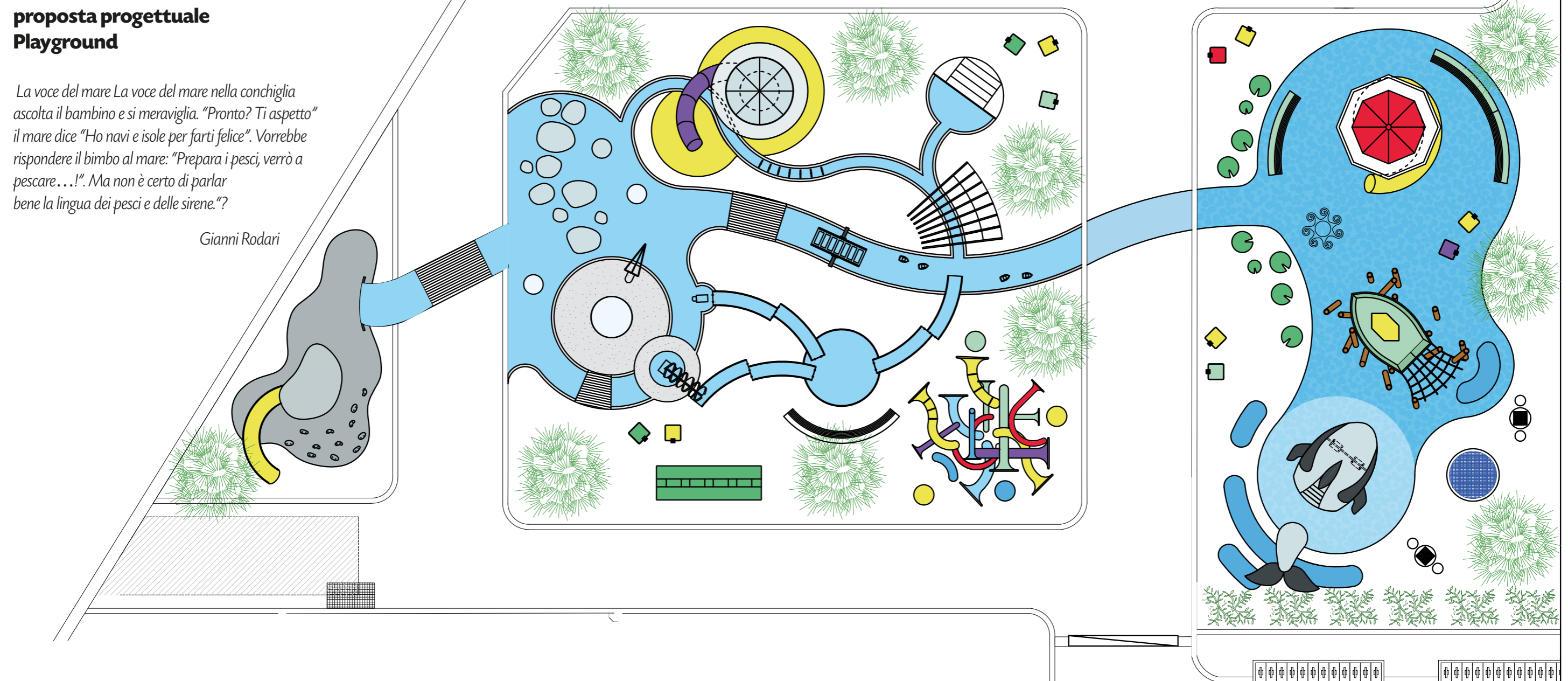


Kimu

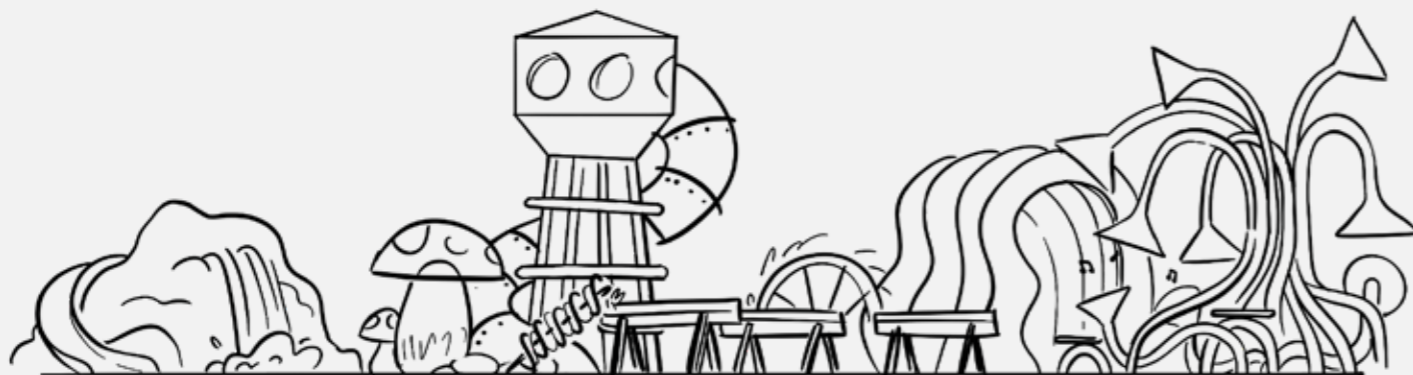
proposta progettuale Playground

*La voce del mare La voce del mare nella conchiglia
ascolta il bambino e si meraviglia. "Pronto? Ti aspetto"
il mare dice "Ho navi e isole per farti felice". Vorrebbe
rispondere il bimbo al mare: "Prepara i pesci, verrò a
pescare...!". Ma non è certo di parlar
bene la lingua dei pesci e delle sirene."*

Gianni Rodari



Playground interno



Playground esterno



Kimu

proposta progettuale
Playground privato

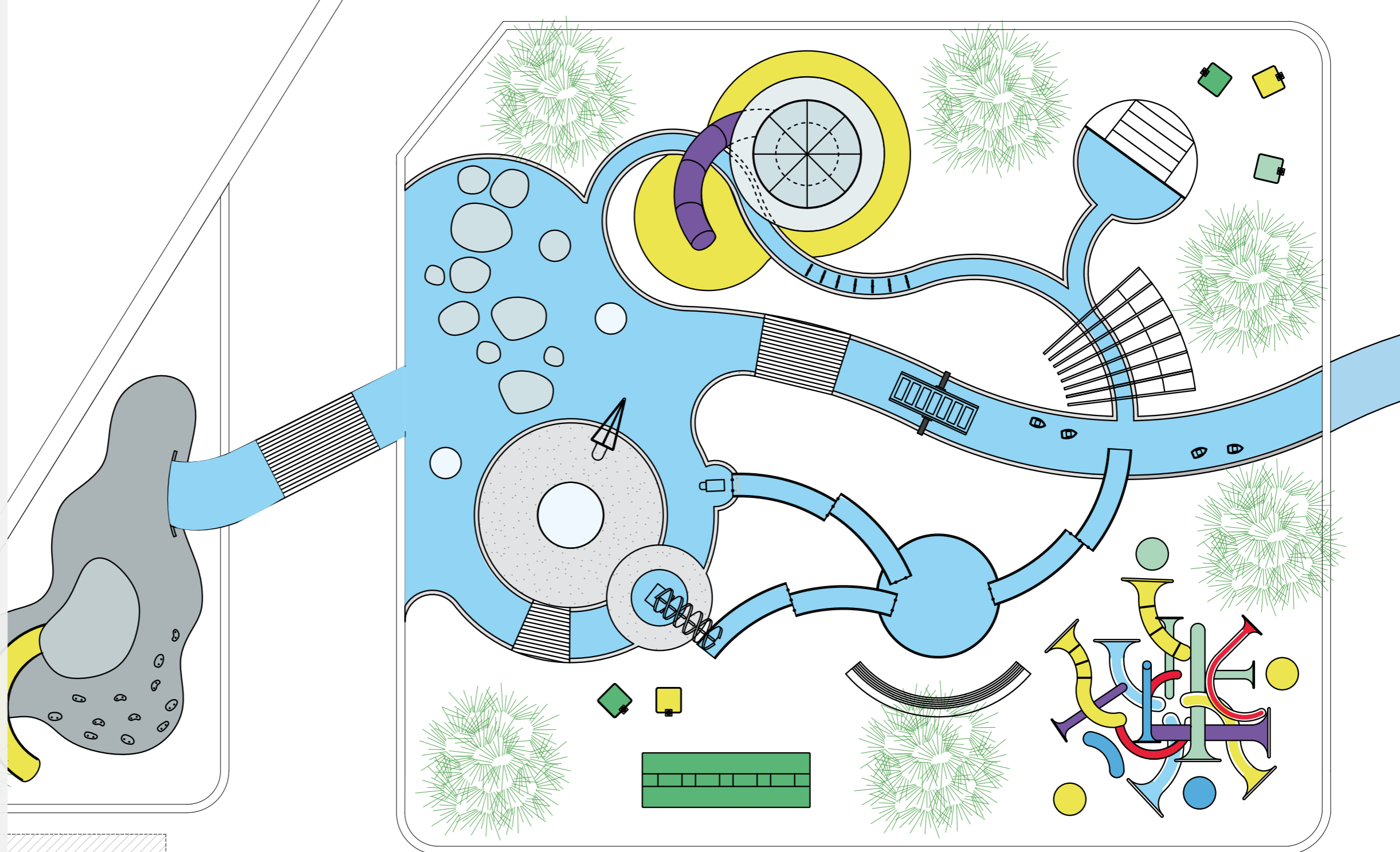
Nella prima e nella seconda zona del parco del museo viene ricreato il percorso che compie l'acqua scendendo dai monti e attraversando laghi e fiumi, prima di giungere al mare nella zona esterna. Vari gli exhibit per scoprire i principi fisici legati all'acqua e non solo.

Arredi

- Frangisole con proiezioni di luce colorata
- Panchine che simulano le onde del mare
- Tavoli da gaming
- Pavimento antitrauma colorato
- Area munita con impermeabili e stivali
- abbeveratoio

Interazioni

- Sassi morbidi calpestabili
- Montagna rocciosa con percorso da scalare; dotata di scivolo e cascata
- Torre piezometrica scalabile con scivolo
- Vaporizzatori acukei e giochi interattivi per acqua (es. dighe)
- Sistemi di trasporto dell'acqua in quota tramite vite di Archimede e pompa manuale
- Grondaie multilivello con giochi d'acqua accessibili a carrozzine
- Installazione di tubi sonori



Kimu

proposta progettuale
Playground pubblico

Nella terza e ultima parte del percorso i visitatori potranno cimentarsi in una serie di attività legate al tema marittimo poichè il percorso del fiume giunge qui al termine. Il corso viene interrotto nell'area privata ma continua mediante grafica colorata a terra.

Arredi

- Frangisole con proiezioni di luce colorata
- Panchine che simulano le onde del mare
- Tavoli da gaming
- Dossi colorati che rievocano le increspature dell'acqua
- Pavimento antitrauma colorato
- Abbeveratoio

Interazioni

- Area lacustre con ninfee da saltare dotate di molle;
- Faro scalabile con scivolo e ballatoio percorribile
- Barca con rete per pesca a strascico scalabile, incagliata tra bricole
- Balenottera con altalene interne e scivolo sul dorso
- Bolla d'acqua salterello

