

PLAY- SCA- PES

Spazi dedicati al gioco

02.

anno 2015

Introduzione

Quotidianamente si parla, si legge, si discute dello stato attuale delle strutture scolastiche. Architettura Senza Frontiere Piemonte ha voluto approfondire il tema degli spazi aperti dedicati

al gioco: tali spazi spesso vengono considerati di confine, spazi di risulta, e raramente luoghi in cui un bambino si realizza, in quanto è necessario ricordarsi che il gioco è il suo lavoro.

Grazie alla collaborazione con l'associazione ANGI (Associazione Nuova Generazione Italo-cinese) nel 2014 è iniziato un percorso di conoscenza con la scuola Albert Sabin nel quartiere Barriera di Milano a Torino che ha portato alla scelta di ripensare e riprogettare gli spazi esterni del plesso scolastico. Prima di iniziare la fase progettuale si è scelto di approfondire l'argomento degli spazi gioco educativi attraverso una ricerca finalizzata alla conoscenza, la divulgazione e allo studio di un argomento forse troppo spesso messo da parte.

Lo studio è inizialmente stato concepito come un bacino di possibili casi studio per capire le metodologie di progettazione per spazi aperti dedicati non solo al gioco, ma anche al relax quotidiano. Durante i primi mesi si è pre-

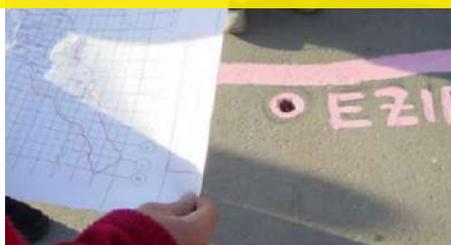
sa coscienza che era necessario stringere il campo di ricerca e si è deciso di concentrare lo studio sugli spazi gioco che avessero un ruolo nell'educazione e nella crescita dedicati ai bambini, in quanto più vicini al tema progettuale e di interesse.

Le esperienze internazionali di progettazione di spazi all'aperto dedicati al gioco risultano essere molto differenti a seconda delle nazioni nelle quali ci si trova, in quanto le pratiche di attività esterne sono diverse in base alla storia del luogo. Ad esempio un progetto canadese avrà numerosi riferimenti alla natura selvaggia, al bosco, al rapporto con gli alberi; un progetto africano si concentrerà sull'utilizzo dei grandi spazi vuoti, sconfinati e dell'unione tra comunità e singolo.

Con volontà di conoscenza e ricerca di esperienze ben riuscite, si è iniziato e concluso questo studio: i casi sono divisi in italiani e stranieri e sono ordinati dal meno recente fino ad arrivare all'anno in corso.

Playground Italiani

- 01 **Il Mar dei Piccoli** Taranto, Italia
- 02 **BAL Buone Azioni per Librino** Catania, Italia
- 03 **Nido d'infanzia** Guastalla, Italia
- 04 **Lauriston School** Londra, Regno Unito
- 05 **General Brock Elementary** Vancouver, Canada
- 06 **Arturo Toscanini School** Brooklyn, New York
- 07 **The Youth Wing for Art Education** Gerusalemme, Israele
- 08 **Ibtasem * Smile** Bar Elias, Libano



| KEYWORDS

playground informale
potere all'immaginazione
workshop partecipativo

Il Mar dei Piccoli

TIPOLOGIA

Concorso
La città sostenibile dei bambini e delle bambine, I premio

LOCALIZZAZIONE

Taranto (Italia)

PERIODO

2003

PROMOTORE

-

PROGETTISTA

Laura Negrini
Laura Federici, Architettura Quotidiana
Simona Martino

FINANZIAMENTO

-

DESTINATARI

Scuola elementare
del quartiere Tamburi di Taranto

OBIETTIVO

La progettazione di un luogo dedicato ai bambini, attraverso il recupero di un'area degradata all'interno della città

L'area oggetto di concorso è un'area "di risulta": si posiziona ai margini della zona edificata ed è circondata su tre lati da viabilità stradale. Obiettivo dell'intervento è darle un'identità chiaramente distinguibile dal contesto, che anzi ne possa influenzare una successiva evoluzione, a partire da uno spazio a misura di bambino, che sia ludico ma non in modo preconfezionato: il progetto, nato da un workshop aperto ai futuri utenti, fornisce quindi degli spunti, delle occasioni non codificabili univocamente, sulla base delle quali il bambino costruisce, a modo suo, un mondo di imprevisi.

Il nuovo parco-giochi è caratterizzato da un suolo artificiale che si modella come la superficie di un'onda, traendo ispirazione dalla vicinanza al mare. Il lato rivolto verso il quartiere e le scuole rimane piano mantenendo un rapporto aperto con le case, mentre la pendenza diviene protezione dalla strada, senza generare op-

pressione nel rapporto col paesaggio urbano.

A differenza dei campi ad accesso controllato presenti nel quartiere, dotati di attrezzature convenzionali, gli elementi di questo parco sono liberamente fruibili e inconsueti. Lo scivolo è una grande superficie lucida, che ricopre il lato di una collina, l'altalena è un seggiolino appeso ad un groviglio tridimensionale di appigli cui arrampicarsi, nicchie scavate nel muro in cui ritirarsi, percorsi inclinati su cui correre con i pattini, pareti sonore da percuotere come tamburi, pareti forate da attraversare e scavalcare. C'è un campo di calcio disegnato a terra ma si sovrappone ad altri segni colorati, che rappresentano altri giochi o scarabocchi tracciati liberamente dai bambini stessi.

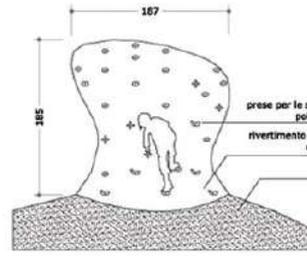
Lo spazio di gioco è protetto dall'ombra di alti pini marittimi raggruppati a formare isole verdi, attorno alle quali si dispongono sedute di altezze e inclinazioni variabili, per bambini e adulti.

Il nuovo suolo è realizzato principalmente in cemento con delle parti lasciate a prato spontaneo. Le aree in cui è possibile arrampicarsi, appendersi o in prossimità delle altalene, sono trattate con un rivestimento di gomma ecologica. Le sedute e gli arredi esterni sono in cemento, i corpi illuminati si dispongono su alti sostegni in acciaio.

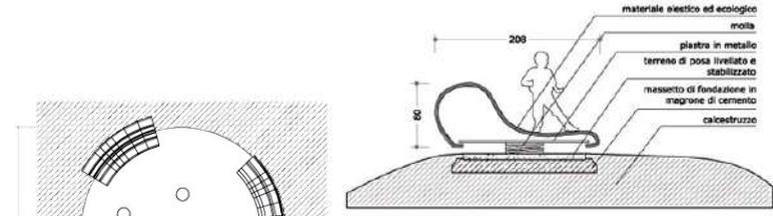
Un bordo rialzato sul lato di ingresso, verso il quartiere, impedisce l'ingresso di auto e motorini. Una griglia metallica posta dallo stesso lato funziona da raccolta delle acque di scolo e impedisce l'ingresso ai cani. Tuttavia il parco è pensato per rimanere privo reti o cancelli, protetto "per forma". Dalle case e dalle strade intorno è possibile vedere ogni punto del parco a garanzia di sicurezza per chi lo usa.

I materiali usati sono resistenti e gli arredi inamovibili per ridurre al minimo la manutenzione e il rischio vandalismo.

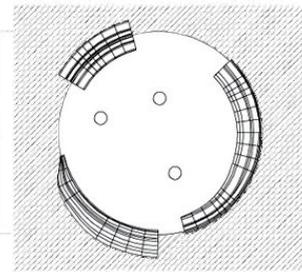
> SOURCES



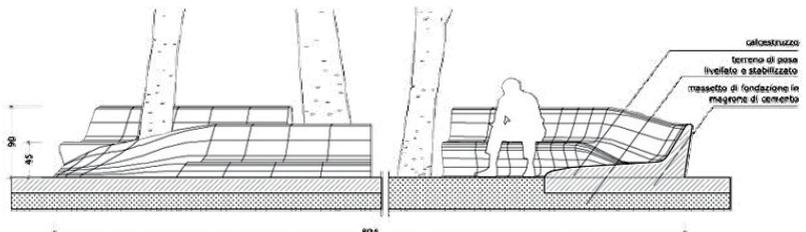
stalagmite per arrampicare - prospetto



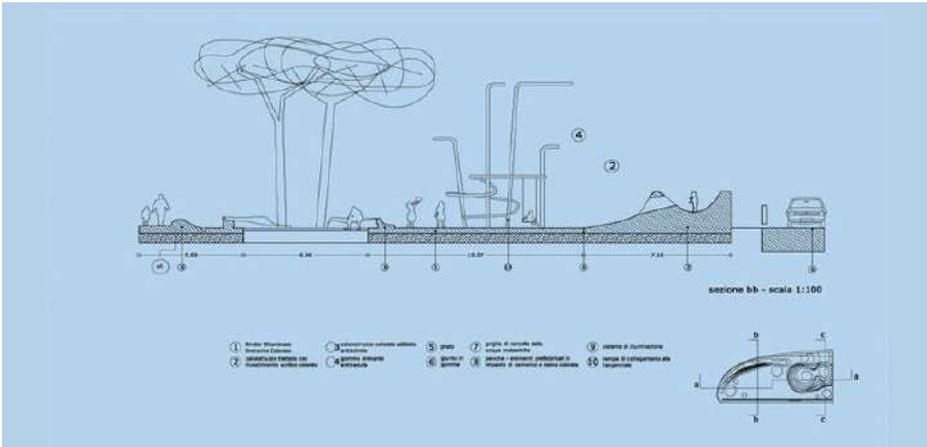
stalagmiti mobili - casina



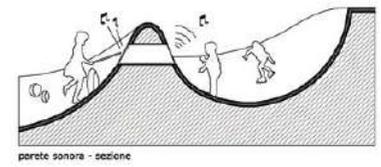
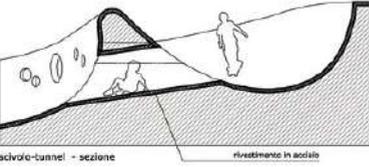
sedute isola verde - pianta



sedute isola verde - sezione e prospetto



- 1) Anello di protezione
- 2) Anello di protezione
- 3) Anello di protezione
- 4) Anello di protezione
- 5) Anello di protezione
- 6) Anello di protezione
- 7) Anello di protezione
- 8) Anello di protezione
- 9) Anello di protezione
- 10) Anello di protezione





BAL Buone Azioni per Librino

TIPOLOGIA

Ricucitura urbana

LOCALIZZAZIONE

Quartiere Librino, Catania (Italia)

PERIODO

2014 - 2015

PROMOTORE

G124

PROGETTISTA

Arch. R. Pastore, Arch. R. Corbia

FINANZIAMENTO

Crowdfunding - locale

DESTINATARI

Istituto comprensivo Vitaliano Brancati, cittadini di Catania

OBIETTIVO

Realizzare uno spazio sicuro per i bambini e creare importanti connessioni con il quartiere circostante

| KEYWORDS

periferia
interazione con il quartiere
call per professionisti

Librino è un quartiere di Catania che presenta problematiche spesso comuni ad altri contesti periferici: sono assenti luoghi di socializzazione nonché i servizi essenziali, mentre è ben radicata la criminalità organizzata, che rappresenta a volte l'unica alternativa possibile per vivere. L'intervento si inserisce in una serie di iniziative che a scala più ampia sono dedicate al "rammendo delle periferie", spazi nati per sommatoria di elementi, senza un'idea qualitativa alla base.

Il fulcro del progetto è il Campo San Teodoro, occupato, o meglio liberato, dai Briganti di Librino, associazione di volontariato che pratica il rugby non solo come attività sportiva, ma come occasione di recupero dei ragazzi dalla strada. A poca distanza, l'Istituto comprensivo Vitaliano Brancati, con 800 allievi e pochi spazi da dedicare all'attività sportiva e allo svago.

La presenza di numerose asso-

ciazioni sul territorio ha favorito la creazione di un "patto collaborativo" tra amministrazione, piccole e grandi imprese, artigiani, associazioni di categoria, università, mondo della ricerca e cittadini.

Il sociologo prof. Carlo Colloca dell'Università di Catania ha dato il proprio supporto per le interviste e i focus group, perché vi fosse un'effettiva analisi delle istanze di progetto da parte dei cittadini. La partecipazione ha avuto come canale preferenziale una call aperta a studenti, designer, architetti, artisti (25 in totale), diffusa mediante i social e l'Ordine degli Architetti. Hanno inoltre partecipato il designer siciliano Giorgio Laboratore e l'Accademia Abadir di Sant'Agata Li Battiati.

A seguito della messa in sicurezza, l'intervento ha previsto:

- la trasformazione di uno spazio abbandonato in campo da rugby;
- la palestra gestita dai Briganti

resa accessibile alla scuola, che non ne possiede una;

- la predisposizione di una stanza comune per attività, denominata "Librineria" e il montaggio di un telo per la creazione di un percorso protetto dal sole;

- la conversione di terreni incolti in orti didattici.

- la piantumazione di specie autoctone.

Cuore emblematico del progetto è il collegamento tra scuola e Campo San Teodoro. Qui è stato realizzato un parco giochi di strada, che si sviluppa per 400 metri. Il workshop "Giochi di strada" in cui è confluita la call ha permesso, in tre giorni, di decidere quali giochi realizzare e come: non asportabili e non vandalizzabili. 15 giochi dipinti per terra con vernici antigraffio: sportivi, interattivi ed educativi. Giochi su due dimensioni, sull'asfalto e sul muro di cinta della scuola, ma sul versante esterno, così da renderli disponibili per tutti e favorire le relazioni.

> SOURCES





Nido d'infanzia di Guastalla

TIPOLOGIA

Asilo nido

LOCALIZZAZIONE

Guastalla, Reggio Emilia (Italia)

PERIODO

2014 - 2015

PROMOTORE

Comune di Guastalla

PROGETTISTA

Mario Cucinella Architects
Rubner Holzbau

FINANZIAMENTO

Comune di Guastalla

DESTINATARI

120 bambini, 0-3 anni

OBIETTIVO

Stimolare l'interazione del bambino con lo spazio circostante



| KEYWORDS

rapidità di costruzione
ambientazione familiare e fantastica
interazione tra interno ed esterno

A seguito del sisma del maggio 2012, due nidi d'infanzia comunali, Pollicino e Rondine, sono stati gravemente danneggiati e si è prevista la realizzazione di un nuovo edificio che ne assolvesse le funzioni.

Il Comune di Guastalla ha affidato l'incarico tramite gara di evidenza pubblica, avente come oggetto la progettazione e realizzazione dell'asilo. Solo in un secondo momento, grazie al confronto tra professionisti e insegnanti, sono stati concepiti 3 atelier, denominati scientifico, dell'arte e della luce.

L'asilo, dedicato a 120 bambini dai 0 ai 3 anni, è un parallelepipedo che si estende per 1.400 m². Sono stati usati materiali riciclati e naturali, a basso impatto ambientale. La struttura portante, curata da Rubner Holzbau, è costituita da telai in legno lamellare, appositamente concepiti per i vincoli in zona sismica. Le strategie energetiche adottate pre-

vedono: elevata coibentazione, distribuzione ottimale superfici trasparenti, recupero dell'acqua piovana, impianto fotovoltaico e solare termico in copertura. In questo modo si ottiene un edificio in Classe energetica A, che si nutre per il 40.5% di energia prodotta da fonti rinnovabili e riduce il proprio fabbisogno idrico del 57%. Inoltre, costruire un edificio per l'istruzione nell'arco di 6 mesi consente di non intralciare l'attività scolastica.

Peculiarità del progetto è l'approccio pedagogico seguito. Il nuovo nido è uno spazio "fantastico": una sorta di ventre che ricorda quello della balena della favola di Pinocchio e che simboleggia quello materno. Gli elementi di legno ritornano ovunque a ricordare i pioppeti del Po, che caratterizzano il sito. L'intervento doveva essere esteticamente piacevole, anche nei colori, e si è scelto di non trattare il legno per permettere ai bambini di toccarlo. Le pareti sono diaframmi di

vetro perché lo sguardo non incontri ostacoli tra l'interno e l'esterno.

Il costo, a carico del Comune di Guastalla, è di 1.650 €/m².

> SOURCES

Playground Stranieri

01 Il Mar dei Piccoli Taranto, Italia

02 BAL Buone Azioni per Librino Catania, Italia

03 Nido d'infanzia Guastalla, Italia

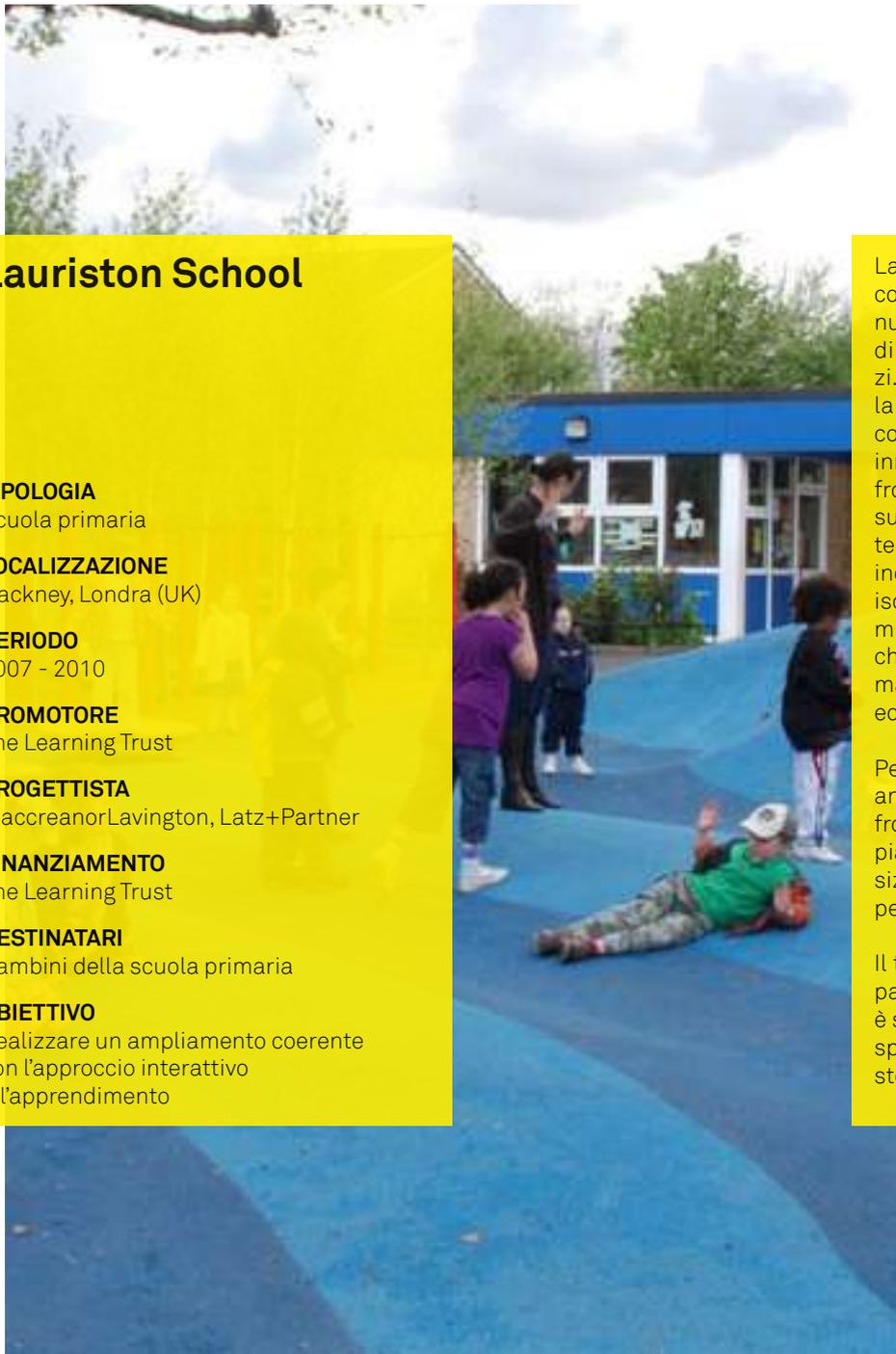
04 Lauriston School Londra, Regno Unito

05 General Brock Elementary Vancouver, Canada

06 Arturo Toscanini School Brooklyn, New York

07 The Youth Wing for Art Education Gerusalemme, Israele

08 Ibtasem * Smile Bar Elias, Libano



Lauriston School

TIPOLOGIA

Scuola primaria

LOCALIZZAZIONE

Hackney, Londra (UK)

PERIODO

2007 - 2010

PROMOTORE

The Learning Trust

PROGETTISTA

MaccreeanorLavington, Latz+Partner

FINANZIAMENTO

The Learning Trust

DESTINATARI

Bambini della scuola primaria

OBIETTIVO

Realizzare un ampliamento coerente con l'approccio interattivo all'apprendimento

| KEYWORDS

scuola sull'albero
multifunzionale
resistente all'uso

La Lauriston School, dopo aver conosciuto un incremento del numero di studenti, necessitava di nuove strutture e relativi servizi. Nel tempo ha inoltre acquisito la fama di scuola creativa e si è contraddistinta per l'approccio innovativo del personale nei confronti dell'apprendimento, basato sullo scambio e sull'arte, all'interno di un ambiente scolastico inclusivo. Questi aspetti costituiscono le *Lauristoness*, le pietre miliari specifiche della scuola, che era di primaria importanza mantenere e tradurre nel nuovo edificio e nei suoi spazi esterni.

Per il primo, lo studio MaccreeanorLavington si è dovuto confrontare con un blocco su un solo piano, risalente al 1970, la cui posizione era fortemente vincolante per gli ulteriori sviluppi.

Il team di progetto che si è occupato degli esterni, Latz+Partner, è stato chiamato a realizzare uno spazio multifunzionale e resistente all'uso intensivo negli anni.

Il cronoprogramma dei lavori non avrebbe dovuto, per quanto possibile, intralciare il regolare svolgimento delle lezioni.

Avendo optato per un'ampliamento in quota, una sorta di "scuola sull'albero", è stato possibile incrementare l'area gioco al piano 0. Questa comprende una pavimentazione movimentata e colorata, con dei piccoli dislivelli raccordati in curve morbide, che i bambini possono percorrere in totale sicurezza.

Il punto forte del progetto è l'informalità con cui vengono concepite le installazioni, lasciando ai bambini stessi la possibilità di stabilire regole d'uso e modificarle di volta in volta.

> SOURCES





General Brock Elementary

TIPOLOGIA

Cortile scolastico

LOCALIZZAZIONE

Vancouver (Canada)

PERIODO

2010

PROMOTORE

Parent Advisory Committee

PROGETTISTA

Skala Design

FINANZIAMENTO

-

DESTINATARI

Bambini delle scuole primarie

OBIETTIVO

Riqualificare gli spazi gioco scolastici traendo ispirazione da contesti naturali



| KEYWORDS

Elementi naturali
Partecipazione
Percorsi

Skala Design sta lavorando per migliorare i cortili delle scuole, creando ambienti di gioco naturali che ispireranno esperienze di gioco di fantasia. Nel caso della scuola General Brock Elementary di Vancouver i genitori, il personale e gli studenti sono stati consultati durante la fase progettuale e due aree sono state individuate come prioritarie per il miglioramento. Completato nel 2010, il giardino didattico all'aperto prevede giochi sensoriali per bambini e la possibilità di aule all'aperto. Il gruppo di progetto ha lavorato a stretto contatto con il consiglio scolastico su progettazione e realizzazione. Un nuovo parco giochi è in fase di progettazione per permettere agli studenti di livello intermedio di avere un luogo con spazi di aggregazione sociale attraverso nuove caratteristiche dei giochi all'aperto che offrono divertimento e sfida fisica.

> SOURCES



Arturo Toscanini School

TIPOLOGIA

Orto scolastico + cucina

LOCALIZZAZIONE

Gravesend, Brooklyn (NY)

PERIODO

2014

PROMOTORE

Edible Schoolyard

PROGETTISTA

WORCac

FINANZIAMENTO

-

DESTINATARI

625 studenti

OBIETTIVO

Valorizzazione delle aree scolastiche destinate a verde attraverso progetti che stimolino la curiosità degli studenti

| KEYWORDS

orticoltura
sostenibilità
stimolare la curiosità

Gravesend presenta una delle più basse percentuali di spazi verdi nel territorio di Brooklyn. Tali aree, che potrebbero offrire molto in termini didattici, sono al centro del progetto promosso da Alice Waters a Berkeley, in California, che ha una delle sue filiali nella Edible Schoolyard di New York.

All'interno della scuola Arturo Toscanini, un parcheggio di mezzo acro è stato trasformato in orto. Inoltre, per garantirne l'impiego anche in inverno, compatibilmente con la didattica, il gruppo di progetto ha incluso una serra e un'aula dotata di cucina. Complessivamente si possono individuare tre elementi che racchiudono il sistema degli spazi coperti: la serra con struttura in alluminio e tamponamenti in policarbonato, la cucina rivestita da tegole colorate e l'area tecnica, ripartita in volumi ludici rivestiti in gomma blu. All'interno di questi ambienti collaborano bambini, docenti e professionisti della botanica e della cucina, in modo

da offrire un insegnamento che vada di pari passo rispetto alla consueta offerta scolastica.

La cucina, oltre all'ufficio della fondazione, è in grado di ospitare trenta persone, all'interno di un ambiente dinamico e in costante relazione con l'esterno, grazie agli oblò e ai lucernai. I tredici diversi colori rendono lo spazio accogliente e divertente. La facciata è stata realizzata con tegole cementizie a basso costo che disegnano dei fiori mediante pixel, riprendendo lo showroom Best progettato da Venturi e Scott Brown.

La forma dell'edificio è progettata per massimizzare la raccolta di acqua piovana utilizzata per irrigare l'orto, attraverso la pendenza della copertura. L'acqua viene raccolta in una cisterna all'interno della porzione curva del sistema a parete, in cui i volumi aggiuntivi delimitano il ripostiglio degli attrezzi, una toilette, l'impianto di condizionamento e

l'ingresso. Il colore blu luminoso e i volumi articolati sono stati progettati per stimolare la curiosità degli studenti sui sistemi sostenibili sui quali casa e giardino si basano.



> SOURCES





The Youth Wing for Art Education

TIPOLOGIA

Casa sull'albero

LOCALIZZAZIONE

Gerusalemme (Israele)

PERIODO

2014

PROMOTORE

Israel Museum

PROGETTISTA

Ifat Finkelman, Deborah Warschawski

FINANZIAMENTO

Lier Foundation

DESTINATARI

Bambini, visitatori del museo

OBIETTIVO

Riqualificare il cortile d'ingresso di un luogo di ritrovo collettivo

| KEYWORDS

ambientazione fantastica
esistente come fulcro
unico elemento che definisce lo spazio

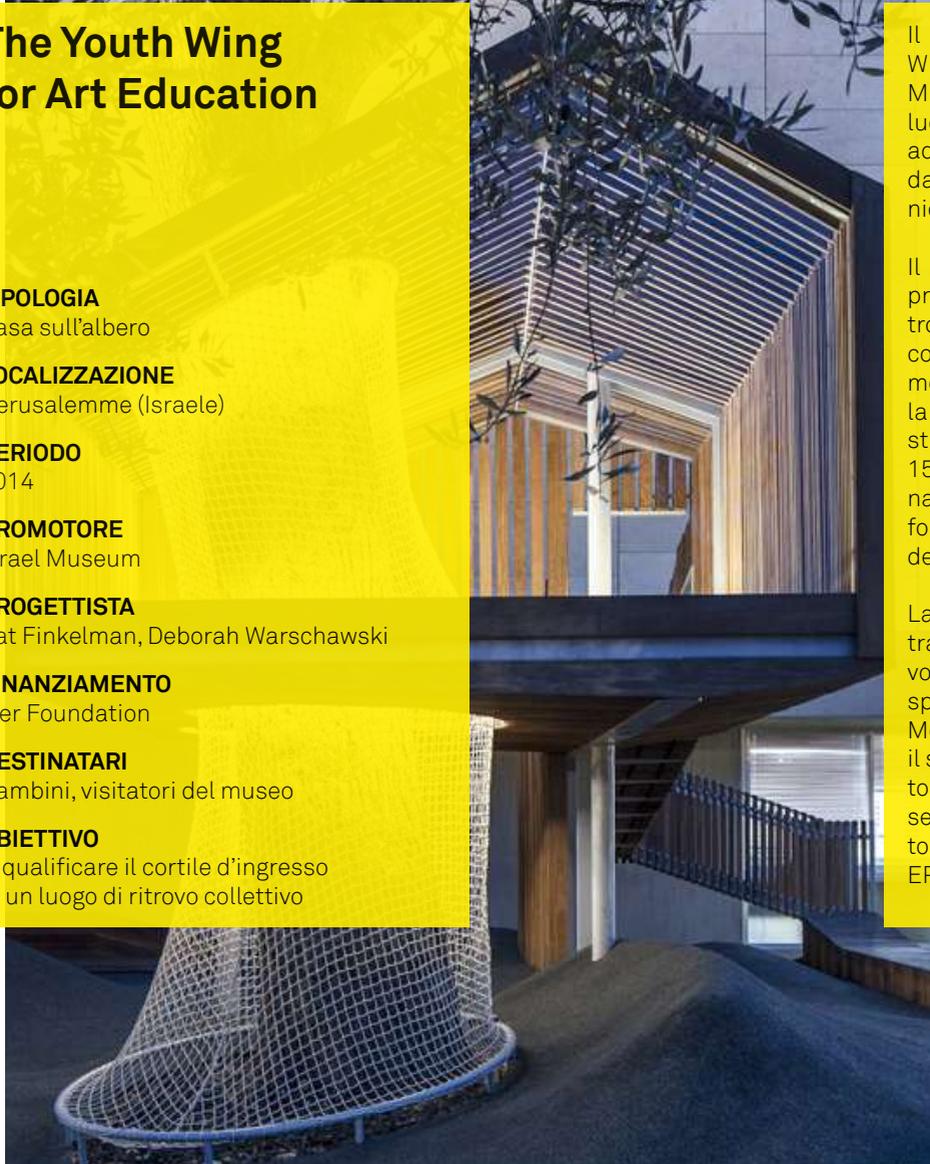
Il cortile d'ingresso della Youth Wing for Art Education dell'Israel Museum di Gerusalemme è un luogo di ritrovo per i visitatori – adulti, bambini e gruppi – circondato da un ambiente architettonico di edifici in cemento e pietra.

Il progetto di riqualificazione prevede che il pino posto al centro del cortile diventi il fulcro del concept di progetto, omaggio alla memoria collettiva infantile della casa sull'albero. Una piccola struttura coperta, per un totale di 150 m², dove i bambini possono nascondersi e guardare prende forma intorno al tronco inclinato dell'albero.

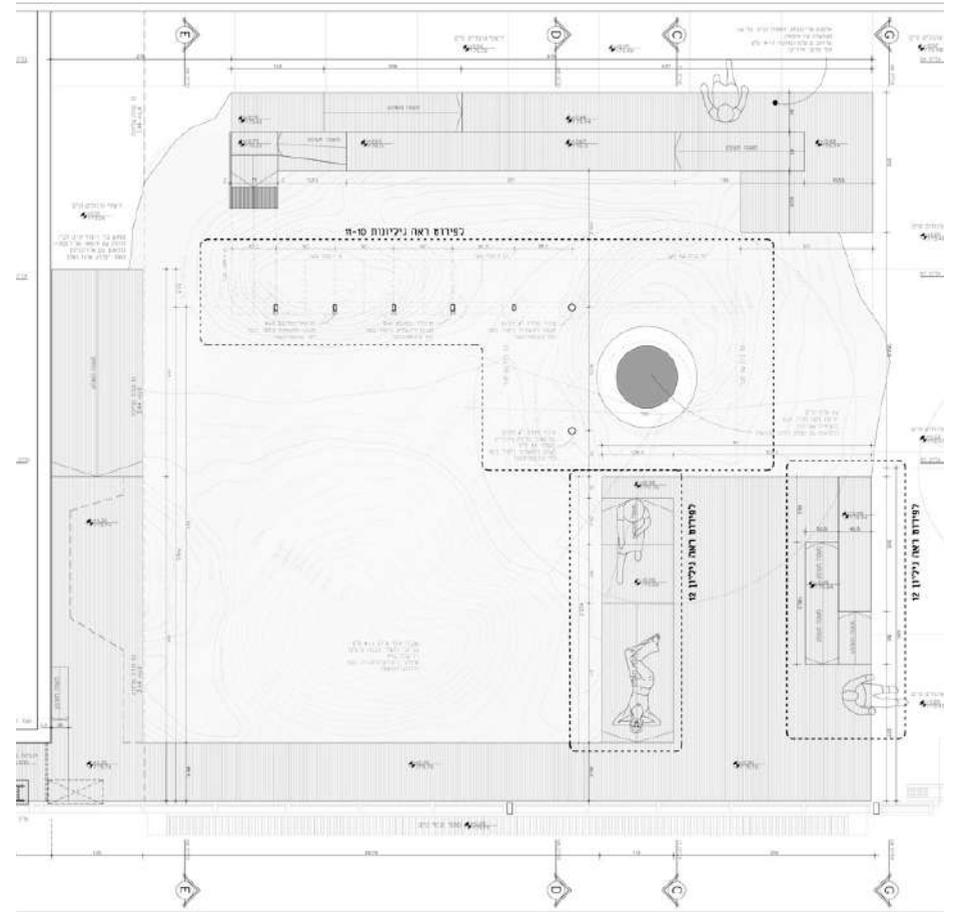
La struttura, scheletro leggero in travi di acciaio, supporta un involucro che crea una serie di trasparenze lungo tutto il volume. Mentre scende lentamente verso il suolo, la superficie dell'elemento diventa un parco giochi: una serie di sedute incorniciano una topografia coperta da gomma EPDM. Tutto questo nasconde la

configurazione delle infrastrutture sotterranee e protegge le radici dell'albero.

Di notte la casa è l'unico elemento illuminato e sembra galleggiare sopra il cortile.



> SOURCES





Ibtasem * Smile

TIPOLOGIA

Parco giochi

LOCALIZZAZIONE

Bar Elias (Libano)

PERIODO

2015, Febbraio - Agosto

PROMOTORE

Kayany Foundation
Centre of Civic Engagement
and Community Service,
Università Americana di Beirut

PROGETTISTA

CatalyticAction - Studio no-profit

FINANZIAMENTO

Crowdfunding - Indiegogo

DESTINATARI

Bambini, rifugiati siriani

OBIETTIVO

Realizzare uno spazio sicuro,
restituire ai bambini il senso della
quotidiana normalità



| KEYWORDS

processo aperto ai bambini
replicabilità in contesti simili
reperibilità delle risorse
flessibilità di montaggio e smontaggio

Bar Elias, piccolo villaggio del Libano, accoglie 150.000 rifugiati siriani. A marzo 2015, il Libano ospitava 1,2 milioni di rifugiati siriani, di cui 600.000 bambini.

CatalyticAction ha avviato un progetto per la realizzazione di un parco giochi, nella convinzione che piccoli interventi possano comportare effetti di vasta portata, contribuendo alla formazione di una generazione che sarà responsabile della ripresa del proprio popolo. Il progetto si inserisce in un contesto già parzialmente riquilibrato, dove sono state costruite quattro scuole, grazie al contributo della Kayany Foundation e del Centre of Civic Engagement and Community Service dell'Università Americana di Beirut, partners dell'iniziativa.

Febbraio-Marzo: il processo ha previsto diversi incontri con i bambini all'interno della Nahreya School, basati sulla restituzione visiva, tramite la tecnica

del collage, di ricordi e desideri sul tema degli spazi ludici. Altri suggerimenti provengono dagli insegnanti e dalle realtà attive sul posto, come l'associazione europea e sportiva Da Move, che si farà promotrice di attività per i bambini una volta che il progetto sarà concluso.

Il gruppo ha poi individuato tra le specificità locali le risorse più consone per realizzare l'intervento, che dovrà essere facilmente montabile/smontabile, e successivamente trasportabile. Altro requisito importante è la replicabilità dell'intervento in contesti simili, anche senza l'ausilio di un gruppo di esperti. Il gruppo ha inoltre studiato le pratiche di riciclo e riuso dei materiali normalmente presenti all'interno del campo informale per la realizzazione di componenti dell'area giochi, in modo da incentivare il potenziale di intervento di destinatari con poche risorse ma grande inventiva.

Il programma funzionale preve-

de un campo da basket/calcio, scivoli, altalene, una parete per l'arrampicata e altri spazi per l'apprendimento attivo e il relax.

Aprile-Giugno: il progetto preliminare è stato presentato sulla piattaforma Indiegogo per la raccolta di finanziamenti, raggiungendo nei limiti previsti £ 8,825, pari al 103% dell'obiettivo.

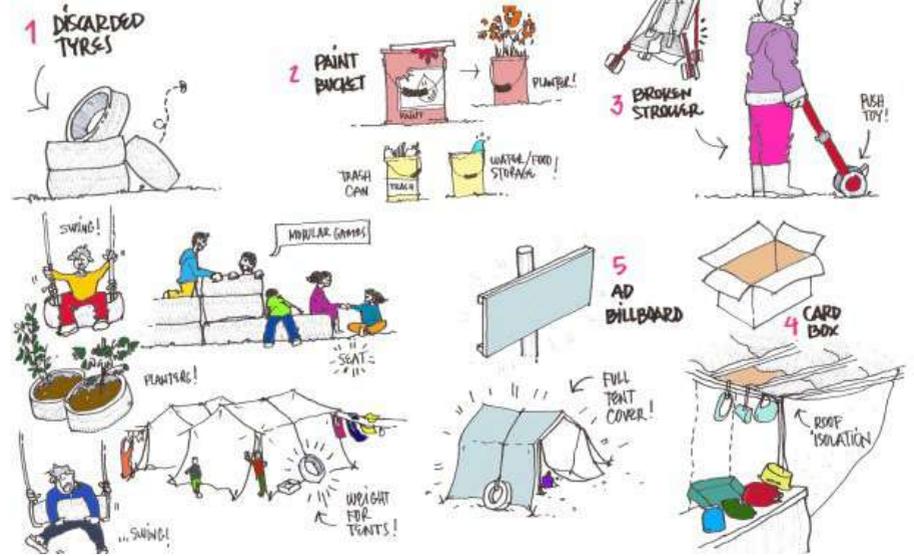
Luglio: la realizzazione sarà avviata mediante un workshop aperto, a titolo volontario, a studenti, professionisti e membri di ONG, ma prevederà anche il coinvolgimento della comunità e dei bambini. Una prima parte sarà dedicata alla realizzazione della struttura, mentre successivamente si definiranno i componenti di dettaglio e le finiture.

Agosto: si prevede di consegnare il progetto, che dopo una breve ma intensa fase di attività organizzate da Da Move, verrà lasciato alla gestione degli insegnanti e della comunità.

> SOURCES



RECYCLED MATERIALS



Conclusioni

Esistono numerosi altri casi di studio possibili sul tema play-scapes, spazi dedicati al gioco, alla progettazione di elementi ludici, ma soprattutto di elementi naturali dedicati all'attività per eccellenza di un bambino. Questi esempi riportati sono coloro

i quali ci hanno colpito maggiormente sotto tutti i punti di interesse per la progettazione di uno spazio dedicato al gioco in una scuola elementare.

I temi principali di progetto della scuola Sabin di Torino sono diventati la natura come elemento di appoggio al gioco, non solo ornamentale, e lo studio delle pavimentazioni differenti, verdi e non, come elementi che distinguessero aree, percorsi e azioni nello spazio.

Grazie agli esempi sopra riportati si è capito come ogni singolo oggetto naturale e non possa e debba essere percepito come possibile elemento di gioco da parte del bambino. La ricerca è nata per essere vissuta dagli utenti professionisti e non ed essere ampliata; vuole essere un primo passo verso la progettazione, ma anche un documento aggiornabile dove la volontà di pensare luoghi atti alla crescita del bambino in maniera pratica e serena deve essere il centro del caso studio preso in considerazione.

Un progetto di ricerca di



ASF ITALIA • PIEMONTE
Architettura Senza Frontiere

Con il contributo di

otto
8 per
mille
CHIESA VALDESE
UNIONE DELLE CHIESE METODISTE E VALDESI

