanente per una protezione inalterata nel tempo e resistenza all'abrasione
- Costi
- Messa in opera: ditta esterna



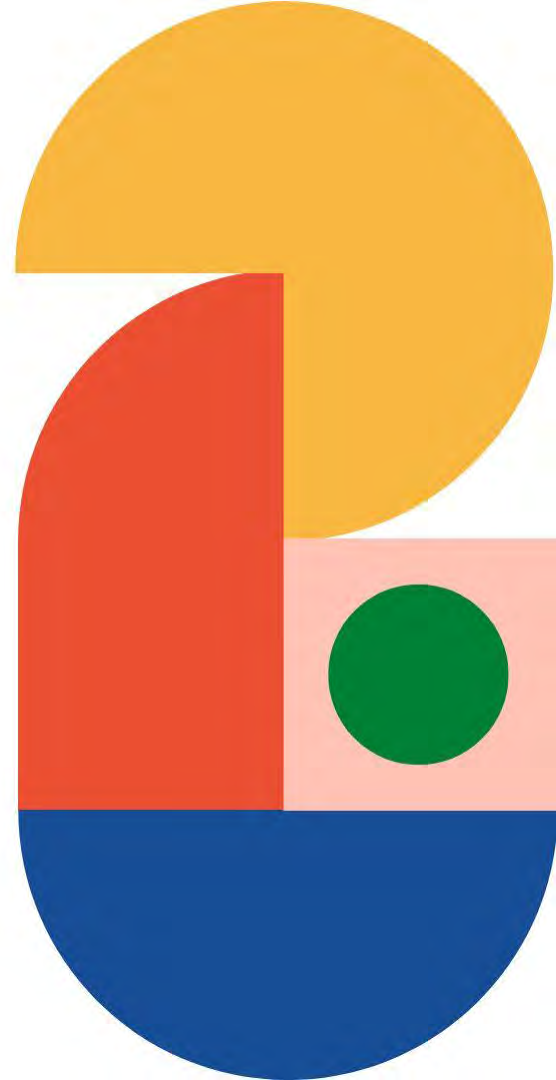
# DESCRIZIONE MATERIALI

## GOMMA TERMOPLASTICA



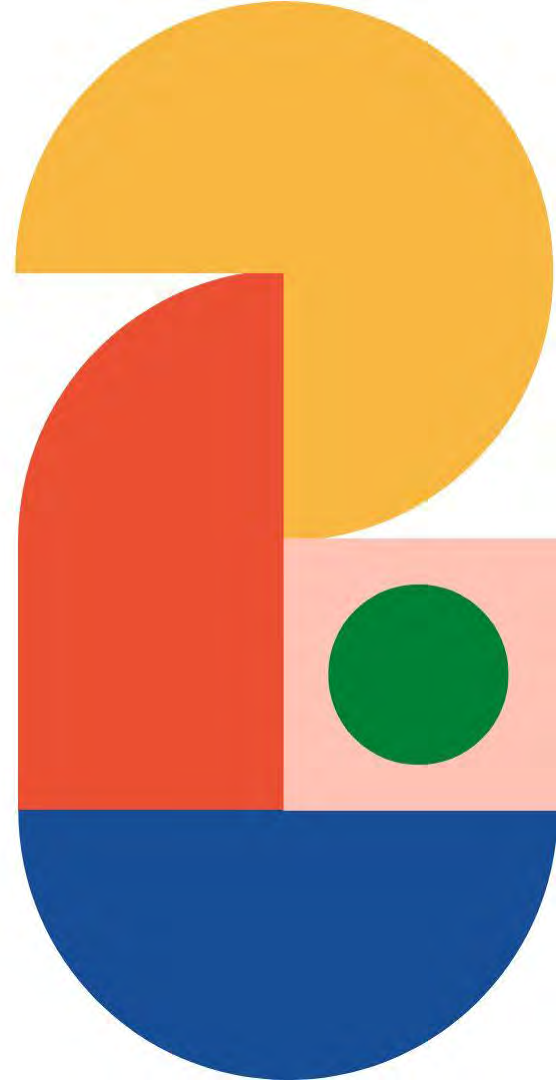
### CONSIDERAZIONI:

- Applicazione esterna
- Grafica non personalizzabile
- Costi
- Messa in opera: ditta esterna



# DESCRIZIONE MATERIALI

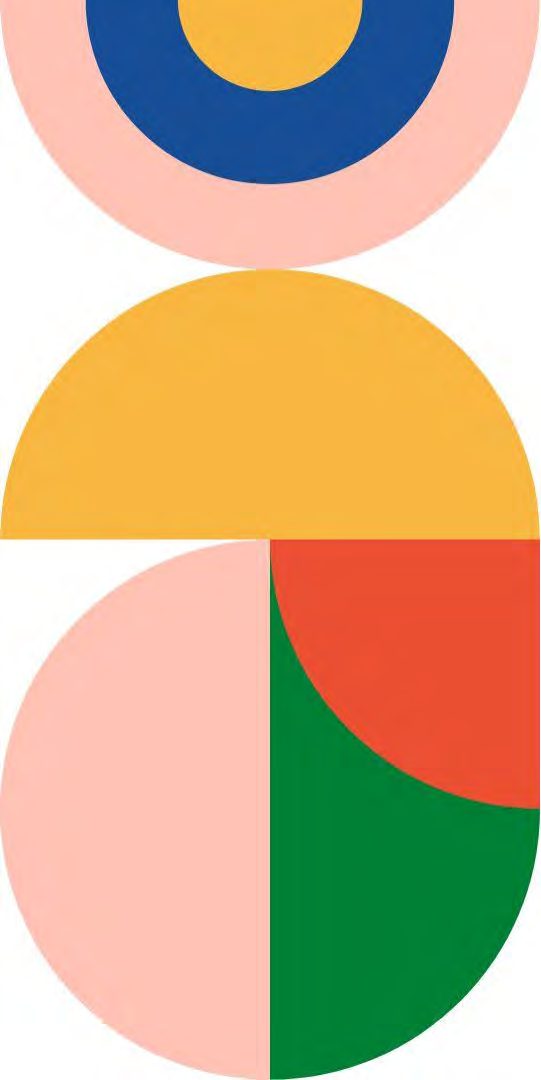
## NASTRO ADESIVO COLORATO

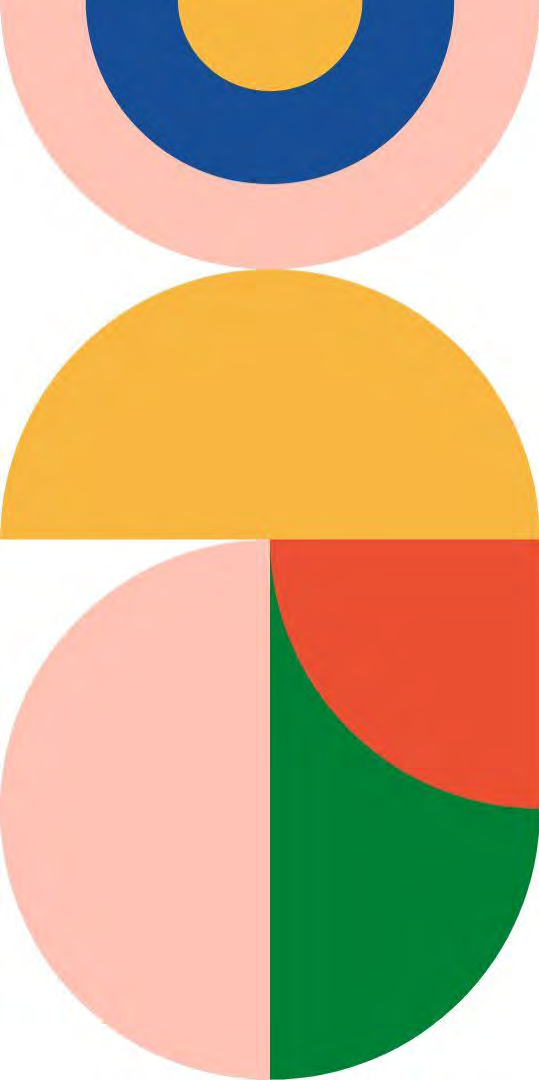




# ESPERIENZA DI UN'INSTALLAZIONE CON NASTRO ADESIVO

Istituto Scolastico "San Giovanni Battista"  
San Benedetto del Tronto





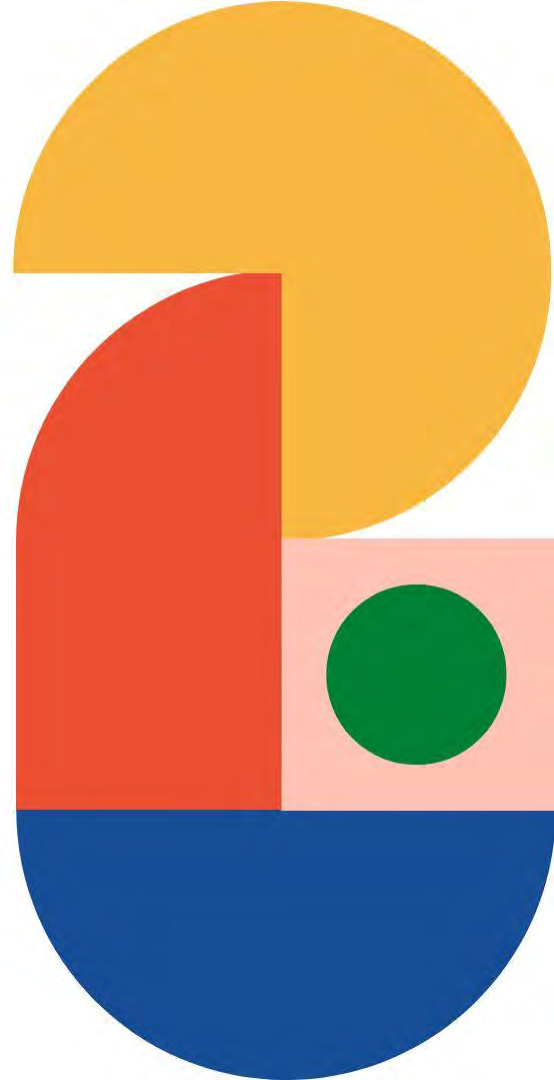
# DESCRIZIONE MATERIALI

## PITTURA CON DIME O STENCIL



### CONSIDERAZIONI:

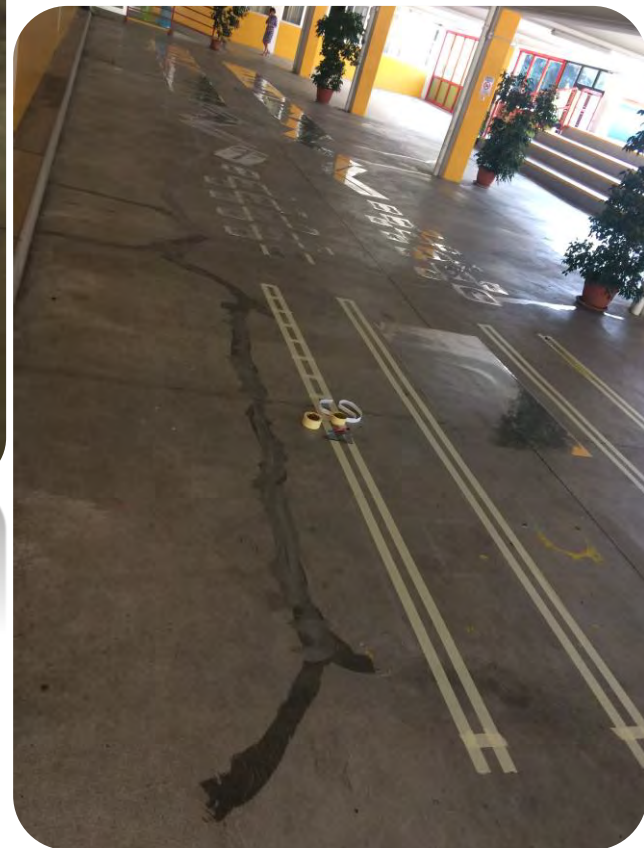
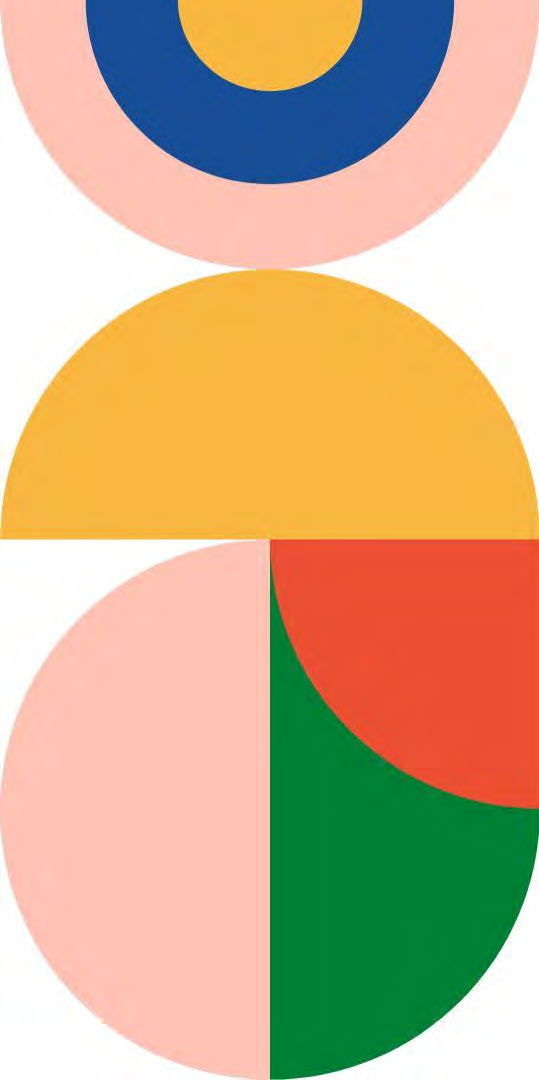
- Applicazione interna ed esterna
- Necessità di utilizzare dime: in legno, in forex, in pvc rigido 0,25 o 0,75 mm, in cartone o con scotch
- Grafica personalizzabile ma semplice/stilizzata
- Messa in opera: ditta esterna o personale scolastico

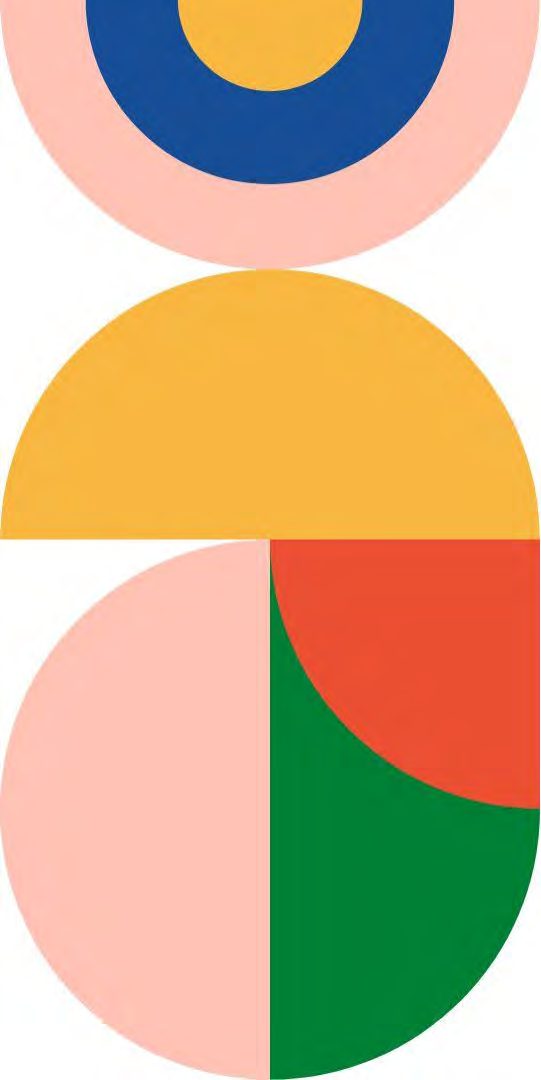


# ESPERIENZA DI UN'INSTALLAZIONE CON PITTURA

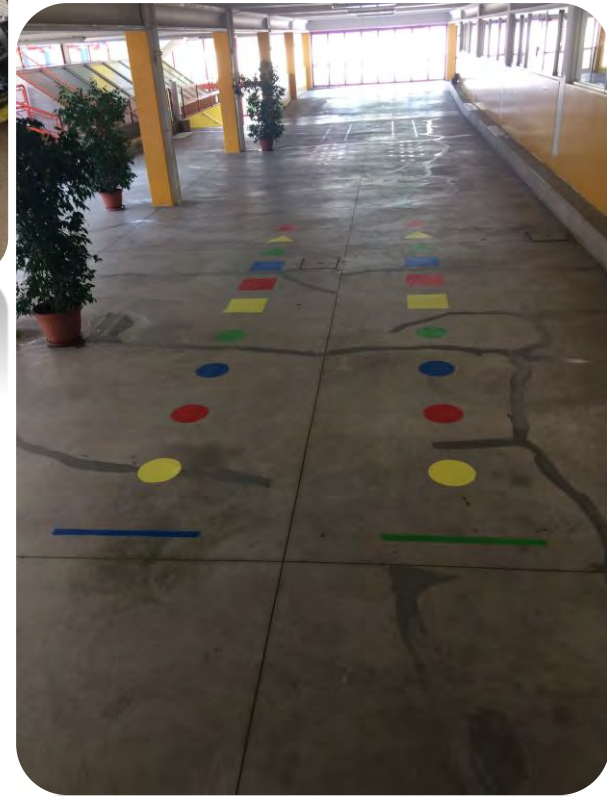
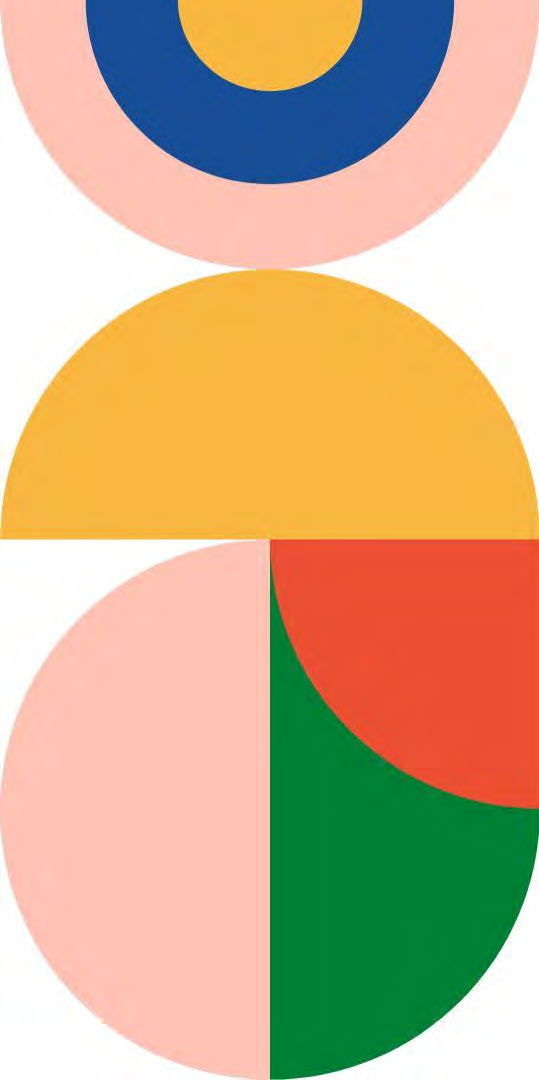
Istituto Comprensivo  
don Giussani - Monticelli  
Ascoli Piceno

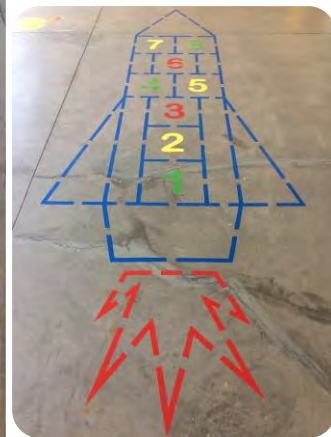
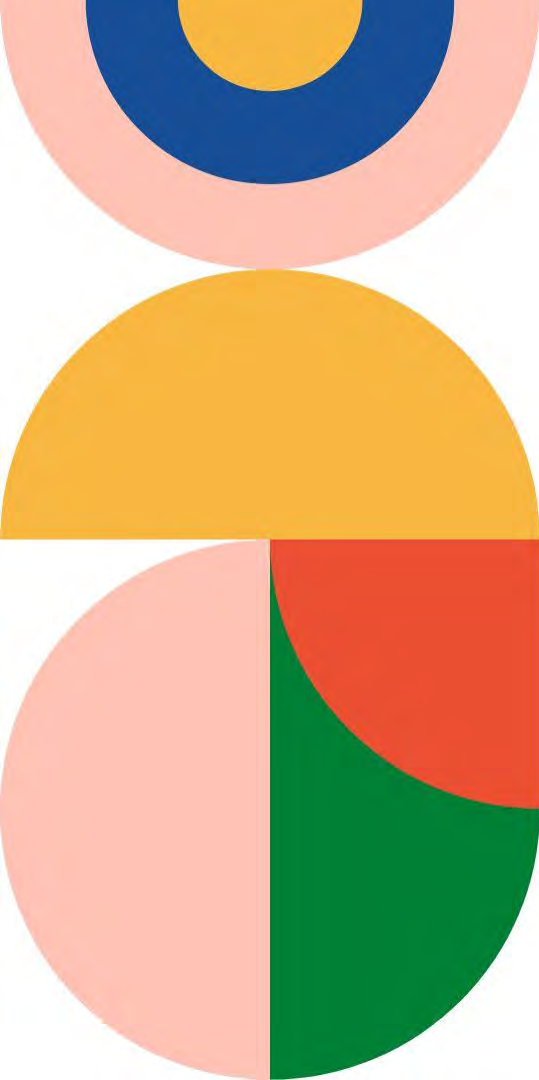




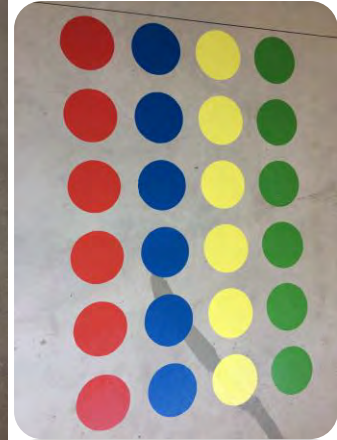
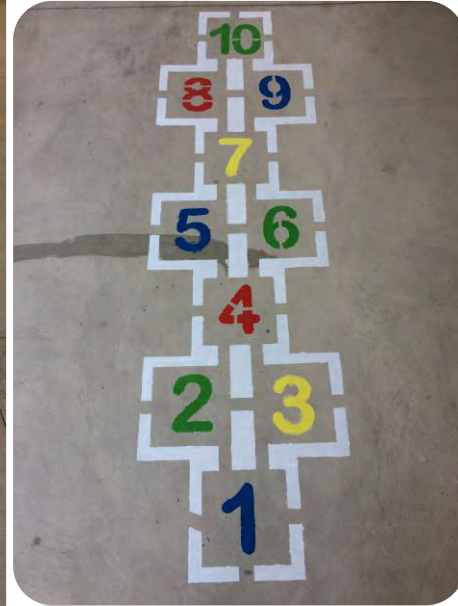
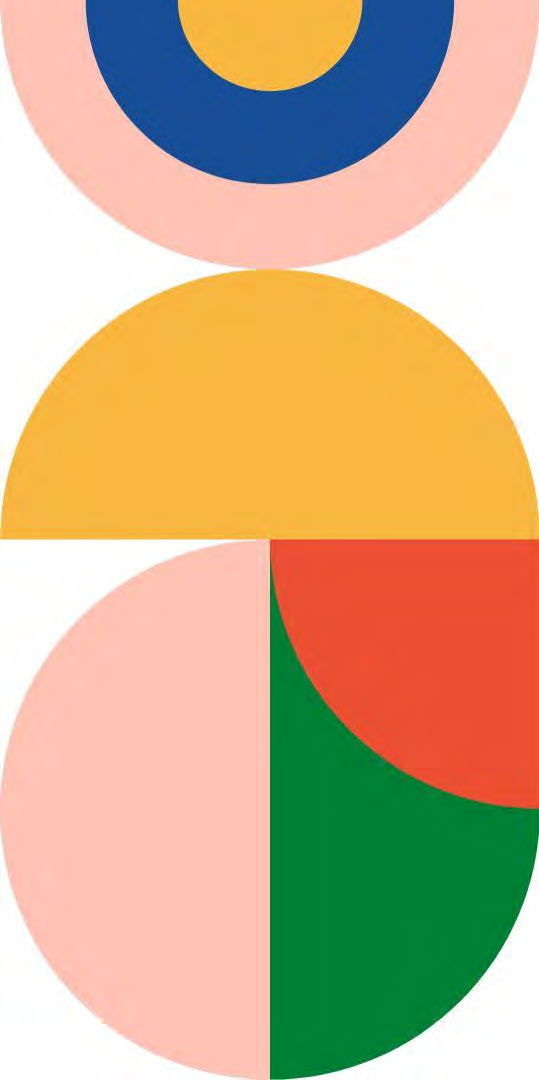












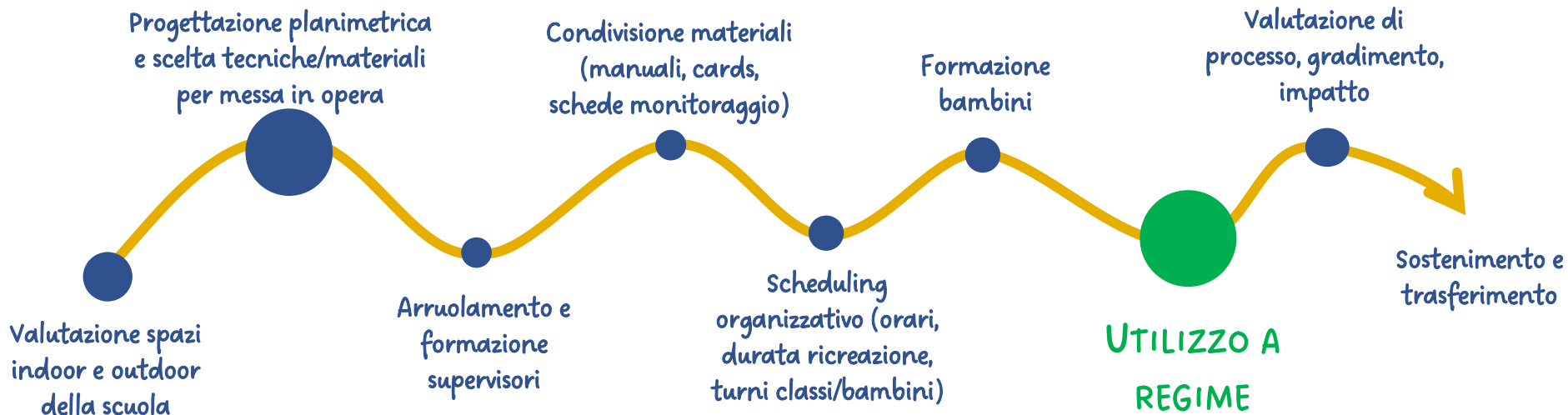


- Da quanti plessi è costituita la vostra scuola? E in tutti i plessi avete allestito così i corridoi?
- Secondo la vostra esperienza quali forme di playground prevedono più possibilità/versatilità di utilizzo?
- È possibile avere un vademecum di esempi di giochi da fare con i playground?
- Quali sono le dime e i "disegni" in generale che avete scelto?
- Avete un eventuale archivio di immagini da consigliare?
- Concordate che le figure migliori da predisporre per il marked playground possano essere figure astratte che si prestino a molteplici utilizzi e interpretazione?



- il corridoio da voi organizzato (con stelle, numeri e missili) è stato fatto e posato da una ditta specializzata? Quali sono stati i tempi di progettazione e attuazione?
- è possibile/utile far eseguire il playground ad un pittore che già l'ha effettuato presso un'altra scuola (per esempio una scacchiera)?
- Consigliate di costruire in autonomia le dime e le sagome o di ordinarle presso un esterno?
- le vernici sono molto costose? che tipo di vernici avete usato per interni e per esterni?
- In caso del "fai da te" che materiale consigliate per le sagome?
- di che materiali sono fatte le dime? chi le fa? chi le posa? possono essere riutilizzate?
- quanto tempo ha bisogno il playground per essere asciutto e utilizzabile?
- In caso dell'ordine a un esterno, a che tipo di attività consigliate di rivolgersi? Dove avete comprato il materiale?





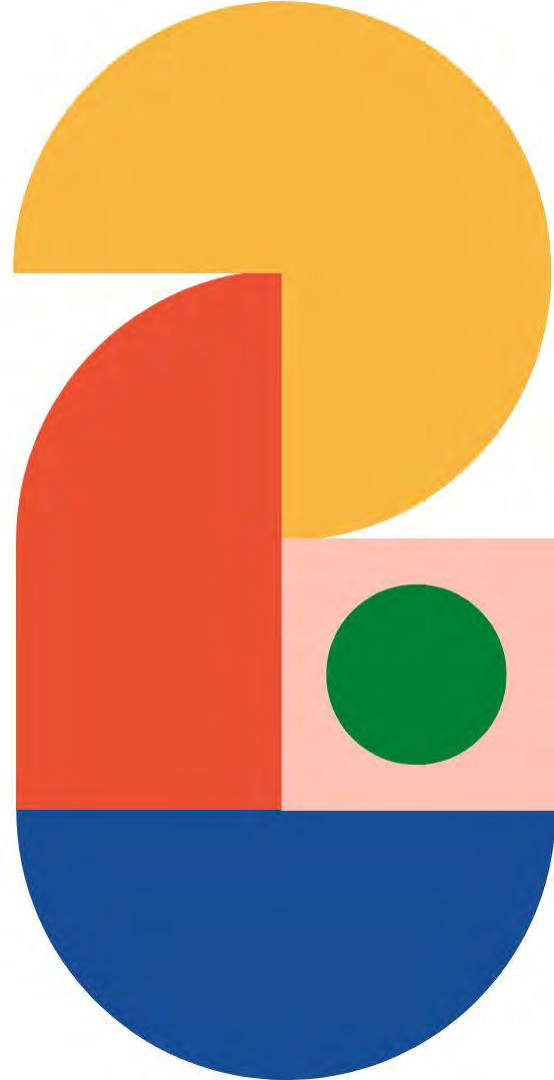
-5-

QUANDO

Cronologia di un intervento di playground marking



-6-  
RISORSE





**PROGRAMMA A-SCUOLA**

**IL PLAYGROUND MARKING, RISORSA**

**PER IL TEMPO RICREATIVO**



## **CONTENUTI**

### **1 – Perché**

#### **IL GIOCO RICREATIVO E LO SVILUPPO DELLE BAMBINE E DEI BAMBINI**

1. Il tempo ricreativo scolastico
2. Fattori che influiscono sul gioco delle bambine e dei bambini
3. Rinforzare le life skills attraverso il gioco
4. Perché ... in sintesi

### **2 – Che cosa**

#### **IL MARKED PLAYGROUND**

- 2.1 Descrizione
- 2.2 Esempi internazionali di interventi basati sul *playground marking*
- 2.3 Utilizzare il *marked playground*
  - 2.3.1 La sicurezza del *marked playground*
  - 2.3.2 Indicazioni per la supervisione efficace
  - 2.3.3 Regole di comportamento nel *playground*
- 2.4 Aspetti strutturali e gestionali per migliorare la qualità del gioco ricreativo sui *marked playgrounds*
  - 2.4.1 Mappare i *marked playgrounds* e 'designare' le diverse aree di gioco (zonizzazione)
  - 2.4.2 Strategie di attivazione e gestione delle interazioni nel *marked playground*
  - 2.4.3 Piccoli attrezzi da utilizzare nel *marked playground*
- 2.5 Adattamento a bisogni speciali
- 2.6 Che cosa ... in sintesi

### **3 – Chi**

#### **IL PLAYGROUND DI TUTTI**

- 3.1 Figure coinvolte, ruoli e competenze
- 3.2 Chi ... in sintesi

### **4 – Come**

#### **PROGETTARE E ALLESTIRE UN MARKED PLAYGROUND**

- 4.1 Gruppo di lavoro tecnico
- 4.2 Fase di progettazione
  - 4.2.1 Monitoraggio dell'esistente
  - 4.2.2 Criteri e passaggi nella progettazione
  - 4.2.3 Scelta dei materiali e delle modalità di messa in opera
- 4.3 Come ... in sintesi

### **5 – Quando**

#### **CRONOLOGIA DI UN INTERVENTO DI PLAYGROUND MARKING**

- 5.1 Fasi per l'attivazione di un intervento di *playground marking*
- 5.2 Inserimento nella giornata scolastica
  - 5.2.1 L'utilizzo del *marked playground* prima del pranzo in mensa
- 5.3 Stagionalità e condizioni meteorologiche
- 5.4 Quando ... in sintesi

### **6 – Risorse**

- 6.1 Marcature e regole di utilizzo
  - 6.1.1 Considerazioni generali sui giochi
  - 6.2.1 Cards
- 6.2 Risorse web

#### **Bibliografia**



DART GAME



ALPHABET



HOPSCOTCH



LEGGED  
HOPSCOTCH



مراة مة



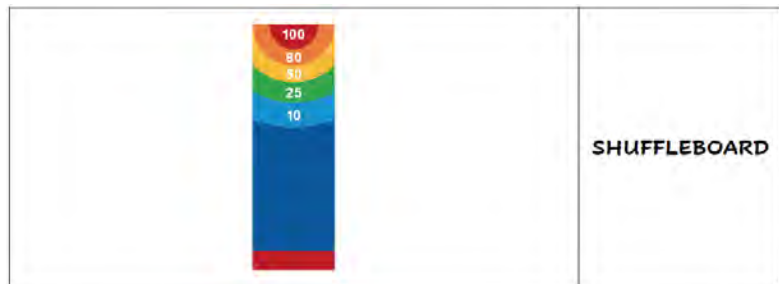
GAME, MIRROR  
ME



COMPASS/  
BUSSOLA



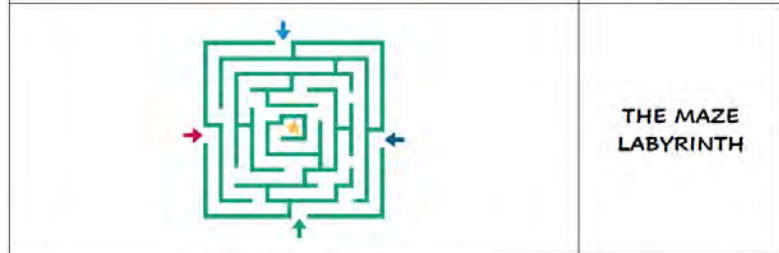
CLOCK



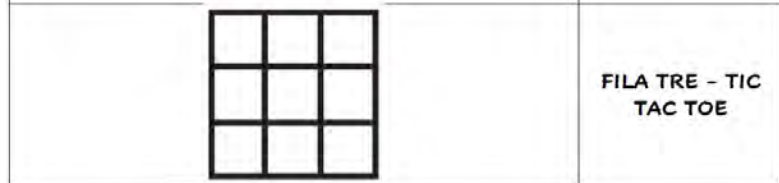
SHUFFLEBOARD



TWISTER



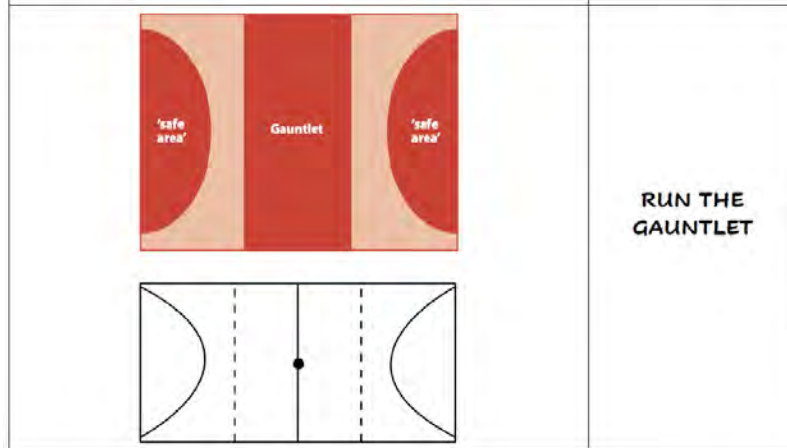
THE MAZE  
LABYRINTH



FILA TRE - TIC  
TAC TOE



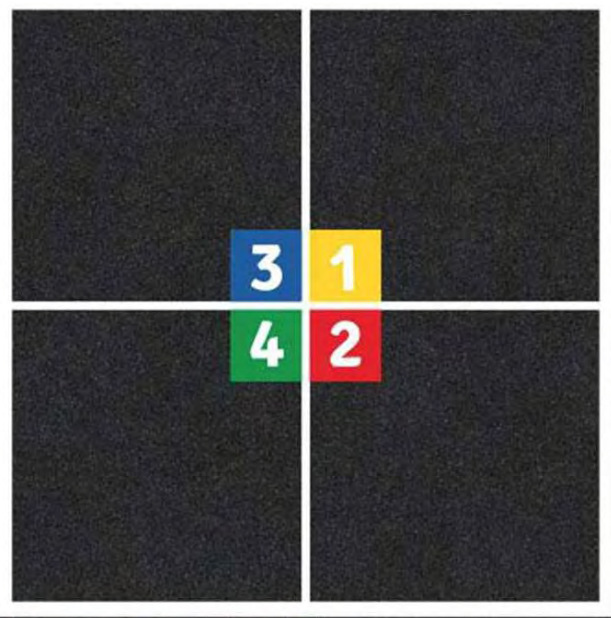
SISTEMA  
SOLARE



RUN THE  
GAUNTLET



PERCORSO



# FOUR SQUARES

*Four square base nera*

*Four square base colorata*

**Giocatori:** 4 o più

**Materiale:** palla leggera di medie dimensioni

**Livello di attività:** moderato

### **Scopo del gioco e svolgimento**

L'obiettivo del gioco è quello di dover conquistare il quadrato numero 4 eliminando gli avversari.

Quattro giocatori si dispongono nei quattro quadrati numerati che compongono il campo di gioco; altri eventuali giocatori devono attendere il proprio turno fuori dal campo di gioco (vicino al quadrato numero 1). Il giocatore nel quadrato numero 4 è il battitore e inizierà il gioco effettuando una battuta da dietro la linea diagonale. La battuta si esegue colpendo la palla nella parte inferiore con la mano aperta o a pugno. La palla deve rimbalzare in uno dei quadrati degli avversari (il battitore può anche far rimbalzare una volta la palla a terra prima di colpirla). Il giocatore che riceve la palla, a sua volta, la colpirà con la mano per mandarla in un altro quadrato. Il gioco continua fino a quando viene commesso un errore o un fallo. Quando un giocatore commette un errore o un fallo, se si sta giocando in quattro, questo si trasferisce nel quadrato numero 1 e gli altri giocatori scalano di conseguenza (il giocatore che era nel quadrato 1 si sposta nel 2, quello che era nel 2 va nel 3 e quello che era nel 3 va nel 4 diventando il nuovo battitore). Se i giocatori sono più di quattro, chi commette il fallo lascia il campo di gioco e uno dei giocatori, che stava aspettando il suo turno fuori dal campo di gioco, prende posizione nel quadrato numero 1.



## Regole:

- chi non riesce a ricevere la palla dopo che è rimbalzata nel suo quadrato, o chi commette un fallo, si sposta nel quadrato 1 o lascia il campo da gioco se ci sono più di quattro giocatori;
- i falli sono:

- calpestare la linea diagonale in battuta
- colpire la palla prima di farla rimbalzare una volta nel proprio quadrato
- colpire la palla che è caduta nel quadrato di un avversario
- andare con uno o entrambi i piedi completamente fuori dal proprio quadrato
- dare fastidio ad un avversario che sta colpendo la palla
- mandare la palla fuori dal campo di gioco
- colpire con la palla le linee esterne del campo di gioco

### **Variante:**

- i giocatori che attendono il turno di gioco danno un ordine di entrata da rispettare: i giocatori in campo escono dal gioco, e i giocatori che rientrano.
- assegnare due giocatori (partner) ad ogni quadrato: uno all'interno del quadrato e l'altro in attesa fuori dal quadrato. Non appena il partner all'interno del quadrato colpisce la palla, esce rapidamente e il suo partner (che sta aspettando fuori dal quadrato) entra nel quadrato pronto a colpire la palla successiva. Se un partner commette un fallo entrambi i partner sono eliminati quindi vanno alla fine della linea d'attesa.

- Secondo la vostra esperienza quali forme di playground prevedono più possibilità/versatilità di utilizzo?
- È possibile avere un vademecum di esempi di giochi da fare con i playground?
- Quali sono le dime e i "disegni" in generale che avete scelto?
- Avete un eventuale archivio di immagini da consigliare?
- Concordate che le figure migliori da predisporre per il marked playground possano essere figure astratte che si prestino a molteplici utilizzi e interpretazione?

