



# Ecomuseo del Paesaggio Città di Parabiago



## Il parco Crivelli Gli e-book dell'ecomuseo

**Ecomuseo  
del paesaggio**

Ecomuseo del paesaggio  
Città di Parabiago



**Parabiago**

## Il parco Crivelli

### **A CURA DI:**

Raul Dal Santo (coordinatore Ecomuseo del paesaggio), Lucia Vignati (Ecomuseo del paesaggio), Giovanni Pirrò e Manuele Oldani (stagisti istituto tecnico Giuseppe Maggiolini)

### **FONTI BIBLIOGRAFICHE:**

A. Boldorini. "50 giochi... che non si giocano più", Parabiago.

P. Meardi (a cura di). "12 esperienze e 6 Comuni - laboratori di progettazione partecipata con i bambini e i ragazzi nei Comuni di Parabiago, Busto Garolfo, Canegrate, Casorezzo, Nerviano, Villa Cortese", Parabiago 2001.

Progetto "La storia, le storie. Avere radici per avere ali", classe 2<sup>a</sup> B della Scuola primaria Manzoni di Parabiago A.S. 2010/2011

G. Pirrò, S. Mercuri, D. Re Sartò, R. Bernardini "I giochi di ieri", Parabiago 2011.

Comune di Parabiago. Progetto esecutivo "Riqualficazione Parco Crivelli", 2011

### **SOMMARIO:**

1. Il parco prima del parco
2. Il parco ieri
3. Il parco oggi
4. Conclusioni

Per maggiori informazioni sull'Ecomuseo del Paesaggio:  
<http://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it>

## PREMESSA

---

Questo opuscolo illustra la storia del parco Crivelli, primo parco giochi della città di Parabiago, dalla sua nascita ai giorni nostri con uno sguardo al suo futuro. Infatti nel corso degli ultimi 13 anni è stato compiuto un percorso di partecipazione, condivisione e progettazione che ha interessato bambini e insegnanti delle scuole elementari Manzoni di Parabiago, l'ufficio tecnico comunale e gli amministratori comunali che ha premesso di raggiungere alla fine del 2011 l'importante risultato dell'approvazione del progetto definitivo nel 2012 e all'avvio dei lavori, che hanno portato il parco Crivelli allo splendore di un tempo.

### 1. IL PARCO PRIMA DEL PARCO



La storia del parco Crivelli è legata alla nascita delle scuole elementari di Parabiago centro.



Al principio del XIX secolo vi era la necessità di costruire una nuova scuola poiché quella di allora, situata nei locali della parrocchia attigui alla chiesa dei SS. Gervaso e Protaso, era insufficiente per una comunità in costante crescita a causa dell'industrializzazione.

I terreni che erano stati proposti su cui edificare le nuove scuole furono quello della Famiglia Crivelli, che affacciava sulla via

Ravizza e quello della Famiglia Ferrario, possessori della Casa Civile. Le due proprietà vennero esaminate attentamente dalla giunta comunale, che però non riteneva idonea nessuna delle due, in quanto la prima era considerata pericolosa per gli alunni, avendo un lato che affacciava sulla via S. Antonio, e la seconda oltre a non avere le misure previste dalla legge, non sembrava essere un ambiente salubre. Dunque il consiglio comunale decise di nominare una commissione per esaminare e proporre un progetto idoneo entro la primavera dell'attuale anno che correva, il 1904.

La commissione era formata da cinque elementi tra cui il Sindaco Gaio e l'industriale Castelnuovo; proprio quest'ultimo conosceva un architetto di Milano, Emilio Gussalli, che aiutò la suddetta commissione a valutare i progetti per la nuova scuola.

I soggetti che hanno realizzato i progetti erano, i Sigg. Testa & Lorini, l'architetto Zanoni e l'ingegnere Fumagalli. Il lavoro venne dapprima illustrato al Sindaco, con una relazione presentata dall' architetto Gussalli, che non prevedeva solo l'edificio scolastico, ma anche i locali da adibire a sede del Municipio, poiché il vecchio stabile ove era collocato era insufficiente.

Presentati i progetti, la commissione valutava non solo il rispetto dei criteri costruttivi del tempo, ma anche la possibilità di un eventuale futuro ampliamento dell'edificio, qualora gli alunni dovessero aumentare ulteriormente.

I progetti vennero esaminati, approvando quello dell'ingegnere Fumagalli, ma alla fine del 1905 si cerca ancora il terreno adatto per edificare l'edificio. Così nello stesso anno vennero esaminate oltre alle proprietà della Famiglia Crivelli e Ferrari anche quelle di Magnin, in largo Santini, quella di Bianchi alla Torre sulla strada per Canegrate, quella di Corvini sul viale della stazione e quella del consigliere comunale Castelnuovo.

Solo dopo qualche mese, all'inizio del 1906, il comune avviò le pratiche dell'acquisto dell'area occorrente per l'edificio scolastico, che vennero però rallentate da alcuni problemi. Infatti, tra le aree visitate, quella dei Crivelli sembrò la più idonea, ma purtroppo non si riuscì a raggiungere a un accordo definitivo con la famiglia, così la mancata decisione comportò inevitabilmente un ritardo.

Per il suddetto motivo, il Sindaco Gaio comprò nel 1906 un grande stabile, il fabbricato Motta, l'ex filanda che aveva chiuso l'attività. Tuttavia il nuovo Sindaco Moroni, subentrato a Felice Gaio accusò quest'ultimo di aver acquisito l'edificio di sua spontanea volontà senza aver chiesto il parere al consiglio comunale, attribuendogli inoltre le colpe di una mancata decisione in merito all'edificio scolastico, perché Felice non aveva presentato il progetto finanziario e nemmeno quello tecnico producendo un ulteriore rallentamento della pratica.

Il nuovo consiglio comunale nel 1907 ritenne più conveniente procedere alla costruzione di una nuova scuola piuttosto che rendere idoneo l'ex fabbricato Motta, perciò rinunciò all'acquisto fatto all'ex Sindaco Gaio.

Dunque venne così ripresa la questione dei terreni, ma ancora alla fine del 1907 la Famiglia Crivelli non volle vendere il suo possedimento, per cui la giunta

comunale pensò di accettare la proposta fatta da Gaio riguardo ad un altro suo terreno situato in via Maggiolini. La proposta però non venne gradita dal consigliere Ferrario, poiché ritenne che la posizione del terreno fosse pericolosa per gli alunni che dovrebbero attraversare la strada, così il sindaco propose un'altra localizzazione in via S. Ambrogio, un appezzamento di terreno del Riformatorio Spagliari.

Tuttavia nel 1908 proseguirono le trattative con la signora Crivelli per l'acquisto del terreno; quel terreno era davvero vantaggioso perché permetteva di costruire una strada che creava un collegamento diretto tra la via S. Michele, la via Brisa e la via Ravello (oggi via IV Novembre). Anche Marco Corvini era disposto a cedere un appezzamento di terreno in via Guarnazzola.

Molto probabilmente la situazione era dovuta a un ancora mancato accordo con la Famiglia Crivelli, il quale continuava oramai da quattro anni, ma che per fortuna si realizzò nel 1908.

In quell'anno infatti la giunta comunale approvò l'atto preliminare per la cessione di terreno dei Crivelli, venendo anche applicate delle modifiche riguardanti il prezzo, proponendo infine un costo di £ 5,50 al mq. La cessione però non venne subito accettata dai Crivelli, perché il Comune poteva entrare in possesso del loro possedimento, non prima del pagamento integrale della somma convenuta.

Finalmente nell'aprile del 1909, venne firmato l'atto di vendita del terreno; a occuparsene fu il notaio Luigi Carena ed il prezzo finale fu di £ 19.641,50 pari ad € 77.158,06. Alla famiglia Crivelli rimaneva ancora un vasto giardino, che si estendeva a sud del lotto acquistato per la scuola sino a via S. Antonio.

Il progetto definitivo della scuola venne presentato nel 1909. Nel 1912 furono collaudati i lavori; oltre alla scuola venne realizzata la via Crivelli che collega via S. Antonio a via IV Novembre (al tempo denominata via Ravello).

Ci furono poi due ampliamenti della scuola: un primo nel 1938 senza acquisto di ulteriore terreno e un secondo nel 1954 con un acquisto del giardino Crivelli per la realizzazione delle due ale scolastiche affacciate a sud, quelle che si vedono oggi dal parco Crivelli.

In seguito riportiamo un'intervista, fatta ai parenti dei bambini della classe 2 B delle scuole elementari Manzoni nell'A.S. 2010/11 nell'ambito di un progetto "La storia, le storie, avere radici e ali" attraverso il quale i ragazzi hanno anche studiato la storia della scuola. I bambini hanno richiesto agli intervistati che forma avesse la scuola quando loro la frequentavano:

Nonni e nonne: "Noi ce la ricordiamo con la forma a U. C'era questa ala e poi quella su via Sant'Antonio. E la U era rivolta verso via 4 novembre. E noi entravamo dalla via 4 novembre. Dietro la scuola era tutto giardino privato della villa Crivelli e non si poteva andare".

Sig.ra Antonia: "Però c'era anche un pezzetto dove ci portavano fuori a giocare.

Sig.ra Gabriella: Era tutta villa privata".

Altri nonni: "Noi non ci ricordiamo".

Sig.ra Antonia: "Sì, ogni tanto ci portavano in un pezzetto di giardino, ma solo qualche volta".

Sig.re Annamaria e Gabriella: "A noi mai!"

Sig. Franco: "In quel giardino privato, dove adesso c'è la buca dello scivolo vicino alla biblioteca, c'era un laghetto con dei pesci, anche grossi. Poi quando l'hanno asciugato, hanno portato i pesci alla cava di Nerviano".

## 2. IL PARCO IERI

La porzione del giardino Crivelli non utilizzata per l'edificazione della scuola, fu successivamente acquistata dal Comune di Parabiago e fu adibita a parco cittadino negli anni '50 e poi negli ultimi anni '60 una parte fu edificata per costruire la biblioteca civica.

Le fotografie dell'inaugurazione del parco, che riportiamo di seguito, mostrano che era dotato di una recinzione metallica che è ancora presente per un breve tratto lungo la via Brisa. Il parco giochi era inoltre dotato di numerosi giochi come si vede nelle foto che seguono.



Il parco Crivelli dalla via Crivelli.





Anni '50 - Il parco visto dalla via Crivelli angolo S. Antonio.



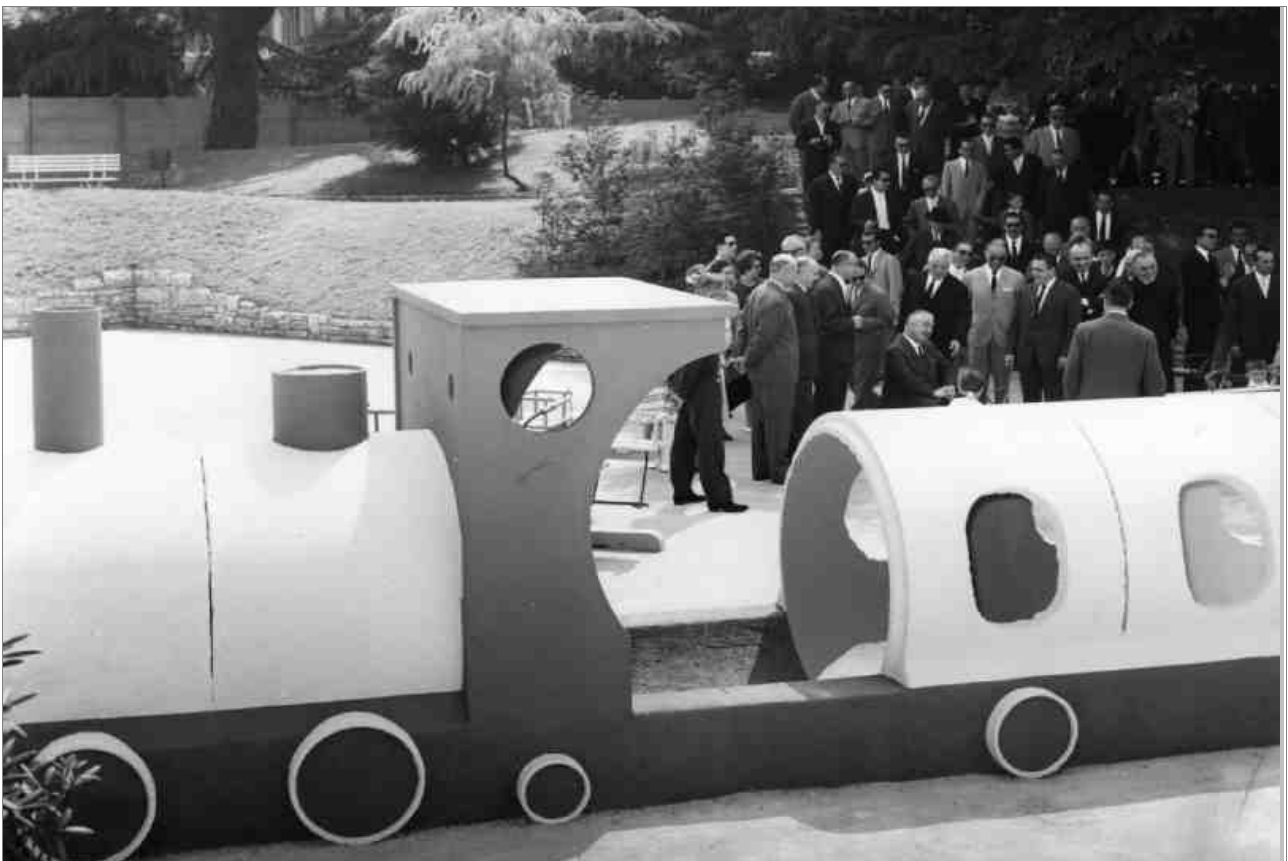
Anni '50 - Il parco visto dalla via Crivelli.



Anni '50 - I bambini che giocano sui nuovi giochi nel giorno dell'inaugurazione del parco.



Anni '50 - Il taglio del nastro: il Sindaco Carlo Bernini inaugura il parco giochi.



Anni '50 - Particolare del trenino.



Anno 2011 - Residuo della vecchia recinzione degli anni '60, lato via Brisa.



Anno 2011 - I vialetti del parco sono gravemente usurati.



Anno 2011 - L'area di gioco presenta due altalene, uno scivolo di vecchia installazione e alcune panchine.



Anno 2011 - L'albero secolare (un Cedro deodara tutelato dalla provincia di Milano) ha rovinato il vialetto del parco.



Anno 2011 - La seduta /gioco costituita da elementi di cemento è ancora quella degli anni '60.

## **2. IL PARCO OGGI**

### **Il percorso di partecipazione**

Nell'ambito del progetto sovracomunale chiamato "Mondobambino", a cui aderivano i comuni di Parabiago, Busto Garolfo, Canegrate, Casorezzo, Nerviano, Villa Cortese, nell'anno scolastico 2000/2001 i bambini delle scuole elementari e medie di Parabiago e dei comuni limitrofi hanno progettato in modo partecipato alcune aree pubbliche del proprio comune di residenza.

## **Le idee prendono forma: i progetti**

L'elemento innovativo di questi laboratori stava nel fatto che le idee e le proposte dei bambini e dei ragazzi prendono una forma concreta e occupano uno spazio reale: quello che, è stato visualizzato in scala ridotta in un plastico fatto di materiali semplici, ma che sarebbe dovuto entrare presto nei preventivi e nei progetti esecutivi delle Amministrazioni comunali. Dai diversi lavori è stato possibile trarre alcune informazioni comuni, degli "indicatori progettuali" che caratterizzano tutte le proposte e che possono essere facilmente recepite dagli uffici tecnici.

### Socializzazione\_

I bambini vogliono un'area dove possano stare insieme svolgendo diversi giochi e attività, o dove ritrovarsi come un punto aggregazione.

### Movimento e avventura\_

Gli spazi devono essere pensati in modo da poter liberare la fantasia attraverso luoghi "tematici" dedicati a mondi fantastici (agli astronauti o ai personaggi dei cartoni animati), da poter svolgere attività psicomotorie e sviluppare la dimensione dell'avventura con stimoli adeguati, come case sugli alberi, scivoli particolarmente alti e diversi strumenti per arrampicarsi.

### Svago e riposo\_

C'è l'esigenza di creare spazi per tutti, dove dal più piccolo al più grande, tutti si possano divertire, ma anche prendere qualche minuto di pausa seduto all'ombra o rilassarsi ascoltando il rumore dell'acqua che scorre.

Se si pone attenzione alle diverse categorie di persone che frequentano lo stesso luogo e alle diverse valenze che questo può avere, bisogna fare in modo che sia un luogo adatto a tutti: è importante creare delle aree ombreggiate con panchine



perché le persone anziane possano riposarsi, e contemporaneamente dei luoghi dove anche i bambini più piccoli possano giocare.

Anche i cortili delle scuole possono avere delle zone per il relax o le attività più sedentarie.

Colore e allegria\_

Un criterio importante per i bambini è sempre quello della vivacità e quello della fantasia con cui costruire gli arredi, come uno scivolo multicolore, un cestino a forma di elefante, una casetta dei travestimenti.

Attività all'aperto\_

I bambini hanno suggerito spesso di creare degli spazi per svolgere delle attività didattiche e creative all'aperto anche con il cattivo tempo.

Manutenzione e sicurezza\_

Gli spazi devono essere più curati (attraverso la sistemazione di cestini, fontane, aiuole fiorite, statue fatte con i cespugli, panchine, parcheggi per le biciclette...) e più sicuri, dove poter giocare senza farsi male (prati senza sassi e non campi in cemento).

Natura\_

E' necessario creare spazi verdi con tanti alberi dove poter stare/giocare a contatto con la natura o svolgere attività didattiche o informative.

L'obiettivo dei laboratori, tuttavia, non è solo quello di realizzare un "progetto" di trasformazione del territorio: si accompagnano i bambini e i ragazzi ad acquisire capacità che rimarranno anche al di là di questa esperienza, e che integrano il livello tecnico (misurazione, cartografia, disegno) interessando anche il metodo metodologico (nuove strategie, come la partecipazione stessa, e

nuove modalità per identificare i problemi e le risorse progettuali) e il livello esperienziale (attraverso il coinvolgimento e la motivazione personale e il lavoro con soggetti diversi, coetanei e non).

Tali risultati sono stati diversi, a seconda dei contesti e delle singole esperienze, ma possono essere così sintetizzati:

### Socializzazione

- \_Collaborazione all'interno di un gruppo di lavoro;
- \_attenzione per le idee dei compagni;
- \_rispetto per il lavoro dei compagni;
- \_considerazione per gli altri compagni e per il facilitatore;
- \_partecipazione degli insegnanti alle attività;
- \_collaborazione tra insegnanti, facilitatore, responsabili comunale;
- \_collaborazione tra gli adulti e i bambini.

### Partecipazione

- \_Entusiasmo nell'affrontare le varie fasi del laboratorio (i desideri, l'uscita, la lettura del territorio, l'incontro con il tecnico...);
- \_disponibilità e interesse dei ragazzi nei confronti del progetto;
- \_partecipazione al lavoro di gruppo.

### Conoscenza del territorio

- \_Osservazione critica del territorio;
- \_considerazione, e attenzione in sede di analisi e progetto, per le esigenze di tutti i fruitori del territorio e dello spazio di intervento;
- \_riconsiderazione e riproposizione delle conoscenze relative al proprio paese;
- \_attenzione e interesse per gli aspetti storici di sviluppo del territorio.

### Coinvolgimento e motivazione personale

\_Presa di coscienza circa le reali possibilità di intervento nell'ottica di risolvere le problematiche degli ambiti urbani e ambientali, sul territorio dove i bambini vivono;

\_interessa e cura della zona scelta ai fini del progetto (il giardino scolastico, il parco, ecc.);

\_possibilità di vedere realizzata, sul territorio dove i bambini vivono, un'idea proposta da loro;

\_fiducia nella realizzazione di un progetto costruito sulla base della collaborazione dei ragazzi;

\_conoscenza diretta e collaborazione con le "istituzioni".

#### Competenze specifiche acquisite

\_Sviluppo della manualità (disegno, realizzazione di plastici) e delle capacità propositiva sul piano progettuale;

\_rappresentazione bidimensionale e tridimensionale di uno spazio costruito e di un progetto ideato;

\_maggiore confidenza con il materiale cartografico;

\_integrazione di analisi e progetto nell'ottica di costruire una proposta coerente;

\_capacità specifica nella formulazione di domande attinenti al tema trattato (incontro con il tecnico comunale);

\_acquisizione di una spiccata sensibilità sui temi dell'handicap e della fruizione agevole degli spazi di tutte le persone.

I bambini delle elementari di Parabiago vorrebbero che il loro paese fosse più grande e con maggiori spazi verdi: erba, alberi, un nuovo parco con più giochi e la risistemazione di quelli esistenti...

Il parco, infatti, è un luogo molto importante per loro, eppure viene considerato brutto e triste: i pochi giochi esistenti sono sporchi, rovinati, e tutti verniciati di grigio.

I bambini hanno espresso il bisogno di spazi attrezzati dove poter giocare e incontrarsi coi compagni o svolgere delle attività con animatori, spazi allegri e colorati, grazie all'individuazione di soluzioni che insieme ai tecnici del comune sono state ritenute adeguate.

### **Il progetto del parco**



I bambini delle classi 3 A e 3 B delle scuole elementari Manzoni di Parabiago hanno scelto di lavorare al progetto di manutenzione del parco Crivelli che già allora necessitava di interventi di ammodernamento dei giochi in gran parte risalenti ancora agli anni '60; infatti già alcuni giochi erano stati eliminati perché pericolosi, ad

esempio il trenino. I bambini hanno voluto reinventare gli "oggetti" che abbiamo deciso di inserire nel parco (panchine, cestini, scivoli, fontana...) con forme nuove e colori vivaci: lo scivolo a tubo è un lungo serpente verde e per scivolare si deve entrare dentro la bocca; i cestini assumono le sembianze di personaggi "strani" che sembrano usciti direttamente da qualche mondo magico; la fontana è come se fosse animata (attraverso i denti scende l'acqua, la bocca e gli occhi sono aperti e uno spruzzo d'acqua sulla testa le fa da capelli...). "E' molto importante delimitare il parco con una cancellata, che ci fa sentire più protetti e sicuri: ma il cancello è un insieme di tante sagome di bambini che si danno la mano!

ingresso principale al parco da via Brisa (vicino alla biblioteca);

\_distributore "pronto soccorso" (vicino all'ingresso);

\_pista per le biglie (di fianco alla biblioteca), panchine;

\_labirinto fatto di vegetazione (è un ingresso secondario al parco da via S. Antonio);

\_fontana;

\_muretto-seduta (intorno alla "buca");

\_cancello della scuola multicolore (fatto dai bambini con piastrelline di argilla e murali), gazebo;

\_tavoli a scacchiera davanti al gazebo (per mangiare e giocare);

\_cestini (in varie parti del parco);

\_2 scivoli: uno normale ed uno a tubo, che sfrutta la pendenza della "buca";

\_fiori colorati un po' ovunque;

\_recinzione del parco;

\_animatori che periodicamente organizzano nel parco giochi e attività.”



Al termine del percorso di progettazione partecipata, il Comune di Parabiago ha inserito nel programma pluriennale delle opere pubbliche la sistemazione del parco Crivelli.

Le opere di progettazione però sono state rinviate per circa 10 anni. Anni in cui il parco andava progressivamente degradandosi, ma che hanno anche permesso di maturare scelte progettuali convenienti sia alle richieste dei bambini, sia alla storia del luogo. L'idea di riempire la buca dei giochi, ad esempio, è stata definitivamente abortita.

## **I giochi di ieri**

Alcuni ragazzi dell'istituto Maggiolini (Giovanni Pirrò – Simone Mercuri – Daniele Re Sartò – Riccardo Bernardini), nell'ambito dello stage presso il Comune di Parabiago – Ecomuseo del Paesaggio svolto nel 2011, hanno redatto un progetto per valorizzare i giochi di un tempo al parco Crivelli, fuori dalla scuola elementare Manzoni.

Il progetto è stato realizzato perché il Comune stava attuando il piano di sistemazione complessivo dell'area che era carente di strutture per giochi, malgrado il grande numero di bambini che lo frequentavano.

L'obiettivo del lavoro è stato quello di recuperare i giochi del passato.

È stato utilizzato il libro “C'era una volta Parabiago” nel quale vi è un capitolo sui giochi che si facevano una volta (“50 giochi che non si giocano più” di Augusto Boldorini). I giochi, facilmente realizzabili, sono stati disposti sulla mappa del parco così che, una volta arrivati sul posto gli stessi sono stati posizionati.

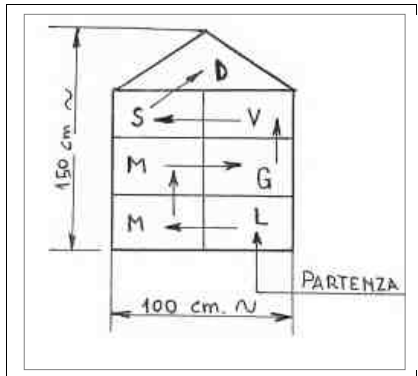
Il giorno 23/2/11 i ragazzi hanno realizzato i seguenti giochi.

### Castello

E' molto simile al gioco padéj. Cambia la forma del tracciato che assume la geometria come da figura. Le dimensioni sono indicative. Si sorteggia l'ordine di partenza. Si inizia da L (lunedì) per poi passare a M (martedì) fino ad arrivare

a D (domenica) dove termina il percorso. Volendo si può ritornare in senso inverso. Valgono tutte le regole del gioco precedente.

In entrambi i giochi è da preferire una superficie piana (asfalto o cemento).



### Salto

E' un gioco elegante. Si usa un opportuno tratto di fune impugnata con le mani all'estremità. La si fa passare sopra il capo e sotto i piedi, mentre si salta ritmicamente. Si possono fare molte variazioni: aumentare o diminuire la velocità; saltando con un solo piede oppure alternandoli, incrociando la fune; facendo entrare in gioco, se la lunghezza della fune lo consente, una seconda ed una eventuale terza persona che salteranno in sintonia.

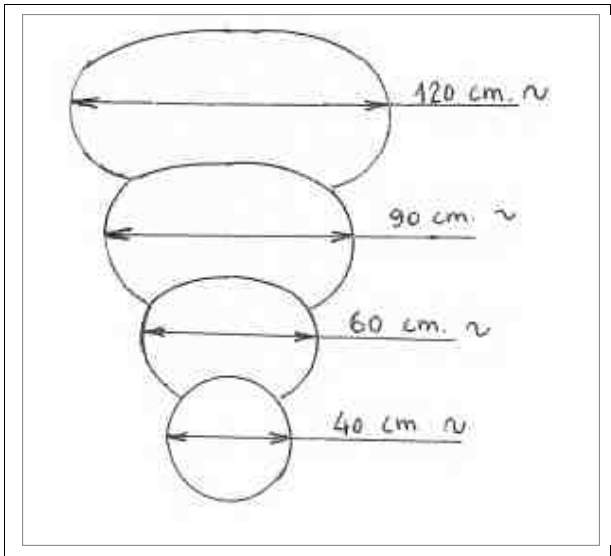
### Padej

Si gioca in due o più giocatori, solitamente bambine. Ognuna avrà il suo ciottolo (sasso di forma piatta). Si disegna un tracciato simile a quello posizionato a fondo pagina. Le dimensioni possono variare secondo l'età di chi gioca. Il primo giocatore lancia il ciottolo nel cerchio più piccolo.

Appoggiandosi ad una sola gamba e muovendosi a saltini, con la punta del piede cercherà di far entrare il ciottolo nel secondo e poi negli altri cerchi.

Si arriva in fondo, nel quarto cerchio, e senza uscire dal tracciato si deve tornare al cerchio di partenza, quello piccolo, senza mai appoggiare il piede a terra.

Se il ciottolo si ferma a cavallo del tracciato, si deve tentare di spostarlo con la punta del piede, ma mai la scarpa deve calpestare il tracciato, altrimenti si torna daccapo, dando la precedenza al giocatore che segue. Anche quando il ciottolo finisce fuori dal tracciato, si torna alla partenza e si aspetta il turno successivo. Vince chi fa il percorso completo.



### Elastico

Per giocare al gioco dell'elastico bisognava per prima cosa prendere un elastico lungo circa 2 metri e mezzo e alto almeno 1 cm. Poi bisognava essere almeno in tre. Due dei giocatori tenevano teso l'elastico con le caviglie e uno dei giocatori saltava l'elastico con mosse e movimenti codificati senza mai toccare l'elastico. Si cominciava con l'elastico tenuto alle caviglie e a gambe aperte e, man mano che si faceva tutta la serie di salti senza toccare l'elastico, si aumentava la difficoltà alzando l'elastico. Se il salto era sbagliato o se si schiacciava l'elastico il giocatore cedeva il posto ad un altro partecipante. Quando l'elastico era basso si doveva saltare con un piede in mezzo e uno esterno, su tutti e due i lati, poi a piedi uniti al centro, poi entrambi i piedi esterni .. senza toccare l'elastico, altrimenti si perdeva il turno. Di ogni figura esistevano poi più livelli



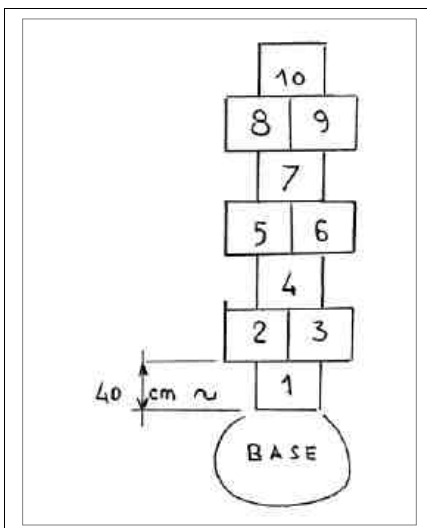
corrispondenti all'altezza a cui veniva posto l'elastico: piedi (il più facile!), polpaccio, ginocchio, coscia e persino (solo per i più bravi) ascelle e collo. Una volta spostato l'elastico ad ognuna di queste altezze si ricominciava la figura daccapo. Poi si ripartiva dai "piedi" della figura successiva.

Le prime figure erano generalmente uguali dappertutto in Italia, poi man mano che ci si addentrava nel gioco si differenziava l'ordine e differivano leggermente anche le figure stesse a seconda del luogo geografico in cui ci si trovava.

### Campana

Due o più concorrenti con un ciottolo. Si traccia sul pavimento uno degli schemi indicati in figura o altri a piacere. Si parte lanciando il ciottolo nella prima casella e lo si lascia intanto che il concorrente completa il percorso saltando con le gambe divaricate dove ci sono le caselle appaiate (2 – 3) e con un solo piede a casella singola (4). Raggiunto il n. 10 si rifà il percorso di ritorno. Giunto al numero 1 si prende con la mano il ciottolo e si arriva alla base. Si riparte con il ciottolo lanciato alla casella 2 e poi 3 oppure nella casella che sta fra le due e si rifanno i percorsi fino al n. 10 e ritorno.

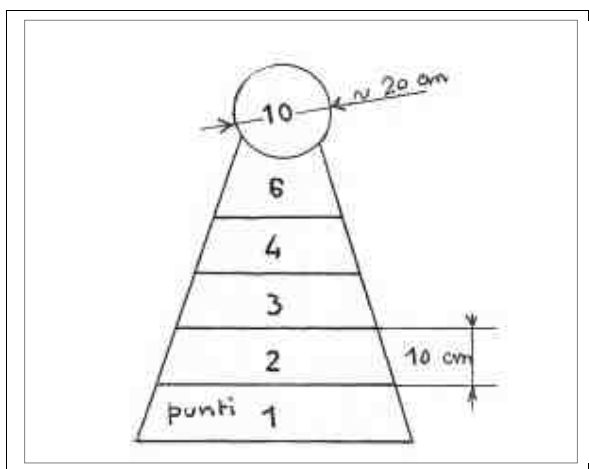
Se il ciottolo finisce sul tracciato poco importa, l'importante è non finirci con la scarpa perché in questo caso si ricomincia daccapo.



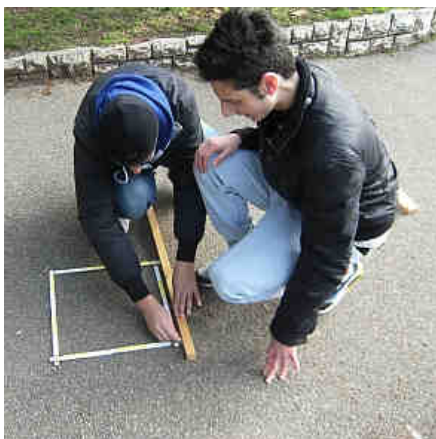
## Scaletta

E' un gioco semplice. Due o più giocatori. Si traccia per terra uno schema con misure sono indicative. Il punteggio è concordato.

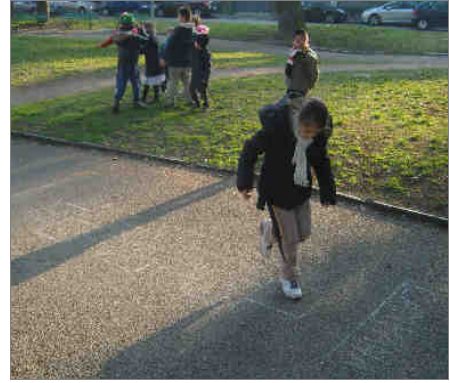
Da una certa distanza i giocatori lanciano una moneta, cercando di conquistare da ogni tiro il punteggio più alto. Il numero dei tiri "pro capite" è da fissare. Vince chi fa più punti. Se la moneta si sovrappone al tracciato interno o a quello periferico, si verifica su quale fascia incide di più per assegnare il punteggio o per dichiarare nullo il tiro, se la moneta è fuori perimetro.



Sono stati utilizzati dei gessetti bianchi, un metro e delle travi di legno per tracciare le linee dritte.



Dopo il lavoro svolto i ragazzi sono andati ad osservare se i bambini nel doposcuola stessero giocando, ma solo qualcuno era interessato, forse il motivo era che la maggior parte di loro non sapeva come giocare.



Vedendo che la gente non li notava molto, il giorno seguente i ragazzi sono tornati per modificare i giochi, mettendo il nome sopra ognuno e indicando con delle frecce il percorso dove trovarli.

Per farli notare ulteriormente, hanno messo un titolo agli ingressi “i giochi di ieri”.

Il progetto definitivo prevedeva la realizzazione dei giochi e la pubblicizzazione dell'iniziativa spiegando i giochi presso la scuola elementare.

I costi dell'iniziativa sono molto bassi perché serve solamente vernice per disegnare i giochi sull'asfalto.





## **Il progetto definitivo ed esecutivo del parco**

Il parco era in condizioni di grave degrado e pertanto l'amministrazione comunale nel 2011 ha ripreso la progettazione.

Il progetto di riqualificazione del parco è stato inserito tra le opere da realizzare nell'ambito del distretto urbano del commercio di Parabiago. La previsione di spesa totale complessiva era di 520.000 euro.

Il progetto definitivo, approvato a fine di dicembre 2011, riprendeva:

- 1) il percorso di progettazione partecipata del 2000/1;
- 2) la proposta della polizia locale di realizzare un percorso di educazione stradale;
- 3) la volontà di riqualificazione dei parchi cittadini con una attenzione ai bambini disabili, il cosiddetto "parco per tutti" ideato dell'assessorato alle politiche ambientali;
- 4) le attività di recupero dei giochi di un tempo.

Veniva abbandonata l'idea di chiudere la depressione del vecchio laghetto del parco Crivelli e si prevedeva :

- 1) l'installazione dei giochi, due altalene doppie, una piramide di arrampicata, un gioco girevole e due scivoli;
- 2) la realizzazione di un percorso di educazione stradale;

3) la realizzazione di alcuni giochi di un tempo.

Il progetto prevedeva due fasi:

- **1^ FASE** attuata nel corso del 2012/2013 – per complessivi euro 380.000,00 – ha previsto la riqualificazione dei camminamenti esistenti, la fornitura e posa di nuovi elementi di arredo urbano ed attrezzature ludiche con realizzazione di pavimentazione *antitrauma* sull'area di pertinenza, la realizzazione di nuovo impianto di illuminazione pubblica e esecuzione di opere per l'abbattimento di barriere architettoniche onde consentire ai disabili di accedere all'area gioco;
- **2^ FASE** da attuare eventualmente nel corso del 2013 – per complessivi Euro 140.000,00 – al fine di realizzare una recinzione.

### **Giochi installati nel 2013**

#### Piramide

Palo portante in acciaio zincato a caldo del diametro di 20 cm. Il cesto del diametro di 190 cm, 3 camini d'arrampicata ad anello, 1 camminamento orizzontale in rete. Struttura in rete del tipo Herkules da 16 mm di diametro formate da 6 trefoli di acciaio zincato con copertura in perlon termosaldato su ogni singolo trefolo. Età d'uso consigliata 6 / 12 anni.



### Altalena doppia

Struttura realizzata in tubo d'acciaio da 7,6 cm di diametro zincato a caldo e verniciato a polveri, giunti di movimento in acciaio inossidabile con cuscinetti a sfera. 2 seggiolini assorbimento urto o a gabbia. Età d'uso consigliata 2 / 12 anni.



### Altalena

Struttura realizzata in tubo d'acciaio da 7,6 cm di diametro zincato a caldo e verniciato a polveri, giunti di movimento in acciaio inossidabile con cuscinetti a sfera. Seggiolino a gabbia e seggiolino specifico per disabili con grandi dimensioni di 80 x 80 x h = 105 cm, protezioni laterali e frontali e struttura che permette di mantenere la seduta. Età d'uso consigliata 2 / 12 anni.



## Giostra

Struttura realizzata con acciaio zincato a caldo e verniciato a polveri, pavimento in legno multistrato antisdrucchiolo, sedute in stratificato melaminico da 8 mm.

Età d'uso consigliata 2 / 6 anni.





### Scivoli da pendio

Scivolo da pendio costituito da piattaforma di sbarco con struttura verticale e pavimentazione in legno e discesa in resina, montato con piastre per terreno di coltivo inerbito, età d'uso consigliata 0/14.

Scivolo da pendio con risalita a corda costituito da piattaforma di sbarco con struttura verticale in legno, discesa in resina e risalita in legno con corda in materiale plastico, montato con piastre per terreno di coltivo inerbito, età d'uso consigliata 0/14.



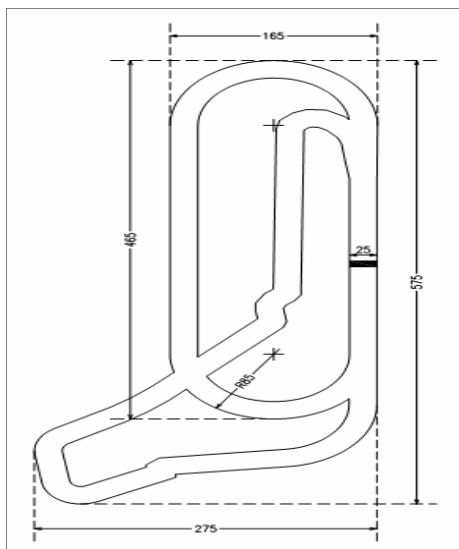
## **Percorso di educazione stradale**

Il percorso di educazione stradale è stato realizzato con diversi elementi di segnaletica stradale: attraversamento pedonale, dare precedenza, stop, frecce di obbligo direzionale, divieto di accesso, al fine di poter utilizzare il parco come percorso di educazione stradale per i bambini.

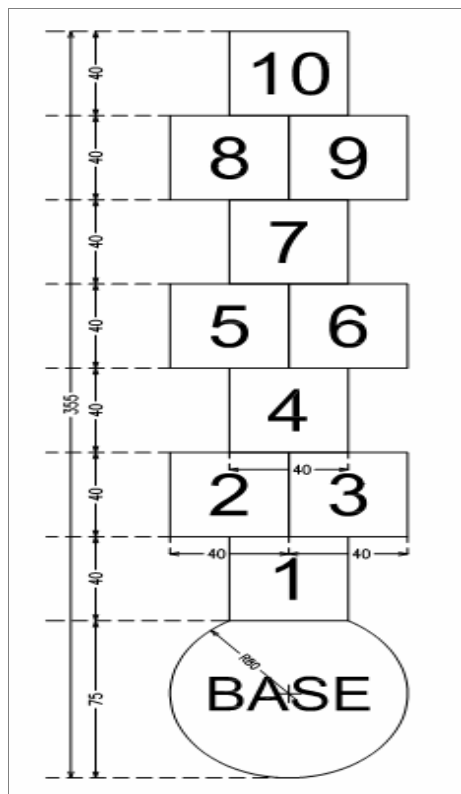


## I giochi di ieri

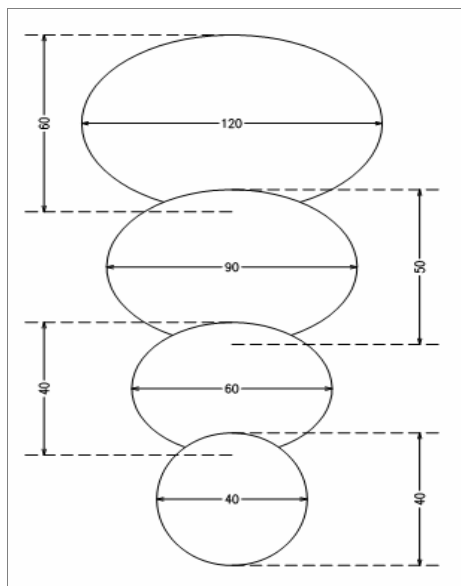
### Pista Gran Prix



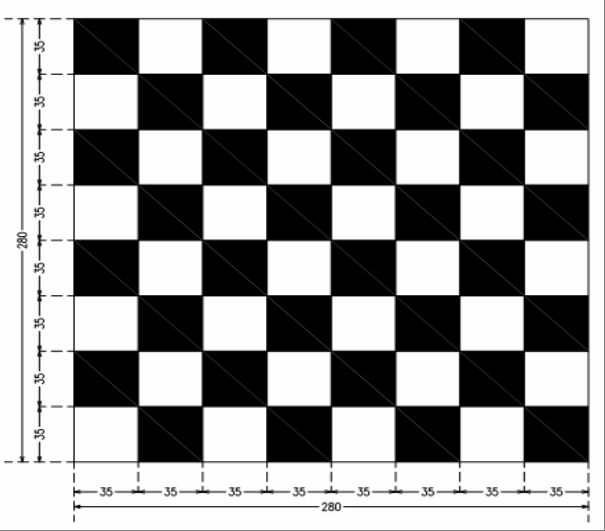
## La Casetta



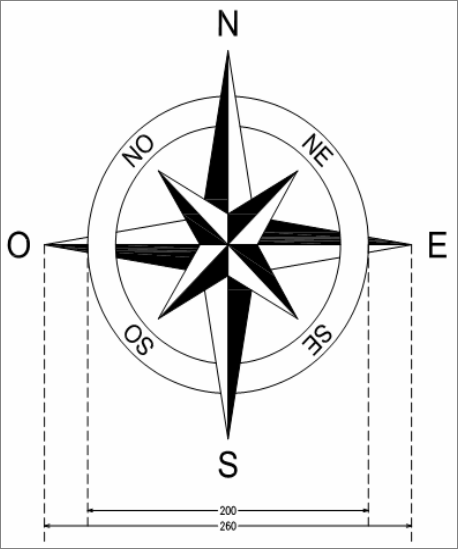
## Padej



La Scacchiera



La Rosa dei Venti





## 4. CONCLUSIONI

Il primo parco giochi, realizzato negli anni '60 a Parabiago, nel luogo del giardino della villa Crivelli, dopo oltre un decennio di progettazione è stato riqualificato e costituisce oggi un luogo di gioco e di ritrovo dei bambini che ogni giorno escono dalla scuola elementare.

Esso vuole anche diventare un polo d'attrazione del distretto urbano del commercio che ha come importante obiettivo la riqualificazione del centro cittadino.

Il lunghissimo periodo di progettazione ha consentito di realizzare un progetto con caratteristiche non sempre comuni nelle opere pubbliche:

- 1) rispetto delle caratteristiche storiche del giardino Crivelli (la depressione dove vi era il laghetto non è stata riempita);

- 2) recepimento di spunti progettuali proposti dai bambini nell'ambito dei laboratori di partecipazione di Mondobambino nell'anno scolastico 2000/01;
- 3) multifunzionalità dell'area con l'introduzione di un percorso di educazione stradale e con l'inserimento della stessa nel distretto urbano del commercio e nel circuito di visita del patrimonio culturale denominato Parabiago 3.0;
- 4) attenzione dell'accessibilità dell'area giochi ai disabili nell'ambito del progetto "parco per tutti";
- 5) recupero di tradizioni locali e del patrimonio culturale, quali i giochi di strada, valorizzati dall'Ecomuseo di Parabiago.



8 giugno 2013 - Il taglio del nastro: i bambini e il sindaco Franco Borghi inaugurano il parco giochi.

## Gli e-book dell'Ecomuseo del Paesaggio:

---

Roberto Morgese, **La scuola fantastica. Dalle origini al primo giorno di scuola**, (2013)

Raul Dal Santo, Piero Rimoldi, Agnese Fenino, **La scuola fantastica**, (2011)

Augusto Boldorini, **50 giochi... che non si giocano più**, (2005)

Augusto Boldorini, **Piccola Venezia: appunti di storia di Villastanza**, (2007)

Egidio Gianazza (a cura di), **C'era una volta Parabiago**, (2005)

Sc. Medie Rapizzi, **Filastrocche e proverbi**, (2005)

Raul Dal Santo, Matteo Dolci, **Ipotesi di definizione del paesaggio dell'altomilanese in epoca imperiale romana**, (2005)

Maria Luisa Ciprandi, Graziana Marcon, Maria Bollati, Ivana Bollati (a cura di), **Noi. Testimonianze e documenti in un libro per S.Lorenzo di Parabiago**, (2002)

Sergio Parini (a cura di), **Ona brancada da Farina: Ricette tradizionali dell'Alto Milanese**, (2007)

Angelo Colombo, **Appunti di apicoltura dalle esperienze con le api eapicoltori**, (2008)

Don Carlo Cozzi, **“La Fauna” e “Le Piante e i Fiori” nel Vernacolo Abbiatense**, (edizioni 1905 e 1907)

Alessandra Colonna, Raul Dal Santo, Simone Rossoni (a cura di), **Una regina a Parabiago**, (2008)

Per l'elenco completo vedere il sito web dell'ecomuseo sezione “banca della memoria”

## Informazioni

---



**Per informazioni o per pubblicare gli e-book:**

**Ufficio Agenda 21**

**Ecomuseo del Paesaggio**

Tel. 0331/493.002 - Fax 0331/554.679

e-mail [agenda21@comune.parabiago.mi.it](mailto:agenda21@comune.parabiago.mi.it)

<http://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/ecomuseo/ECOMUSEO.htm>