

**Kinder**  
Joy of moving

# PARK

**UN PARCO LUDICO MOTORIO DI NUOVA GENERAZIONE**



Copyright KJom 2025

20  
26



**VIENI A SCOPRIRE**





## Indice

Aggiungere qualità alle esperienze motorie dei bambini:  
una nuova concezione di parco-giochi.

<b>01</b>	Prefazione Prof.ssa Caterina Pesce	5
<b>02</b>	Il legame tra Kinder e la gioia	11
<b>03</b>	Il progetto di responsabilità sociale	12
<b>04</b>	Il metodo scientifico	15
<b>05</b>	Kinder Joy of moving Park	17
	05.1 I nostri giochi	
	05.2 Possibili ambientazioni	
	05.3 La Comunicazione	
<b>06</b>	Le partnership	91
	06.1 Expo Milano 2015	
	06.2 Vicolungo The Style Outlets	
	06.3 Village Joy of moving	
	06.4 Costa Crociere	
<b>07</b>	La realizzazione: il nostro partner Holzhof	109



## Prefazione

“Il buongiorno si vede dal mattino”: tanti, troppi bambini e ragazzi non raggiungono la quantità minima di attività fisica necessaria per crescere sani, persino già prima della scolarizzazione, quando si potrebbe credere che i bambini abbiano ancora ampia possibilità di muoversi e giocare.

Ciò che manca maggiormente ai nostri bambini e ragazzi è la possibilità di muoversi liberamente, di esportare nella vita di ogni giorno le abilità motorie che apprendono a scuola e nella pratica di attività sportive strutturate, che da sole non bastano a coprire il fabbisogno di attività fisica indicato nelle raccomandazioni internazionali (lo ‘standard d’oro’ di almeno 60 minuti al giorno di attività motoria da moderata a vigorosa).

I processi di urbanizzazione e di concentrazione della popolazione in grandi aree urbane prive di adeguate aree verdi, assieme allo sviluppo di sistemi di trasporto motorizzato e alle nuove tecnologie informatiche, sono responsabili dell’incremento dei livelli di inattività fisica dei bambini.

Nelle zone urbane si parla di ambiente costruito, cioè delle caratteristiche dell’ambiente che derivano da opere di urbanizzazione e dalla creazione di infrastrutture da parte dell’uomo. Per garantire ai bambini sufficienti opportunità per crescere attivi, proviamo a riflettere su perché si deve e come si può agire su entrambi i fronti dell’educazione e della costruzione di un ambiente a misura non semplicemente di bambino, ma di ‘bambino attivo’.

Con il nostro metodo educativo Joy of moving, che stimolando la gioia di muoversi mira a far sviluppare ai bambini le loro capacità non solo motorie, ma anche cognitive e socio-emozionali, possiamo creare una gioiosa abitudine al movimento che i bambini si porteranno per tutta la vita e che li aiuterà a crescere sani e felici. Ma le condizioni affinché questo stile di vita in movimento attecchisca e possa essere mantenuto lungo il corso della vita adulta le detta l’ambiente in cui viviamo. In altre parole, per ‘correre’ ai ripari dalla sedentarietà l’educazione dei bambini non basta: ci vuole un ambiente facilitante!

Se gli addetti ai lavori rendono le nostre città più attrezzate e 'giocabili' (bellissimo il concetto di giocabilità!), i nostri bambini giocheranno all'aperto. Il fulcro intorno al quale ruota la nostra idea di ambiente facilitante e giocabile è il bambino con la sua motricità, le sue funzioni cognitive, la sua emozionalità e la sua socialità. In passato c'erano più opportunità, per i bambini, di arrampicarsi su un albero, correre in un cortile, saltare una corda da soli o in compagnia, all'aria aperta. Oggi, la maggior parte dei bambini vive in centri urbani spesso lontani dalla natura, senza spazi adeguati in cui potersi muovere all'aperto, in un ambiente estremamente meccanizzato (ascensore, automobile, computer, videogiochi, ecc.). Ricreare in un ambiente urbano le condizioni 'naturalmente' presenti in ambienti naturalistici è compito degli operatori che si pongono l'obiettivo di sollecitare la crescita dei bambini in ambienti facilitanti che, sebbene con una funzione vicaria, abbiano delle somiglianze con l'ambiente naturale.

Proviamo a immaginare di attrezzare un ambiente facilitante, un parco giochi, con oggetti o macchine ludiche studiate non solo dal punto di vista biomeccanico per essere funzionali e sicure, ma anche dal punto di vista del bambino per soddisfare i suoi bisogni fondamentali di autonomia, competenza e relazione. Le macchine ludiche devono essere costruite in modo tale che il bambino possa cimentarsi con interesse e senza paura di fallire e possa riuscire autonomamente, ma anche in relazione con altri bambini, a svolgere il compito con successo. Quindi 'qualificare e riqualificare' i parchi urbani non deve essere inteso solo nell'accezione comune del termine, cioè soltanto curarne le strutture, la manutenzione, l'agibilità. Noi che con il nostro metodo Joy of moving puntiamo non solo a far muovere i nostri bambini, ma a farli muovere nel modo più variegato e stimolante possibile, riteniamo che riqualificare i parchi urbani debba significare anche 'aggiungere qualità' alle esperienze motorie dei bambini nel parco, costruendo un ambiente ludico arricchito. Per arricchimento ambientale s'intende l'aggiunta di stimoli fisici e sociali che promuovono lo sviluppo. A quali tipi di stimolazioni ci riferiamo noi, pensando al nostro parco ideale? Nel tempo sono stati ideati diversi parchi monotematici che potrebbero rappresentare ambienti arricchiti di stimolazioni. Ne consideriamo alcuni, analizzando se e quali opportunità offrono dal nostro punto di vista, che è quello dell'educazione per, nel e attraverso il movimento.

**Parchi di divertimento:** si tratta di parchi opportunamente attrezzati per bambini, in cui la realtà naturale e l'immaginazione fiabesca si fondono e bambini di diverse età possono immergersi in un mondo fantastico. In questa tipologia di parco, il coinvolgimento emozionale prevale sull'impegno motorio. In sostanza, c'è grande immaginazione, ma poca azione.

**Luna Park:** le attrezzature consentono di appagare, in condizioni di sicurezza, il desiderio di sensazioni forti (sensation seeking), date da accelerazioni, scivolamenti, rotazioni o cadute simulate. La stimolazione motoria, laddove presente, passa in secondo piano.

**Parchi marini:** sono di tipo più didattico che ludico e consentono ai bambini di entrare in contatto con la fauna marina. Le abili evoluzioni motorie dei delfini e delle foche attivano un coinvolgimento emozionale e probabilmente quella forma di 'immedesimazione neuro-motoria' che avviene osservando i movimenti altrui. Ma l'impegno motorio è limitato pressoché al solo camminare attraverso il parco.

**Parchi acquatici:** nati dalla cosiddetta 'acqua-scivolo', comportano un certo impegno motorio per il galleggiamento e il movimento in acqua, ma prevale pur sempre l'aspetto ludico ed emozionale.

**Parchi arboring o tarzaning:** sono centrati sull'avventura in ambiente tipo bosco, giungla o roccioso. Le attrezzature di questi parchi presentano diversi gradi di difficoltà e di stimolazione motoria: non c'è solo impegno muscolare, ma anche un forte impegno della capacità di adattare i propri movimenti in funzione di ciò che si percepisce e di risolvere problemi motori emergenti. C'è anche una forte componente emotiva, in quanto occorre salire staccandosi dal suolo.

**Parchi giochi bimbi:** in questi parchi c'è impegno motorio che, in forma ludica, stimola l'efficienza muscolare e richiede soprattutto coordinazione occhio-mano ed occhio-piede nello spostamento in appoggio su attrezzi.



Come creare, in ambienti urbani, parchi giochi attrezzati per l'uso giornaliero - e non 'una tantum' - da parte dei bambini, che coniughino l'arricchimento ambientale motorio, cognitivo ed emozionale? In sintonia con il modello olistico di sviluppo che è il filo conduttore del metodo Joy of moving, proponiamo macchine ludiche che sono esempi di attrezzature ideate per perseguire gli stessi obiettivi dei giochi Joy of moving praticati nel contesto educativo della scuola: efficienza fisica, coordinazione motoria, funzioni cognitive, abilità di vita. Infatti, il bambino, cimentandosi con queste macchine, sollecita: l'efficienza fisica (del cuore e dei vari muscoli che lavorano), l'intero spettro delle capacità motorie coordinative (controllo e adattamento motorio) e alcune funzioni cognitive e abilità di vita (porsi degli obiettivi, prendere decisioni, trovare soluzioni per usare efficacemente le macchine ludiche).

Tali macchine ludiche rappresentano animali e oggetti della realtà ambientale. Esse sono ideate in modo tale che il bambino possa apprendere azioni spendibili, grazie al transfer di apprendimento, anche in ambiente naturale e urbano. Così facendo, il bambino si attrezza per affrontare le sfide che incontrerà quando, ad esempio in ambiente naturale, dovrà magari camminare su tronchi, attraversare un ruscello passando sui sassi che emergono in superficie, scalare una parete rocciosa, cavalcare un pony della fattoria, ecc. Chiamiamo queste macchine ludiche 'MoviMenti & ImmaginAzione' - che non a caso è anche il sottotitolo del manuale Joy of moving - perché il bambino deve comporre i suoi movimenti in azioni alimentate dall'immaginazione.

#### **Prof. ssa Caterina Pesce**

Appassionata scienziata del movimento, Dott.ssa in Scienze motorie e in Psicologia, professore associato presso l'Università degli studi "Foro Italico" di Roma, è l'ideatrice del metodo Joy of moving.

#### **Gianni Lanfranco**

Pallavolista di professione e medaglia olimpica ai giochi di Los Angeles del 1984, è anche colui che ha ispirato la creazione dei giochi di movimento qui rappresentati; Nel 1993 ha fondato Advanced Distribution di cui è il Presidente.

# 02



## Il legame tra Kinder e la gioia

Kinder ha sempre avuto come obiettivo quello di offrire ai bambini tanti piccoli ma speciali **momenti di gioia**, pensati proprio per loro.

Non tutti sanno però che da anni Kinder si impegna nel perseguire un altro importante obiettivo: **avvicinare i bambini all'attività motoria in modo coinvolgente e gioioso**, incentivandone la predisposizione naturale a muoversi, a giocare e a stare insieme.

## Il progetto di responsabilità sociale

Per questo è nato **Kinder Joy of moving**: un progetto internazionale di Responsabilità Sociale del Gruppo Ferrero, che incide in modo attivo e innovativo nella crescita dei bambini e trova posto nel cuore delle famiglie perché soddisfa un bisogno ormai primario: combattere la sedentarietà e la passività e promuovere uno stile di vita attivo nei bambini.

Lanciato nel 2005, il progetto **Kinder Joy of moving** ha coinvolto finora oltre 60 milioni di bambini (**3,7 milioni** nell'ultimo anno) ed è attivo in **35 paesi** nel mondo.

Il progetto beneficia della collaborazione di **131 Partners** qualificati ed esperti, inclusi Ministeri dell'educazione, Università, Organizzazioni, Aziende private, Comitati olimpici, Federazioni e Associazioni sportive, e ISF (International School Sport Federation).

**Kinder Joy of moving** non è una dichiarazione autocelebrativa, ma è un fatto concreto, di quelli che fanno crescere fiducia e amicizia nei confronti del Brand.



**3.7 m**  
BAMBINI

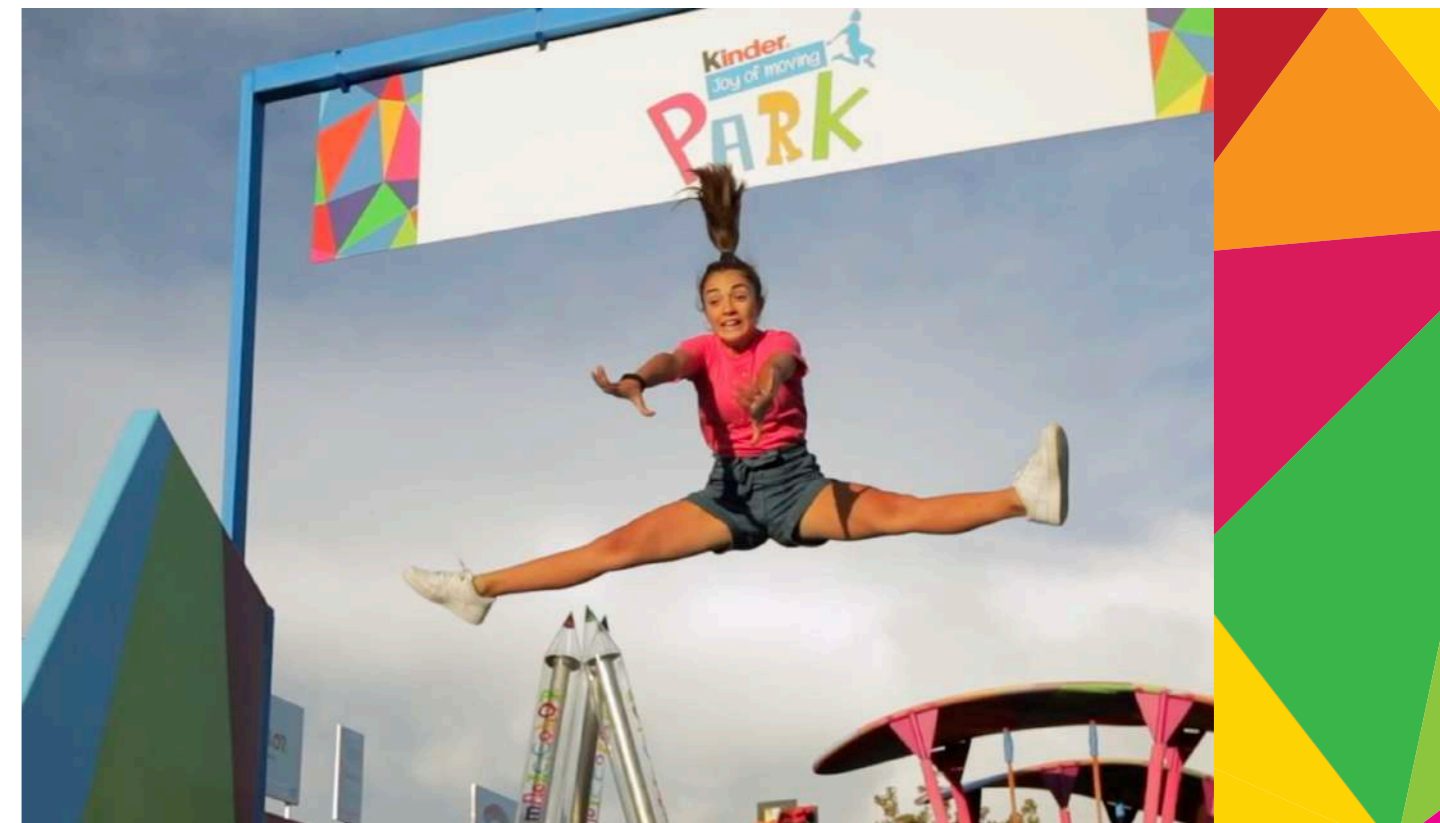


**35**  
PAESI



**131**  
FEDERAZIONI E ASSOCIAZIONI

Fonte: Sustainability report del gruppo Ferrero 2023





## Il metodo scientifico

Questo progetto si ispira a **Joy of moving**, un nuovo metodo educativo, frutto di un importante studio scientifico e testato con i bambini in età scolare per oltre due anni. Il manuale **Joy of moving EDUCATION**, che ne riassume i contenuti, è diventato parte dell'offerta formativa nelle scuole primarie e dell'infanzia italiane.

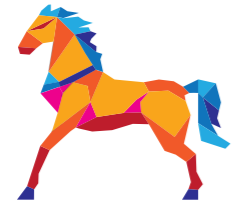
Questa metodologia ha la capacità di sviluppare nei bambini, in modo combinato e congiunto, le capacità motorie, le capacità cognitive e le abilità di vita, di più e meglio delle pratiche esistenti. Sono stati formati centinaia di istruttori, idonei ad insegnare questo nuovo metodo e in grado di diffonderlo.



## Un parco di nuova generazione

I bambini che lo sperimentano hanno la possibilità di acquisire o migliorare specifiche abilità, divertendosi. Grazie ad un "AMBIENTE FACILITANTE" creato da macchine ludico-motorie, sviluppate dal Dipartimento di Ingegneria Industriale dell'Università Federico II di Napoli, i bambini sono coinvolti in esperienze che stimolano lo sviluppo e la ricerca di soluzioni creative. In un mondo colorato e gioioso, giochi unici ed innovativi esercitano la loro funzione, non solo motoria.





fortius



flysky



magiccolor



bluewind



rainbow



rollyroger



freejump



fungus

# 05.1

## I nostri giochi

Ognuna delle macchine ludico-motorie ha una funzione specifica che attiva una particolare skill del bambino: controllo, impegno, sforzo, equilibrio, resistenza, coraggio, stabilità e iniziativa. L'arrampicata con più percorsi di salita, per insegnare ai bambini il valore dell'impegno; il surf dove capire l'importanza del controllo e della stabilità; il free jump per mettere alla prova il proprio coraggio, i volatili dove anche un piccolo sforzo può essere sufficiente per far muovere le ali, un fungo rotante per i più intraprendenti...



FORTE  
CORRO

## fortius

### il controllo

Il bambino sale sul cavallo appoggiando i piedi e tenendosi con le mani alle impugnature ai lati del collo del cavallo. Flettendo le braccia e avvicinandole al corpo (gesto del fantino), fa spostare il cavallo in avanti e, ripetendo questo movimento, lo fa giungere al termine del binario su cui si sposta. Una musica allegra suona per tutta la durata della corsa. All'arrivo, il bambino scende dalla sella e riposiziona il cavallo al punto di partenza spingendolo a mano. È possibile giocare in coppia (un bambino per cavallo) sui due cavalli affiancati.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare degli arti superiori e del busto e la flessibilità o mobilità articolare della spalla e del gomito.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare le capacità di controllo motorio preciso, in particolare di differenziazione cinestetica, per mantenere la postura corretta e imprimere la giusta forza al gesto, la capacità di ritmo nel cavalcare e la capacità di equilibrio per restare in sella.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito.

#### OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo e la capacità di valutare il rapporto causa-effetto tra l'espressione di forza e l'avanzamento del cavallo per raggiungere l'arrivo (goal setting). **Interpersonali** se svolto in coppia, migliorare l'empatia, cioè la capacità di immedesimarsi nel compagno posto di fianco per andare alla sua stessa velocità o più veloce di lui, oppure per aiutarlo se dovesse avere bisogno di aiuto (relazione efficace).

# fortius



GUARDA COME SI GIOCA!

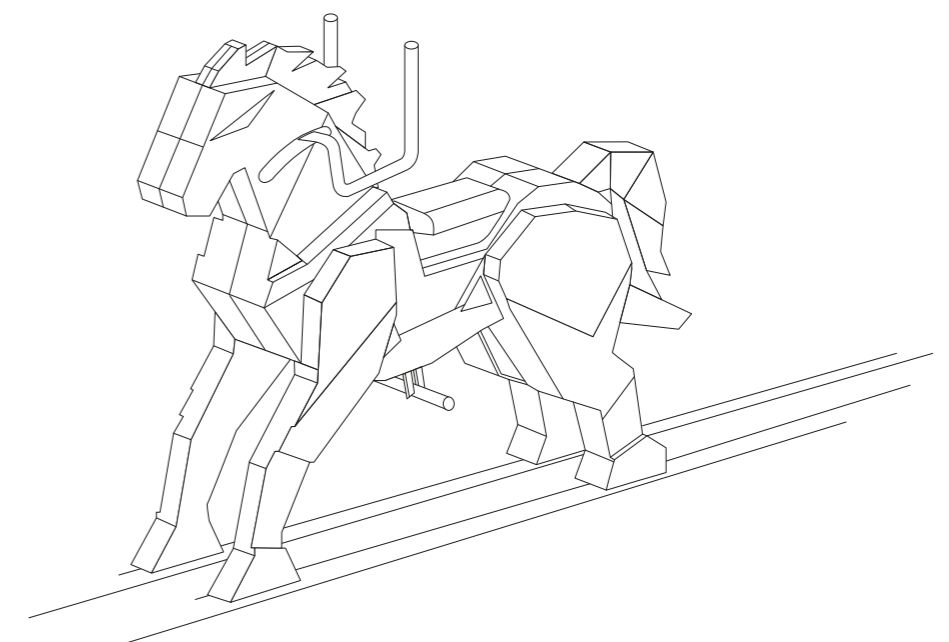
**DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INDUSTRIALE**

### MUSCOLATURA COINVOLTA FORTIUS

<p><b>EFFICIENZA FISICA</b></p> <p>BRACCIA ★★☆☆☆</p> <p>GAMBE ★☆☆☆☆</p>	<p><b>COORDINAZIONE</b></p> <p>BRACCIA ★★☆☆☆</p> <p>GAMBE ★★☆☆☆</p>
---	---

**INTENSITÀ MUSCOLARE**

Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







# fungUS

## intraprendenza

Il bambino afferra una delle corde, eventualmente facendosi aiutare da un adulto, e inserisce un piede nell'occhiello presente sulla parte terminale della corda. Il bambino con l'altro piede si dà la spinta mettendo in rotazione il fungo e sceglie la posizione o le posizioni da assumere durante il suo movimento. Per tutta la durata del gioco sente un motivo musicale. Il gioco continua fino a quando il bambino non decide di arrestarsi e quindi abbandonare la postazione.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare sia la forza muscolare degli arti inferiori, del tronco e degli arti superiori, sia la flessibilità o mobilità articolare di tutte le principali articolazioni del corpo.

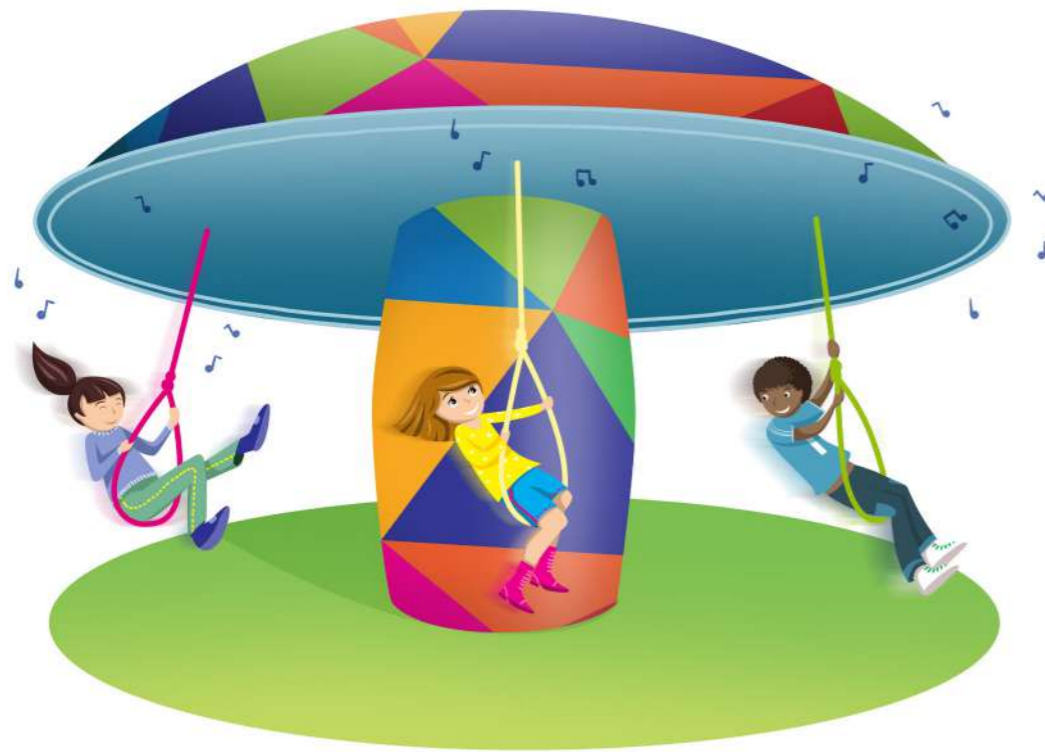
**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare la capacità di equilibrio dinamico, le capacità di controllo motorio preciso e, in particolare, le capacità di adattamento percettivo-motorio di reazione e di trasformazione motoria, in rapporto al movimento del fungo, soprattutto se il bambino dovesse salire o scendere quando il fungo è già in funzione.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito.

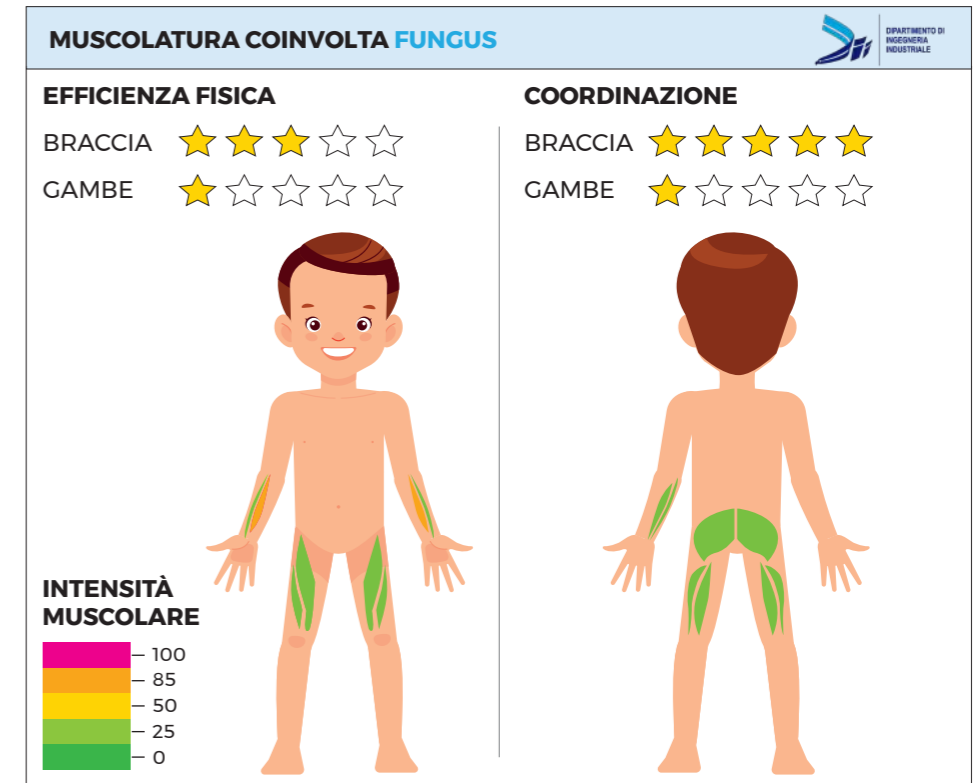
### **OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo, la gestione delle emozioni e la creatività motoria nel trovare diverse posizioni durante la rotazione del fungo. Migliorare la capacità di valutare il rapporto causa-effetto tra i propri movimenti e la riuscita del gioco (relazione efficace).

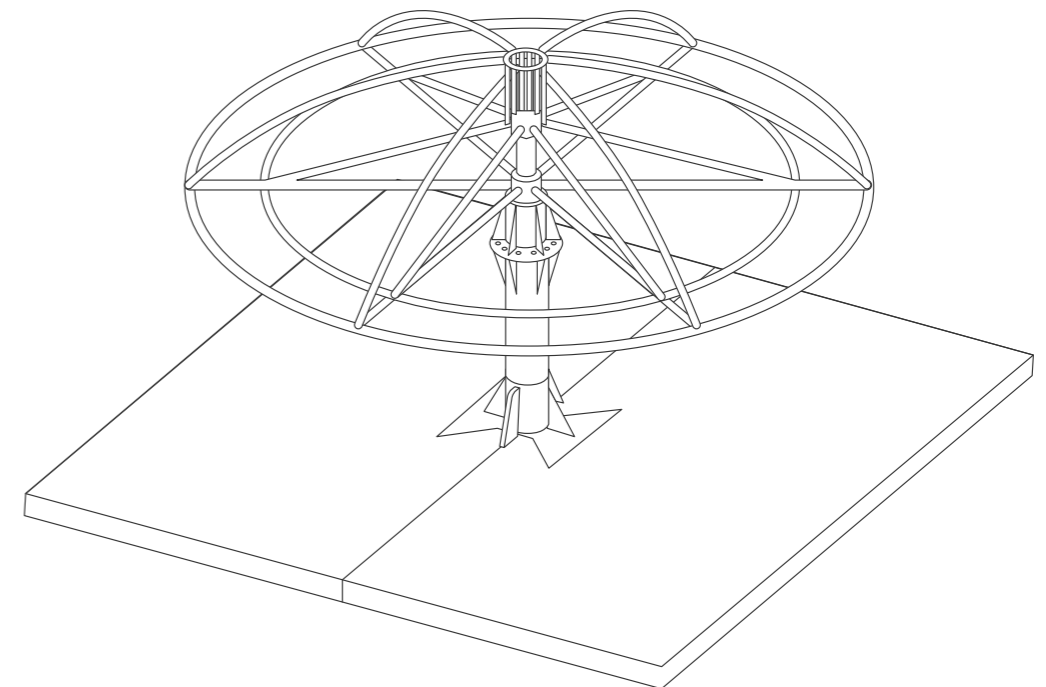
# fungus



GUARDA COME SI GIOCA!



Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







U  
n  
o  
s  
e  
p  
r  
m  
i

# RainBOW

## l'impegno

Il bambino si arrampica sulla parete di una piramide utilizzando mani e piedi. Può scegliere di salire sulla parete più o meno ripida e usare prese o appoggi più o meno distanti. Nel mettersi alla prova può cambiare agevolmente parete, passando da una più facile a una più difficile o viceversa. Il parapetto che separa i vari tratti di parete garantisce sicurezza in caso di cadute.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare di tutti i principali gruppi muscolari del corpo e la flessibilità o mobilità articolare di tutte le articolazioni, in particolare quelle della spalla e dell'anca.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare la capacità di controllo motorio preciso, in particolare di combinazione inter-segmentaria, la capacità di equilibrio e le capacità di adattamento percettivo-motorio preciso, per adattare il movimento degli arti alla superficie su cui ci si arrampica e alla posizione e distanza dei punti di presa/appoggio sulla parete.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e l'attenzione divisa sui differenti punti di presa/appoggio sulla parete.

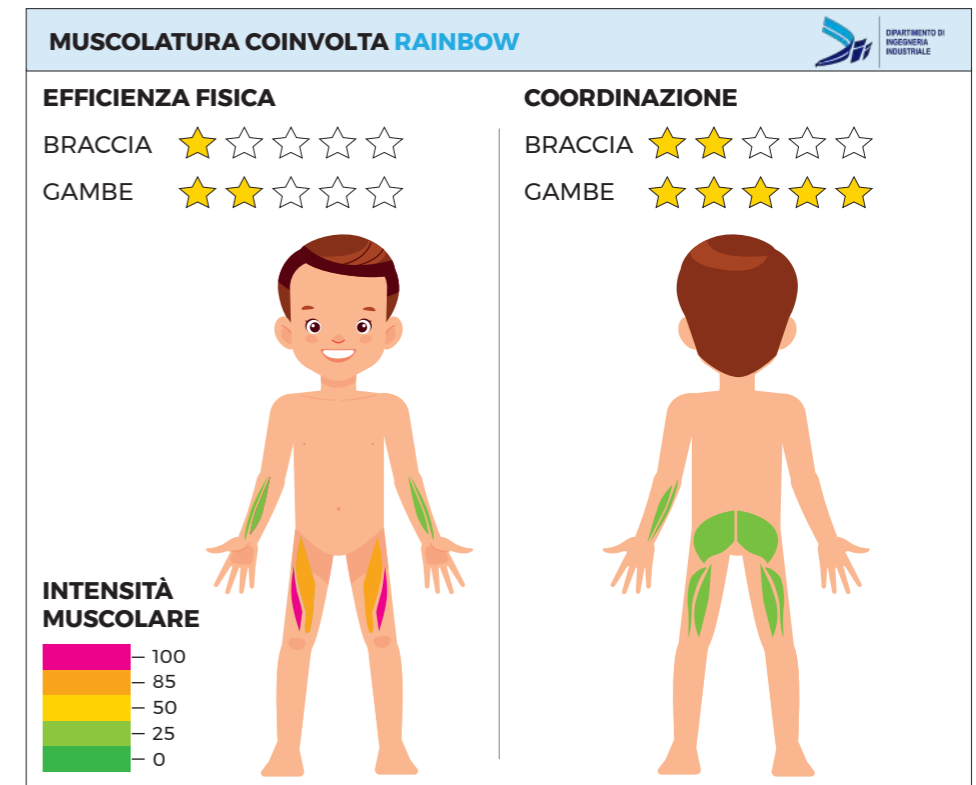
### OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo, l'abilità di gestire le emozioni dello staccarsi da terra (gestione dello stress), di perseverare nel raggiungere l'obiettivo rappresentato dalla cima della piramide (goal setting), l'abilità di decidere il percorso più confacente (presa di decisione e consapevolezza di sé), di pensare positivamente per non demordere sapendo cosa fare (pensiero positivo) e avere il coraggio della sfida con sé stessi. **Interpersonali** migliorare l'abilità di cooperare per aiutarsi a vicenda nell'arrampicata.

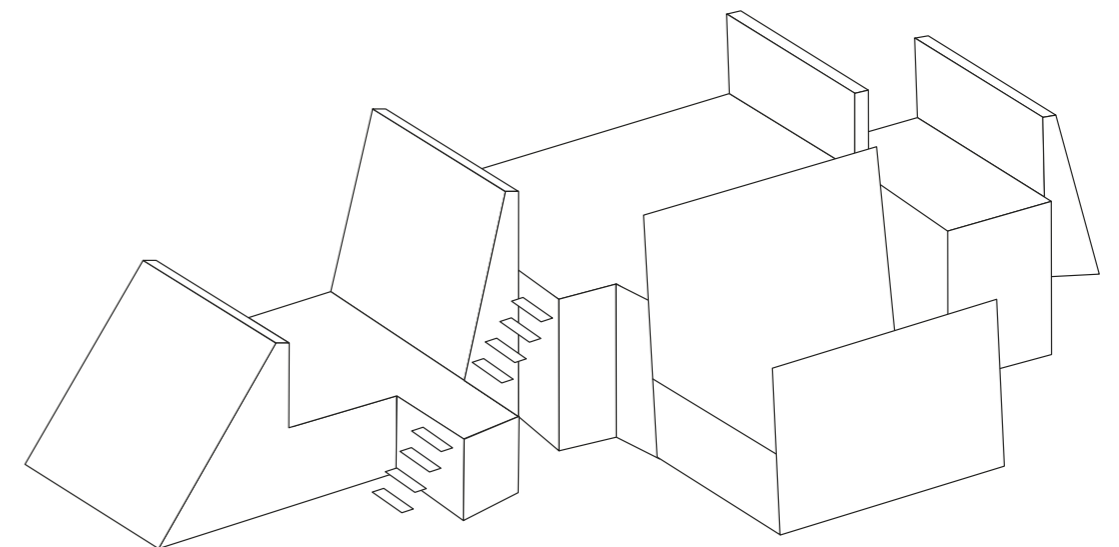
# RAINBOW



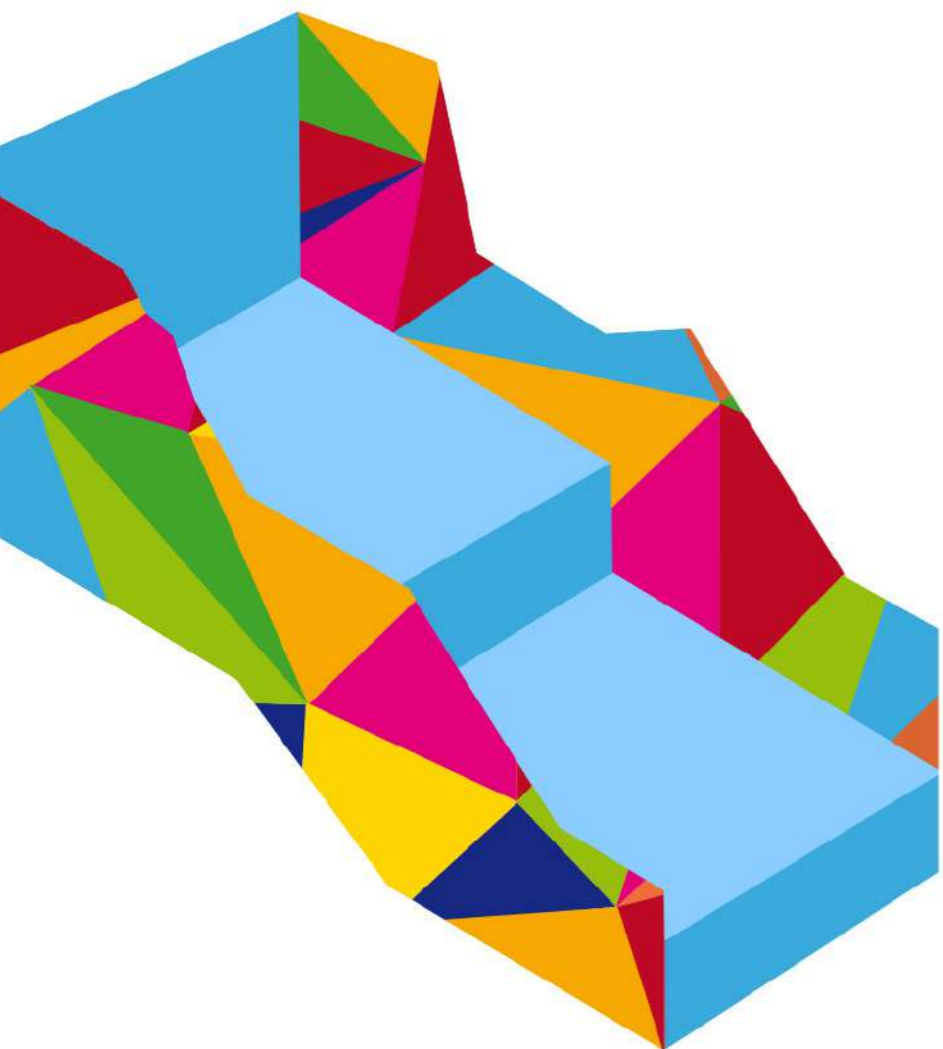
GUARDA COME SI GIOCA!



Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







## FREE Jump il coraggio

In questo gioco il bambino effettua due salti in basso consecutivi. Il bambino raggiunge la sommità della struttura mediante una scala di servizio. Dalla posizione più elevata spicca il primo salto in basso verso l'area intermedia, dotata di materasso antishock, e da questa spicca il secondo salto verso l'area inferiore dotata, anch'essa, di materasso antishock. Il bambino, sia nella fase di atterraggio, sia nella fase di volo, può sperimentare diversi atteggiamenti del corpo.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare degli arti inferiori nello spiccare i salti e la mobilità articolare di tutte le principali articolazioni del corpo nella fase di volo.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare le capacità di equilibrio dinamico, la capacità di controllo motorio preciso nel salto in basso e di combinazione motoria nella fase di volo.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito.

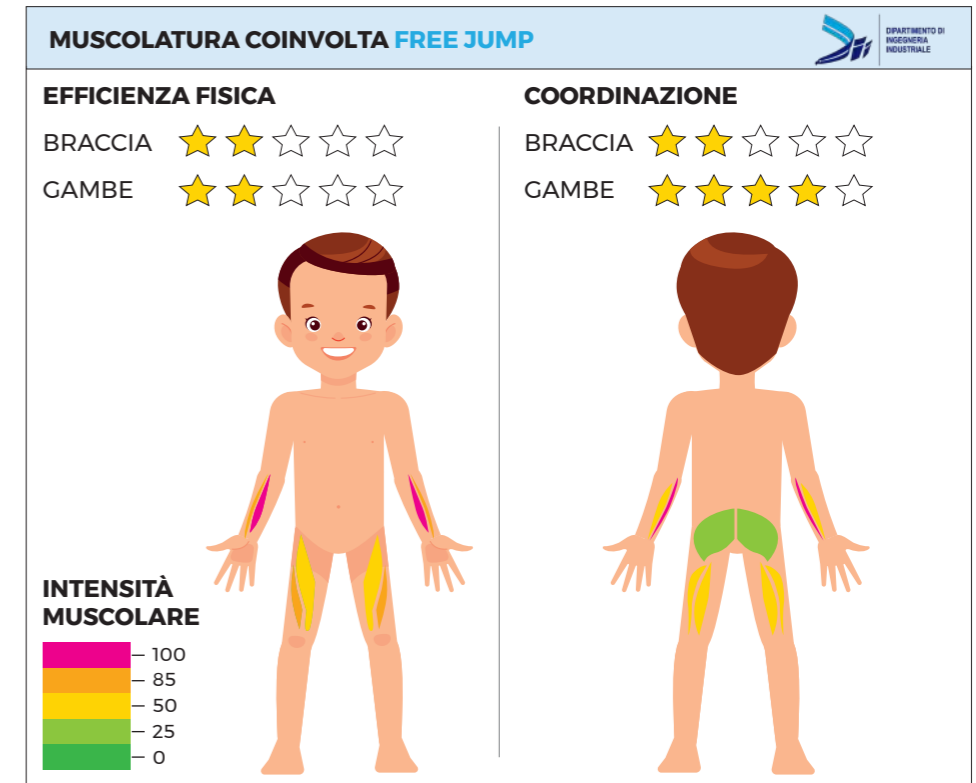
### **OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo, la capacità di gestire le emozioni negative e di vincere la paura di lanciarsi nel vuoto (pensiero positivo e consapevolezza di sé). Stimolare la creatività motoria nella ricerca di diversi atteggiamenti del corpo nella fase di volo e di atterraggio efficaci per la riuscita del gioco.

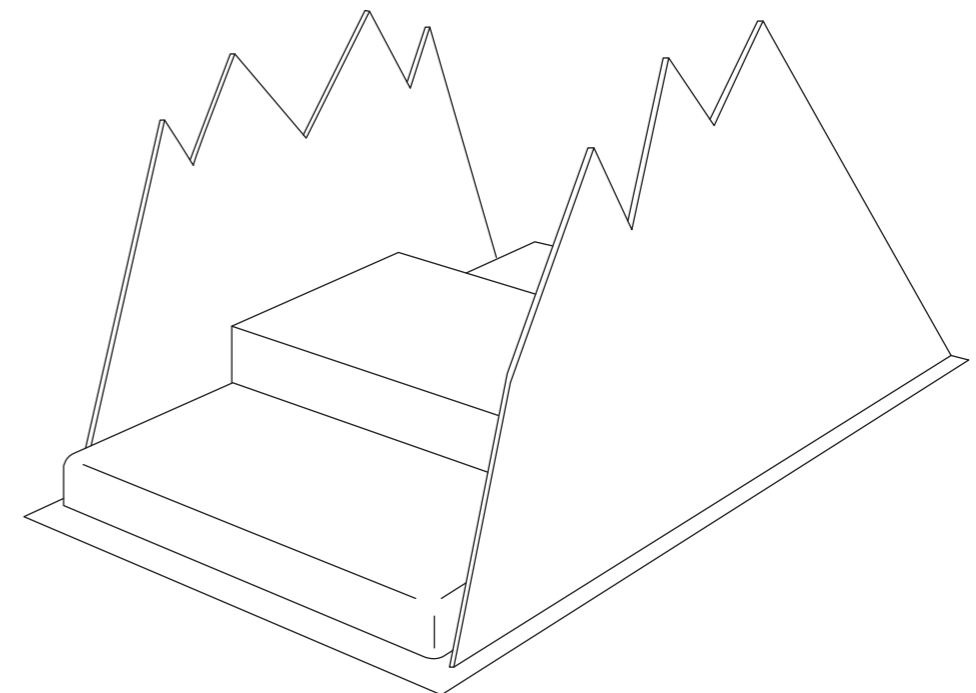
# FREE JUMP



GUARDA COME SI GIOCA!



Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







# Stabilità

## BLUE WIND

### la stabilità

Il bambino sale su una tavola da surf e impugna il boma della vela con le mani. Asseconda con il corpo il movimento del surf che scivola lungo una pedana inclinata cercando di rimanere in equilibrio. Al termine della discesa il bambino, eseguendo con le braccia un movimento rotatorio, attiva la carrucola che riporta il surf in cima per il prossimo bambino.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare sia la forza muscolare degli arti inferiori e del tronco per mantenere la stabilità sul surf, sia quella degli arti superiori per farlo risalire, sia la flessibilità o mobilità articolare di tutte le principali articolazioni del corpo.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare l'equilibrio dinamico, la capacità di controllo motorio preciso, la capacità di adattamento percettivo-motorio di reazione e di trasformazione motoria in rapporto al movimento del surf.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito.

#### **OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo e la gestione delle emozioni negative che possono essere suscitate dal disequilibrio e dalla paura della discesa. Migliorare la capacità di valutare il rapporto causa effetto tra i propri movimenti e la risalita del surf.

# BLUE WIND



GUARDA COME SI GIOCA!

**MUSCOLATURA COINVOLTA BLUE WIND**

**EFFICIENZA FISICA DISCESA**  
 BRACCIA ★☆☆☆☆  
 GAMBE ★☆☆☆☆

**EFFICIENZA FISICA RISALITA**  
 BRACCIA ★★★★★  
 GAMBE ★★★★★

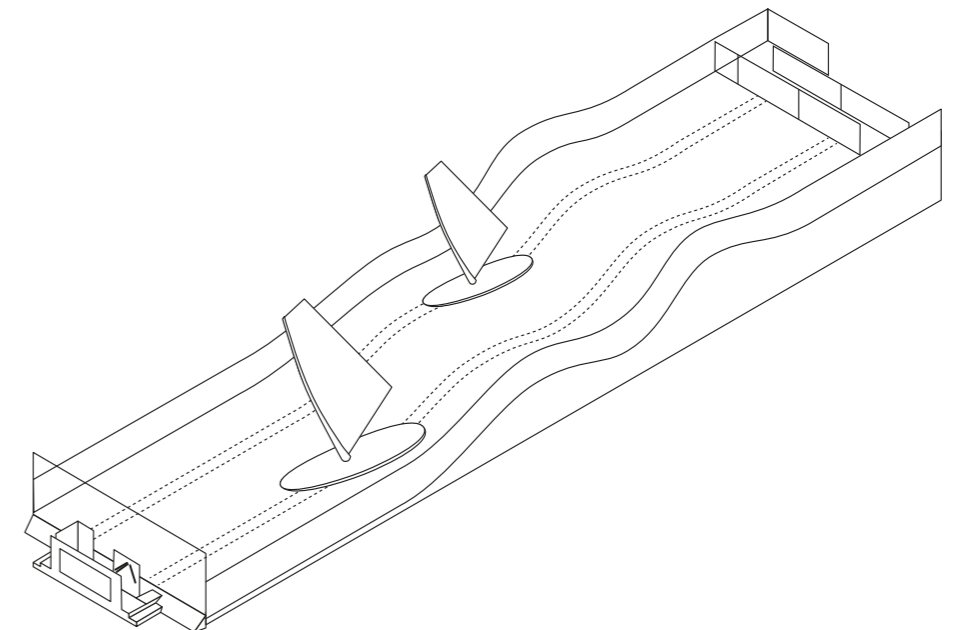
**COORDINAZIONE DISCESA**  
 BRACCIA ★★★★★  
 GAMBE ★★★★★

**COORDINAZIONE RISALITA**  
 BRACCIA ★☆☆☆☆  
 GAMBE ★★★★★

**INTENSITÀ MUSCOLARE**

- 100
- 85
- 50
- 25
- 0

Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







flysky

## lo sforzo

Esistono più varianti di azionamento di questa macchina ludica. Il bambino muove le ali del volatile utilizzando 1) solo le braccia (appendendosi a una fune e facendo il gesto del campanaro), 2) allargando braccia e gambe in modo sincrono (allarga gambe e braccia contemporaneamente) o asincrono (mentre allarga le braccia, riunisce le gambe). In questo caso piedi e mani sono collegati alla fune con delle maniglie. Al movimento delle ali viene generata una musica.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare degli arti superiori e del tronco e la flessibilità o mobilità articolare, in particolare della spalla e del gomito.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare la capacità di controllo motorio preciso, in particolare di combinazione inter-segmentaria, e la capacità di ritmo per produrre un movimento fluido delle ali dell'uccello.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito.

### **OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo, la consapevolezza di sé nel valutare il rapporto causa-effetto tra l'espressione della sua forza e il movimento delle ali del volatile.

# fly sky



GUARDA COME SI GIOCA!

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INDUSTRIALE

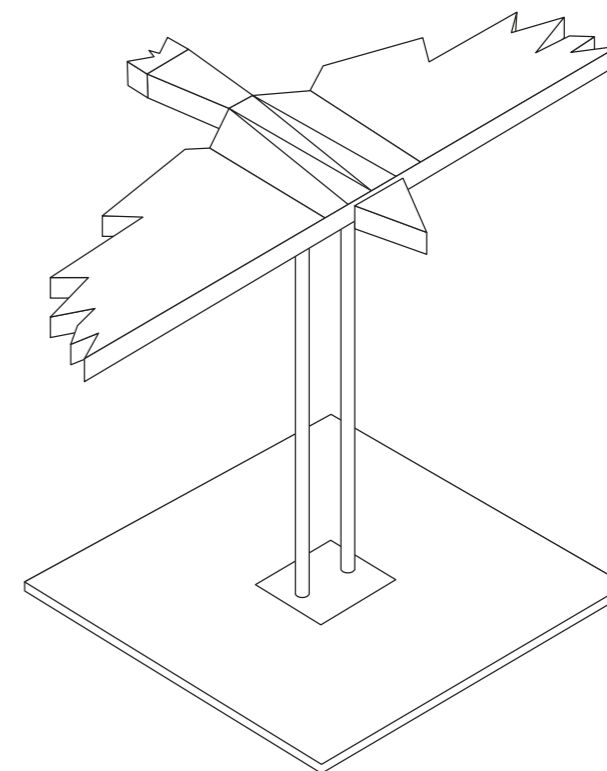
### MUSCOLATURA COINVOLTA FLY SKY

<p><b>EFFICIENZA FISICA</b></p> <p>BRACCIA ★★☆☆☆</p> <p>GAMBE ★☆☆☆☆</p>	<p><b>COORDINAZIONE</b></p> <p>BRACCIA ★☆☆☆☆</p> <p>GAMBE ★★☆☆☆</p>
---	---

**INTENSITÀ MUSCOLARE**

—	100
—	85
—	50
—	25
—	0

Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II







Equilibrio

## ROLLY ROGER

### l'equilibrio

Il bambino, afferrando entrambe le corde laterali, sale sul rullo posizionato sulla postazione di gioco, eventualmente facendosi aiutare da un adulto. Il bambino avvia quindi la fase di gioco, camminando in equilibrio sul rullo, mantenendo nel contempo la presa sulle due corde laterali, per restare in equilibrio. Il gioco continua fino a quando il bambino non decide di arrestarsi e quindi abbandonare la postazione.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare degli arti inferiori e il tono dei muscoli del busto.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare la capacità di equilibrio e la capacità di adattamento percettivo-motorio veloce, per adattare il movimento degli arti inferiori alla rotazione del rullo e realizzare gli aggiustamenti posturali necessari.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito per non cadere ed essere pronti a effettuare gli aggiustamenti posturali.

**OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo e l'abilità di gestire le emozioni negative che possono essere suscitate dal disequilibrio.

# ROLLY ROGER



GUARDA COME SI GIOCA!

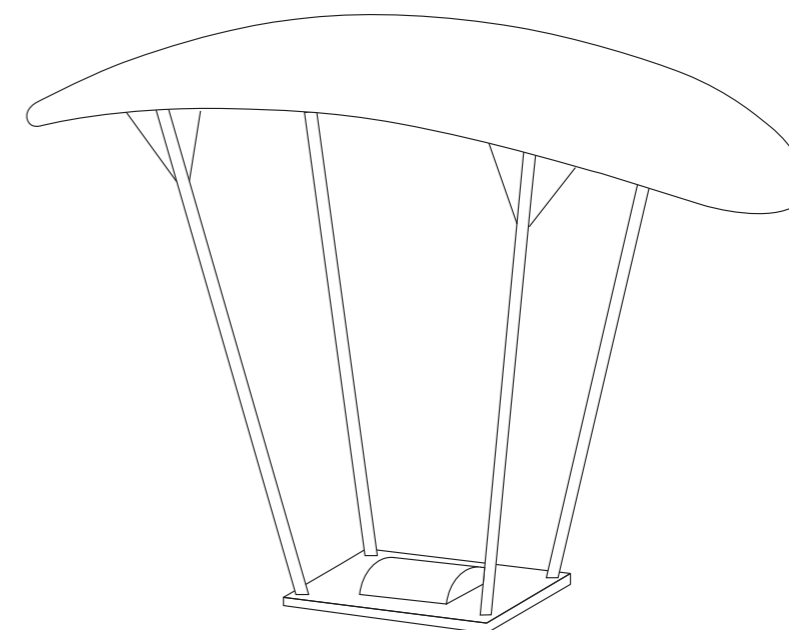
**MUSCOLATURA COINVOLTA ROLLY ROGER**

**EFFICIENZA FISICA**  
 BRACCIA ★☆☆☆☆  
 GAMBE ★★★★★

**COORDINAZIONE**  
 BRACCIA ★★☆☆☆  
 GAMBE ★★★★★

**INTENSITÀ MUSCOLARE**  
 100  
 85  
 50  
 25  
 0

Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II





# mAGIC COLOR

## la resistenza

Il bambino, afferrando entrambe le corde laterali, sale sul rullo posizionato sulla postazione di gioco, eventualmente facendosi aiutare da un adulto. Il bambino avvia quindi la fase di gioco, camminando in equilibrio sul rullo, mantenendo nel contempo la presa sulle due corde laterali, per restare in equilibrio. Il gioco continua fino a quando il bambino non decide di arrestarsi e quindi abbandonare la postazione.

**OBIETTIVI DI EFFICIENZA FISICA** migliorare la forza muscolare degli arti inferiori e il tono dei muscoli del busto.

**OBIETTIVI DI COORDINAZIONE MOTORIA** migliorare la capacità di equilibrio e la capacità di adattamento percettivo-motorio veloce, per adattare il movimento degli arti inferiori alla rotazione del rullo e realizzare gli aggiustamenti posturali necessari.

**OBIETTIVI COGNITIVI** migliorare l'attenzione selettiva e la concentrazione sul compito per non cadere ed essere pronti a effettuare gli aggiustamenti posturali.

### **OBIETTIVI DI ABILITÀ DI VITA**

**Intrapersonali** migliorare l'autocontrollo e l'abilità di gestire le emozioni negative che possono essere suscitate dal disequilibrio.



# la resistenza

# MAGIC COLOR



GUARDA COME SI GIOCA!

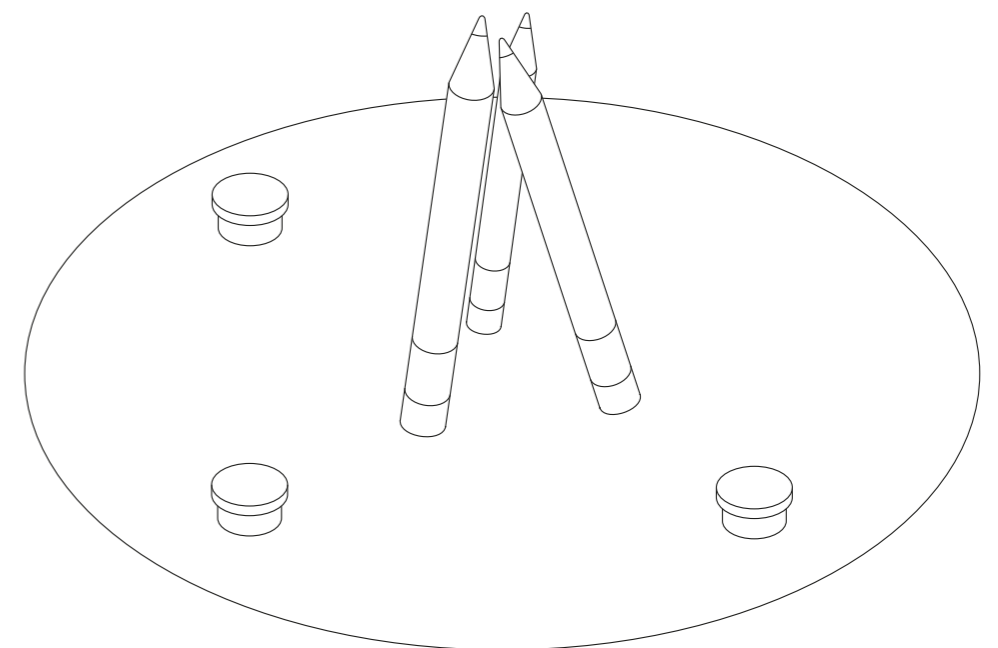
**MUSCOLATURA COINVOLTA MAGIC COLOR**

**EFFICIENZA FISICA**  
 BRACCIA ★★☆☆☆  
 GAMBE ★★★★★

**COORDINAZIONE**  
 BRACCIA ★★☆☆☆  
 GAMBE ★★☆☆☆

**INTENSITÀ MUSCOLARE**  
 100  
 85  
 50  
 25  
 0

Dipartimento di Ingegneria Industriale, Università degli Studi di Napoli Federico II





# 05.2



**Possibili ambientazioni**

# proposte



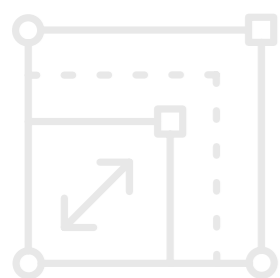
CREAZIONE  
**PICCOLI MODULI**  
PER PARCHI PUBBLICI

**Piccoli percorsi di gioco**  
completi di comunicazione  
da inserire in **contesti**  
**urbani**



CREAZIONE  
**GRANDI PARCHI**  
( + 1000 MQ)

**Percorsi di gioco**  
**completi** sulla base  
delle esperienze  
in **Expo e Vicolungo**



# sviluppo



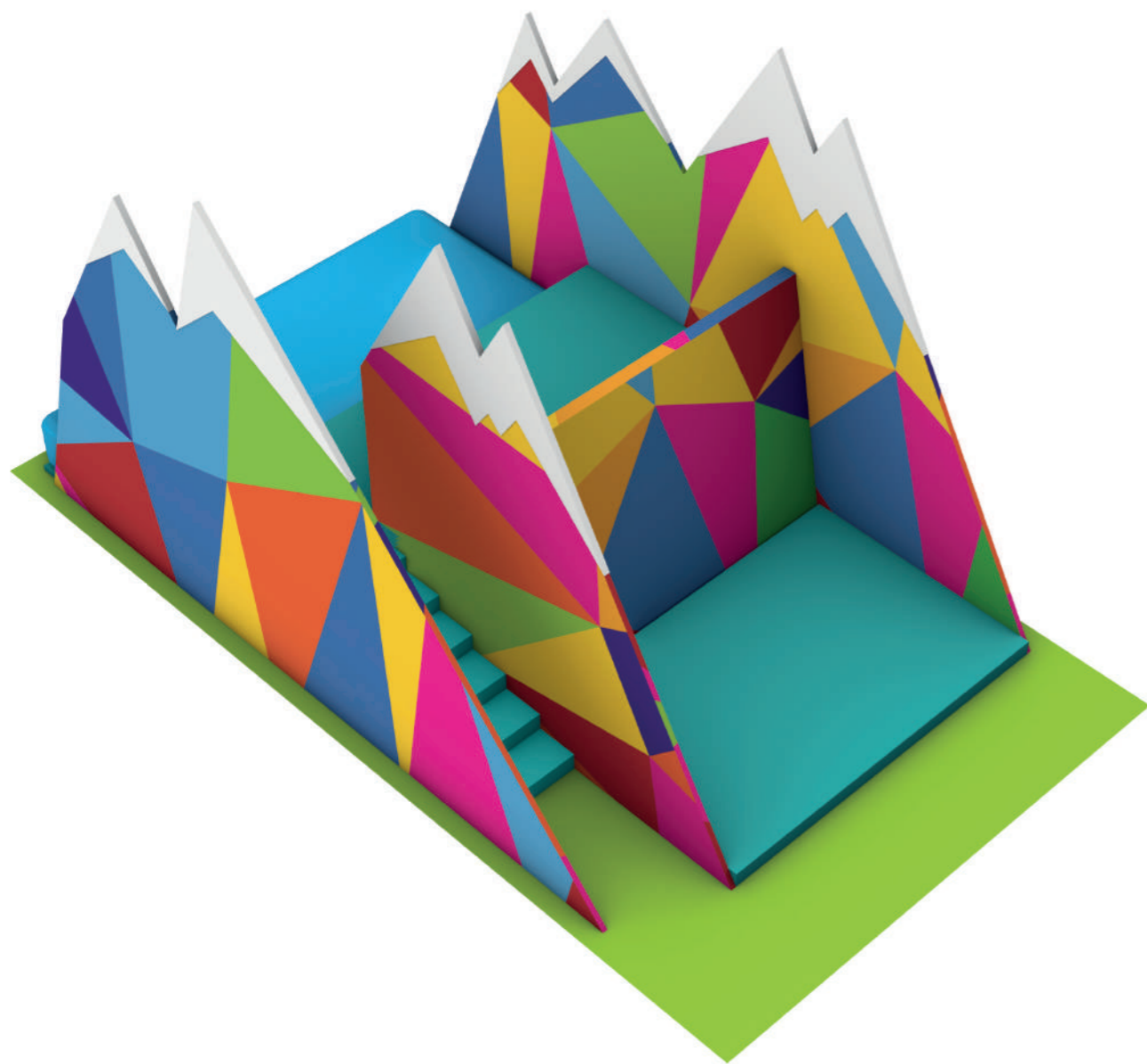
## Parchi di grandi dimensioni







## Parchi pubblici



## Aeroporti



## Esempio modulo RAINBOW + FREE JUMP



INDICAZIONI DI UTILIZZO	DIMENSIONI	AREA DI SICUREZZA	NORMATIVA	 
6 - 14 anni	xxx	1650x710 cm	UNI EN 1176 UNI EN 1177	 

\*fino a 250 mq in configurazione come Village

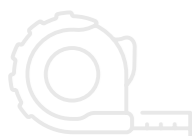


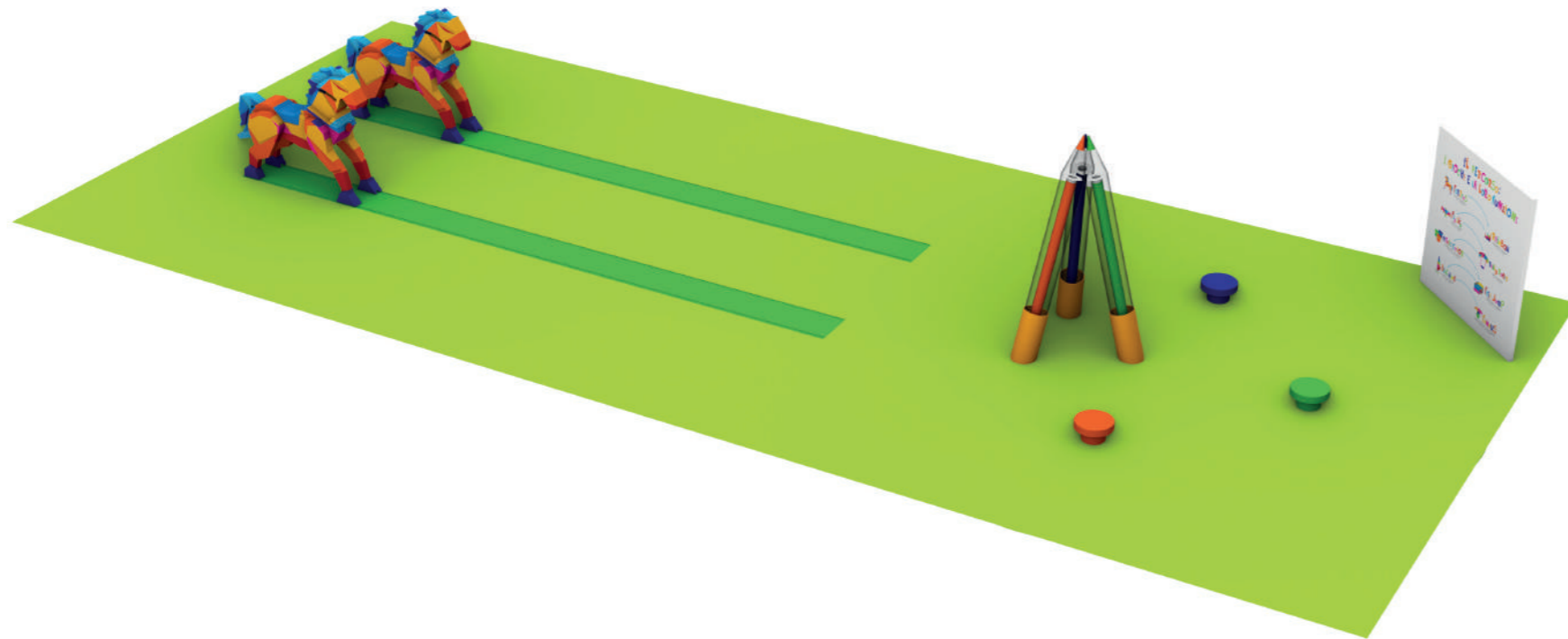


## Esempio modulo ROLLY ROGER + FLY SKY



INDICAZIONI DI UTILIZZO	DIMENSIONI	AREA DI SICUREZZA	NORMATIVA	  <small>a UL company</small>
6 - 14 anni	xxx	1650x710 cm	UNI EN 1176 UNI EN 1177	

\*fino a 120 mq in configurazione a 3 elementi

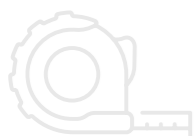


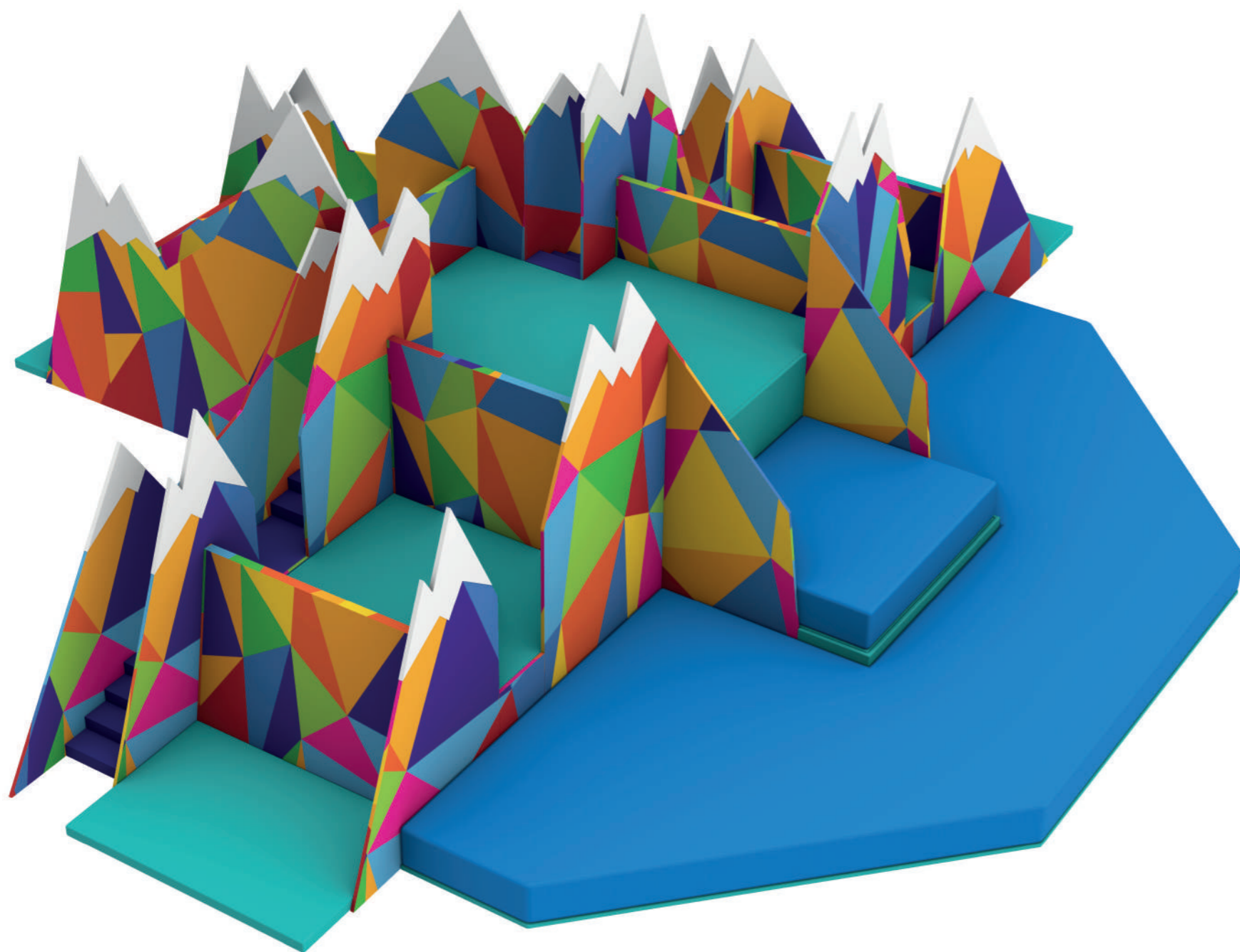


## Esempio modulo FORTIUS + MAGIC JUMP



INDICAZIONI DI UTILIZZO	DIMENSIONI	AREA DI SICUREZZA	NORMATIVA	 
6 - 14 anni	xxx	1650x710 cm	UNI EN 1176 UNI EN 1177	<small>a UL company</small>

\*riducibile a 90 mq in configurazione con 2 matite





## Esempio modulo RAINBOW + FREE JUMP

INDICAZIONI DI UTILIZZO	DIMENSIONI	AREA DI SICUREZZA	NORMATIVA	 
6 - 14 anni	xxx	1650x710 cm	UNI EN 1176 UNI EN 1177	<small>a UL company</small>

\*fino a 120 mq in configurazione a 3 elementi



# 05.3

## La comunicazione



PORTA I TUOI FIGLI A  
**EqUiTaziONE**



**Kinder Joy of moving PARK**

Che Parco è? Un parco che non si è mai visto prima, ispirato ad un metodo educativo chiamato Joy of moving, studiato espressamente per i bambini e validato scientificamente. Per emozionarli, divertirsi e soprattutto per sviluppare l'efficienza fisica, la coordinazione motoria, le funzioni cognitive e sociali. È KINDER Joy of moving Park, un progetto che parla alle famiglie e che vede uniti Kinder, il Comune di Vicolungo e Vicolungo The Style Outlets. Il KINDER Joy of moving Park è a Vicolungo The Style Outlets.

vicolungo thestyleoutlets

PORTA I TUOI FIGLI  
**FUORI LA SERA**



**Kinder Joy of moving PARK**

Che Parco è? Un parco che non si è mai visto prima, ispirato ad un metodo educativo chiamato Joy of moving, studiato espressamente per i bambini e validato scientificamente. Per emozionarli, divertirsi e soprattutto per sviluppare l'efficienza fisica, la coordinazione motoria, le funzioni cognitive e sociali. È KINDER Joy of moving Park, un progetto che parla alle famiglie e che vede uniti Kinder, il Comune di Vicolungo e Vicolungo The Style Outlets. Il KINDER Joy of moving Park è a Vicolungo The Style Outlets.

vicolungo thestyleoutlets

PORTA I TUOI FIGLI A FARE  
**UN Po' di MARE**



**Kinder Joy of moving PARK**

Che Parco è? Un parco che non si è mai visto prima, ispirato ad un metodo educativo chiamato Joy of moving, studiato espressamente per i bambini e validato scientificamente. Per emozionarli, divertirsi e soprattutto per sviluppare l'efficienza fisica, la coordinazione motoria, le funzioni cognitive e sociali. È KINDER Joy of moving Park, un progetto che parla alle famiglie e che vede uniti Kinder, il Comune di Vicolungo e Vicolungo The Style Outlets. Il KINDER Joy of moving Park è a Vicolungo The Style Outlets.

vicolungo thestyleoutlets

PORTA I TUOI FIGLI A  
**toCCARE il CIELO**



**Kinder Joy of moving PARK**

Che Parco è? Un parco che non si è mai visto prima, ispirato ad un metodo educativo chiamato Joy of moving, studiato espressamente per i bambini e validato scientificamente. Per emozionarli, divertirsi e soprattutto per sviluppare l'efficienza fisica, la coordinazione motoria, le funzioni cognitive e sociali. È KINDER Joy of moving Park, un progetto che parla alle famiglie e che vede uniti Kinder, il Comune di Vicolungo e Vicolungo The Style Outlets. Il KINDER Joy of moving Park è a Vicolungo The Style Outlets.

vicolungo thestyleoutlets

**La comunicazione**

Soggetti della campagna Stampa di lancio Kinder Joy of moving Park Vicolungo 2020.



# partnership



## Le partnership

# )6



# 06.1



## **KINDER Joy of moving e il battesimo del fuoco**

Nel 2015 Kinder partecipa all'Expo Universale di Milano con uno "spazio Parco" di 4000 metri quadri, dedicato al nuovo metodo Joy of moving, applicato in questo caso anche ai movimenti sulle attrezzature ludico motorie del parco. Tutte le attrezzature, specificamente costruite su progetto e supervisione del Dipartimento di Ingegneria Industriale dell'Università FEDERICO II di Napoli, hanno ricevuto il battesimo entusiasta di migliaia di bambini, di famiglie e anche di visitatori illustri (da Kofi Annan, presidente ONU a Baggio, da Malagò, Presidente CONI, a Fiona May... eccetera).



## Expo 2015

---

**1000** mq

---

**10** giochi

---

**35** bambini attivi contemporaneamente

---

- **Monopattini** ( 4 bici con scarpe)
- **Mappamondo** (1 elemento 2 utenti)
- **Zootropi** (4 elementi)
- **Fortius** (4 elementi)
- **Rolly Rogers** (4 elementi)
- **Rainbow** (2 salite, 2 percorsi ogni salita)
- **Flysky** (3 elementi)
- **Magic Color** (7 elementi/salti)
- **FreeJump** (1 salto)
- **Blue Wind** (2 tavole)
- **Fungus** (3 elementi)

# 16.2



Dopo l'exploit dell'Expo 2015 e il beneplacito del MIBACT all'introduzione del metodo nella scuola primaria, vari stakeholder italiani e stranieri si sono interessati al progetto Kinder Joy of moving.

Primo tra tutti si è presentato il Gruppo Neinver, colosso spagnolo degli Outlet in Europa, che, avendo rilevato come Kinder Joy of moving sia in grado di avvicinare i bambini all'attività motoria in modo coinvolgente e gioioso, ha aderito al progetto di Responsabilità Sociale e ha richiesto ed ottenuto la costruzione di un Kinder Joy of moving Park nell'Outlet di VICOLUNGO Novara (7 milioni di visitatori l'anno, uno dei 15 outlet che il Gruppo detiene in Europa).

Il successo di pubblico è stato grande e il GRUPPO sta decidendo di replicare KINDER Joy of moving ParK anche in altri Outlet.



## Vicolungo

---

**1300** mq

---

**9** giochi

---

**35** bambini attivi contemporaneamente

---

- **Rainbow** (4 salite, 2 percorsi ogni salita)
- **Fortius** (2 elementi)
- **Flysky** (3 elementi)
- **Rolly Rogers** (2 elementi)
- **Magic Color** (3 elementi/salti)
- **FreeJump** (2 salti)
- **Surf** (2 tavole)
- **Fungus** (fino 8 utenti)
- **Zootropi** (4 elementi)

# 06.3



**Village Joy of moving**



## Village

---

**1000** mq

---

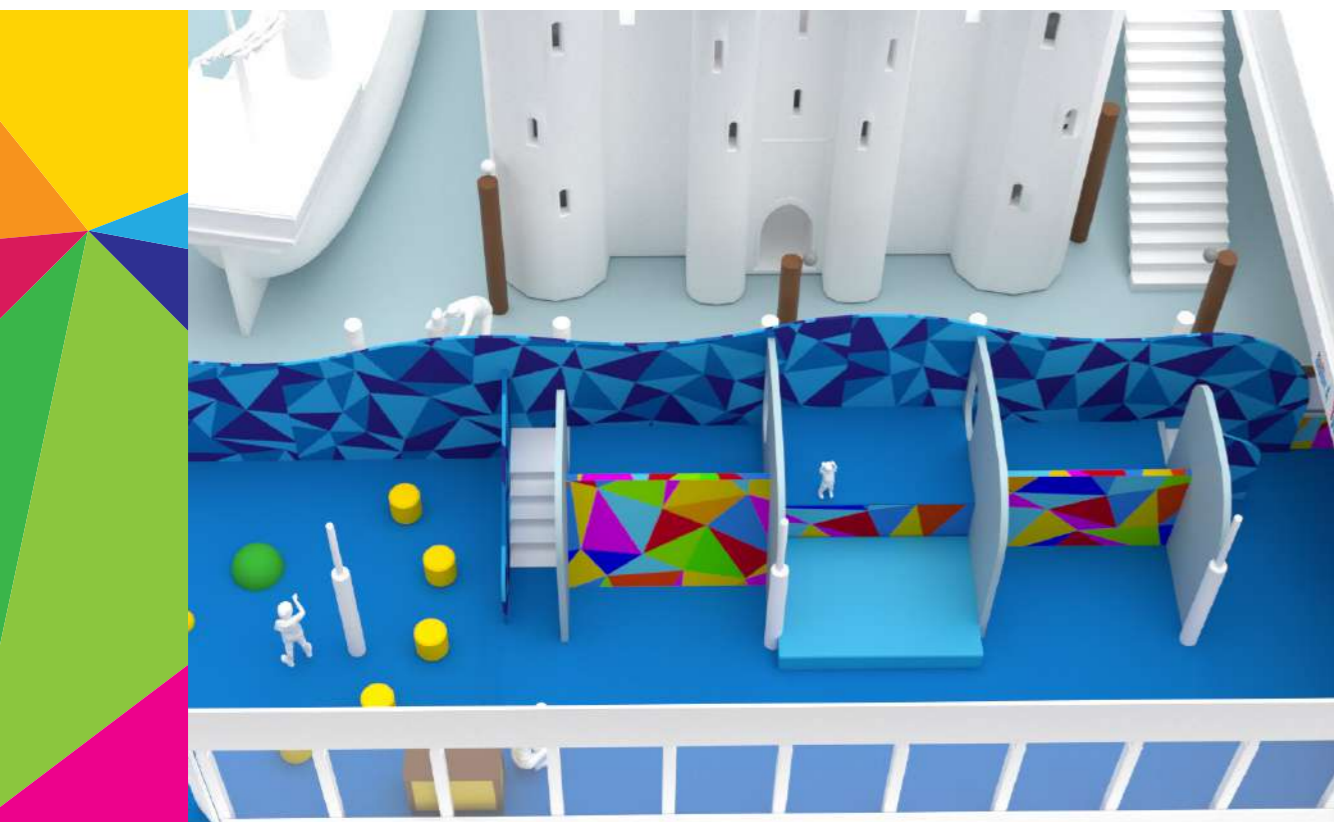
**7** giochi

---

**33** bambini attivi contemporaneamente

---

- **Rainbow** (6 salite, 2 percorsi ogni salita)
- **Fortius** (2 elementi)
- **Flysky** (1 elemento)
- **Rolly Rogers** (1 elemento)
- **Magic Color** (3 elementi/salti)
- **FreeJump** (2 salti)
- **Fungus** (fino 8 utenti)
- **Zootropi** (4 elementi)



## KINDER Joy of moving per terra e per mare

Il secondo partner che ci ha avvicinato è stato uno dei più grandi colossi degli oceani: **LA COMPAGNIA COSTA CROCIERE**, storico gioiello del mare, battente bandiera italiana, ma proprietà del Gruppo CARNIVAL.

Le loro immense navi da crociera propongono incantevoli soggiorni di qualità alle famiglie con bambini. Per questo hanno subito rilevato il potenziale del progetto Kinder Joy of moving, che insiste praticamente sul medesimo target dei viaggiatori Costa ed è in grado di fornire un alto profilo di qualità motoria ed innovazione all'offerta del movimento ricreativo per bambini a bordo.

Da oggi, sulla Nave Ammiraglia "DIADEMA", Costa e Kinder Joy of moving navigano insieme in una Partnership di Responsabilità Sociale che coinvolge ogni anno non solo le migliaia di bambini a bordo delle navi, ma anche quelli dei porti in cui le navi fanno scalo. Il programma infatti si propone di portare il diritto al gioco e la gioia di muoversi anche ai bimbi delle fasce più deboli.



## Costa

---

**80** mq

---

**2** giochi

---

**5** bambini attivi contemporaneamente

---

- **Rainbow** (2 salite, 2 percorsi ogni salita)
- **FreeJump** (1 salita)



## La realizzazione: il nostro partner Holzhof

Con 50 anni di esperienza nella progettazione e creazione di spazi di gioco sicuri, duraturi e innovativi, Holzhof è il partner ufficiale che, sotto licenza, si occupa della realizzazione di tutti i Kinder Joy of moving PARK, garantendo qualità, sicurezza e attenzione ai dettagli in ogni fase del progetto.

Holzhof è un'azienda che da oltre cinquant'anni progetta e realizza soluzioni per spazi urbani ed extraurbani, combinando tradizione artigianale e innovazione tecnologica. Ogni prodotto nasce dentro un processo produttivo completamente internalizzato, sviluppato in uno stabilimento all'avanguardia, dove precisione, qualità e controllo accompagnano ogni fase della lavorazione.

Il servizio offerto va oltre la semplice fornitura: dalla consulenza alla progettazione, fino alla produzione e installazione. Ogni progetto viene seguito con cura e attenzione, garantendo soluzioni su misura e altamente affidabili.

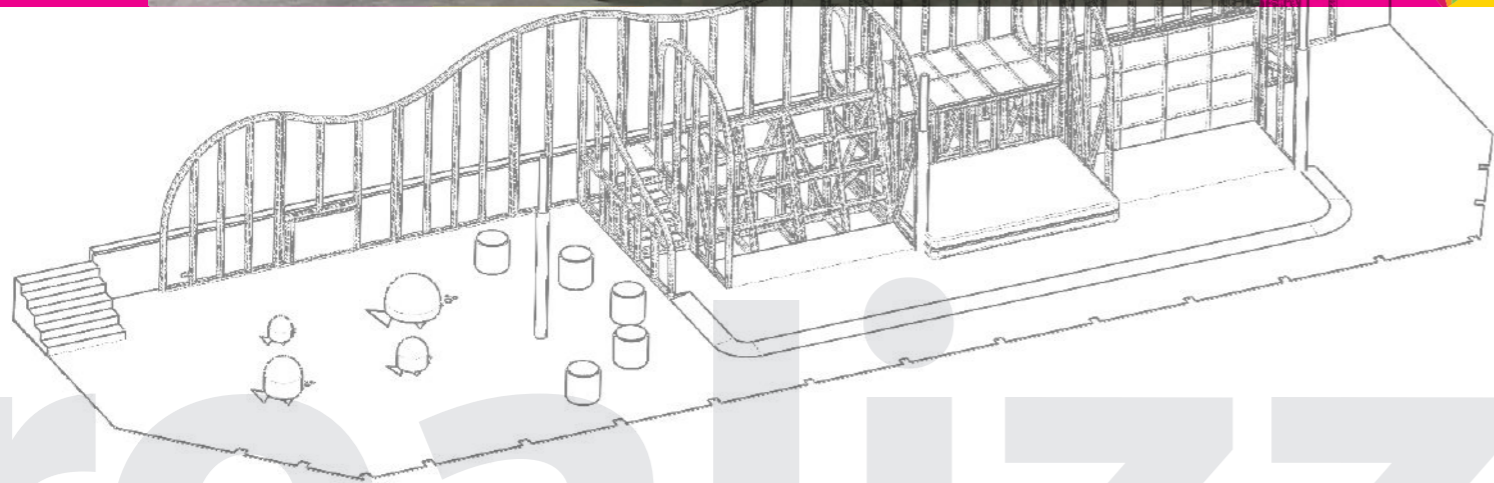
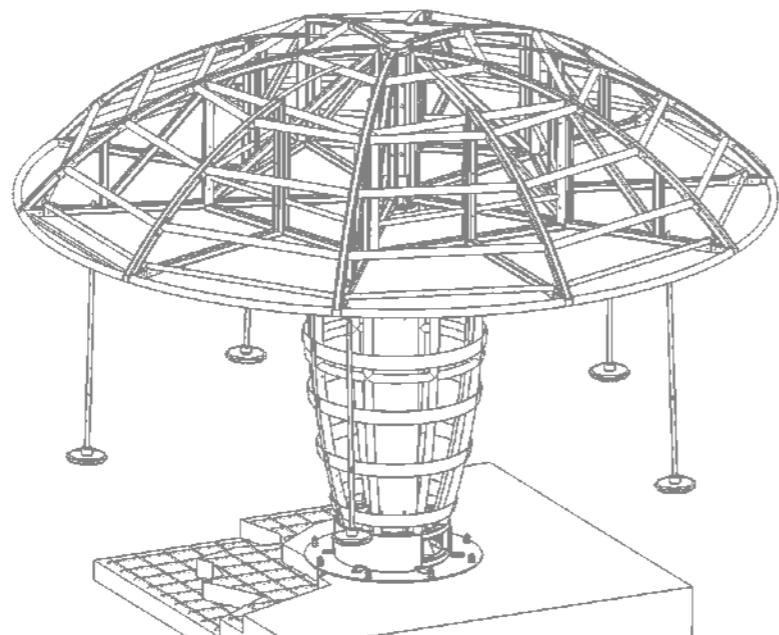
Holzhof guarda al futuro immaginando spazi, pubblici e privati, capaci di migliorare concretamente la qualità della vita. Sviluppa soluzioni sostenibili e innovative, progettate per durare nel tempo e integrarsi armoniosamente nei contesti in cui vengono inserite.

Alla base di tutte le attività ci sono valori chiari, condivisi con il Gruppo Ferrero: rispetto per l'ambiente, ricerca continua e responsabilità verso le persone e le comunità. L'obiettivo è quello di costruire in maniera funzionale, ma anche capace di generare benessere, esperienze e relazioni, unendo sicurezza, creatività e attenzione al dettaglio.

I progetti, in particolare quelli dedicati al gioco, rappresentano un investimento nel futuro: strumenti che stimolano la crescita, l'inclusione e la consapevolezza delle nuove generazioni. Perché un gioco può essere molto più di un passatempo: può contribuire a costruire un mondo migliore.

Scegliere Holzhof significa affidarsi a un partner solido e competente, capace di coniugare esperienza e visione, con l'obiettivo di creare soluzioni durature, sostenibili e in grado di lasciare un impatto positivo nel tempo.

la



realizzazione

