



## Sommario

1. Premessa .....	3
2. Inquadramento generale .....	3
3. Obiettivi .....	3
4. Requisiti minimi della Roger Federer Foundation .....	4
5. Basi per la progettazione e situazione esistente .....	5
5.1 Gruppo di lavoro .....	5
5.2 Coinvolgimento dell'istituto scolastico .....	5
5.3 Coinvolgimento della popolazione di Arogno.....	7
6. Interventi .....	7
6.1 Dondolare .....	8
6.2 Costruire .....	9
6.3 Arrampicarsi, scivolare e stare in equilibrio.....	10
6.4 Nascondersi .....	11
6.5 Giocare.....	12
6.6 Rilassarsi, stare tranquilli .....	14
6.7 Ristoro.....	15
7. Preventivo di spesa .....	16
8. Tempistica di realizzazione .....	16
9. Modalità di gestione.....	17
10. Conclusioni .....	17

## ALLEGATI

A1: Preventivo di spesa

A2: Planimetria del parco giochi

## 1. Premessa

Dopo aver appreso dai media dell'iniziativa della Roger Federer Foundation volta alla creazione di parchi giochi ispirati alla natura, il comitato dell'Associazione Assemblea Genitori di Arogno, in accordo con il Municipio, ha deciso di candidare il proprio comune. La documentazione necessaria è stata presentata nel mese di gennaio 2023. La candidatura è stata accolta positivamente dalla Roger Federer Foundation, che ha concesso un finanziamento di CHF 40'000. Questo finanziamento sarà impiegato per realizzare un parco giochi a tema natura entro settembre 2025.

La presente relazione tecnica riassume il processo partecipativo condotto presso l'istituto scolastico e la popolazione di Arogno, che ha consentito di individuare i reali bisogni delle diverse fasce d'età, e presenta un progetto concreto per la creazione di un'area di svago, ossia un parco giochi ispirato alla natura. Inoltre, è inclusa una stima dei costi relativi all'implementazione del progetto.

## 2. Inquadramento generale

L'Istituto scolastico di Arogno conta una cinquantina di allievi tra Scuola dell'Infanzia e Scuola elementare e dispone di due sedi: quella della Scuola dell'Infanzia è attornata da un piccolo giardino con due altalene, una casetta di legno, uno scivolo e una casetta per giocare alla sabbia; presso la Scuola elementare è presente invece un campo da calcio/basket e una scacchiera esterna per il gioco degli scacchi. Adiacenti alle due strutture si trova il parco comunale con un tavolo da ping-pong, alcune panchine e delle strutture in legno facenti parte di un precedente progetto degli studenti dell'Accademia di Architettura di Mendrisio ora in disuso. Il parco comunale viene regolarmente utilizzato dai ragazzi della scuola elementare durante la ricreazione e da molti bambini e ragazzi delle scuole medie dopo la scuola, ma al momento non presenta nessuna attrattività per famiglie, anziani e bambini. Da diversi anni i genitori dei bambini dell'Istituto scolastico nonché i docenti e una buona parte della popolazione auspica una valorizzazione delle aree intorno alle sedi scolastiche, attraverso la creazione di un parco giochi e di strutture atte ad accogliere le diverse fasce della popolazione. L'attuale Municipio è intenzionato in un prossimo futuro a riattare i due stabili scolastici che presentano deficit energetici, e pianifica di valorizzare parallelamente l'intera area scolastica. Attualmente non esiste tuttavia ancora un progetto di fattibilità.

Il terreno identificato per la realizzazione dell'area di svago si trova all'interno del fondo 56 RFD ad Arogno, sull'attuale parco pubblico adiacente all'istituto scolastico e alla Villa Eboche (Fig. 1).

## 3. Obiettivi

Nel processo di creazione dell'area di svago, l'obiettivo principale è quello di fornire ai bambini un ambiente stimolante, interattivo, versatile e sicuro, al quale parteciperanno anche gli adulti come accompagnatori. Si tratta di un ambiente completo che mira ad offrire delle aree dedicate:

- al verde e agli elementi naturali (legno, alberi, prato, acqua)
- ai giochi
- allo sport e all'attività fisica
- alla socializzazione
- alla tranquillità/sosta
- al ristoro



## 5. Basi per la progettazione e situazione esistente

### 5.1 Gruppo di lavoro

Il gruppo di lavoro che segue la progettazione della nuova area di svago è composto da alcuni membri del comitato dell'Associazione Assemblea Genitori di Arogno, dal direttore dell'Istituto scolastico, dal sindaco di Arogno, dai municipali responsabili dei dicasteri Educazione e Ambiente e territorio, dal segretario comunale e da un responsabile di Radix Ticino (Tab. 1).

Tab. 1: Membri del gruppo di lavoro.

Membro	Funzione
Simone Crocco	Direttore Istituto scolastico
Emanuele Stauffer	Sindaco di Arogno
Kevin Casellini	Vicesindaco, dicastero Ambiente e territorio
Caprice Prestinari	Dicastero Educazione
Ilaria Walliman	Segretario comunale
Sanzio Nesa	Radix Ticino
Alessia Quadri	Presidente comitato Assemblea Genitori
Luca Romano	Cassiere comitato Assemblea Genitori
Karen Falsone	Segretaria comitato Assemblea Genitori

### 5.2 Coinvolgimento dell'istituto scolastico

L'istituto scolastico di Arogno è stato coinvolto fin dalle fasi iniziali nella progettazione della nuova area di svago. Grazie alla collaborazione fruttuosa con il direttore e il corpo docente, l'obiettivo di realizzare il nuovo parco è stato affrontato in diverse modalità all'interno delle classi di scuola dell'infanzia, primo ciclo e secondo ciclo della scuola elementare. Di seguito forniamo un breve riassunto delle attività svolte.

#### Scuola dell'infanzia

Inizialmente, i piccoli studenti della scuola dell'infanzia hanno partecipato a un rilevamento dei giochi presenti all'interno dell'area pubblica, mettendo in luce il modo in cui questi giochi vengono utilizzati. Successivamente, sono stati incoraggiati a riflettere su ciò che manca nell'area e su quali nuovi elementi vorrebbero aggiungere o cambiare. Divisi in gruppi, i bambini hanno collaborato nella creazione di progetti che rappresentano il loro parco ideale. Una volta completati, questi progetti sono stati presentati agli altri compagni. Infine, è stata organizzata una sessione di condivisione in cui sono state unite le idee, dando origine a una mappa unificata del desiderato parco. Successivamente a un incontro tra il signor Nesa (Radix Ticino) e gli insegnanti, sono state raccolte informazioni e suggerimenti. Questi input sono stati poi discussi in classe e hanno permesso di apportare modifiche a parte della mappa originale. Alcuni giochi sono stati sostituiti con elementi naturali, come ad esempio l'utilizzo di legno e teli per costruire una struttura componibile al posto di una struttura fissa.

#### Primo ciclo SE

I bambini del primo ciclo (classi I e II) sono stati dapprima introdotti ai contenuti dei "documenti - guida" che sono stati forniti dal signor Nesa. In un momento di discussione a tavola rotonda, hanno analizzato insieme quanto fosse realizzabile o meno in base ai suggerimenti presenti nel documento, diviso in capitoli tematici



### 5.3 Coinvolgimento della popolazione di Arogno

La comunità di Arogno è stata coinvolta nella decisione riguardante la creazione della nuova area di svago attraverso un sondaggio condotto utilizzando la piattaforma Google Forms. Il sondaggio è rimasto aperto per un mese e ha consentito di raccogliere l'opinione della popolazione adulta. Questo sondaggio ha permesso di identificare i bisogni principali della comunità e di individuare le migliorie necessarie per l'area scelta, secondo la percezione degli adulti.

Oltre ai bisogni relativi all'area giochi destinata ai bambini (cfr. capitolo 6. Interventi), sono stati sollevati i seguenti argomenti:

- **Più alberature:** È stata espressa la necessità di aumentare la presenza di alberi per creare aree ombreggiate, offrendo maggiore comfort durante le giornate calde.
- **Illuminazione adeguata:** Si è sottolineata l'importanza di avere un'illuminazione adeguata nell'area, sia per la sicurezza che per favorire l'uso dell'area anche nelle ore serali.
- **Posa di un cancello:** È stata avanzata la proposta di installare un cancello per impedire ai bambini di accedere alla strada cantonale, migliorando così la sicurezza.
- **Miglioramento della fruibilità:** Si è rilevata la difficoltà di utilizzare il camminamento attuale a causa di uno scalino tra il campo da calcio/basket e il parco pubblico. Si è richiesto un miglioramento per agevolare l'accesso con passeggini, biciclette e sedie a rotelle.

## 6. Interventi

Il progetto mira a creare un'area di svago che soddisfi i seguenti bisogni emersi dal processo partecipativo:

- **Scivolare**
- **Arrampicarsi:** Fornire spazi e strutture che consentano ai bambini di arrampicarsi in modo sicuro e divertente.
- **Giocare:** Creare aree adatte per giocare alla famiglia, alla sabbia, a calcio, pallacanestro e altre attività ludiche.
- **Nascondersi / entrare:** Creare zone o strutture in cui i bambini possano nascondersi o entrare, stimolando il gioco immaginativo.
- **Girare / dondolare**
- **Stare in equilibrio:** Offrire elementi che permettano ai bambini di sperimentare il senso dell'equilibrio.
- **Costruire:** Fornire spazi o materiali che permettano ai bambini di costruire e creare.
- **Rilassarsi / stare tranquilli:** Creare zone o strutture in cui i bambini possano rilassarsi e trascorrere momenti tranquilli.
- **Più natura:** Integrare elementi naturali come alberi, siepi profumate, bacche e fiori per promuovere la biodiversità.
- **Ristoro:** Prevedere aree attrezzate con tavoli, panchine, fontana, illuminazione adeguata e accesso in sicurezza ai bagni pubblici per rendere l'area accogliente e funzionale.
- **Sicurezza e fruibilità:** Garantire la sicurezza dell'area attraverso l'uso di un cancello, limitando l'accesso alle automobili sul piazzale da calcio/basket e rimuovendo eventuali ostacoli che possano rappresentare ostacoli alla fruibilità.

La planimetria del progetto è disponibile nell'allegato 2.

## 6.1 Dondolare

Le altalene che permettono a più bambini di dondolare contemporaneamente sono molto popolari e apprezzate. Gli elementi oscillanti diversificati aumentano inoltre il valore ludico, mentre l'altalena a giungla promuove il movimento in modo collaborativo. Si prevede di posizionare un'altalena a cesto, un'altalena giungla e un'altalena per bambini piccoli nell'area dove attualmente è posizionato il tavolo da ping-pong (Fig. 3 e Fig. 4, planimetria: elemento nr. 4).



Fig. 3: Elementi oscillanti diversificati (©bimo.ch).



Fig. 4: Area dove attualmente è collocato il tavolo da ping-pong.

## 6.2 Costruire

La costruzione è un'attività che gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei bambini. Attraverso la costruzione, i bambini non solo creano oggetti tangibili, ma sviluppano anche una serie di competenze. Costruire implica infatti pianificazione, progettazione e risoluzione di problemi, incoraggiando così la creatività e la capacità di pensiero critico. Il gioco sarà costituito da una serie di mattoni in legno (dimensioni medie, non pesanti) messi a disposizione dei bambini insieme ad una piattaforma piana su cui appoggiare i mattoni, che potranno essere impilati per costruire oggetti di diverse forme e dimensioni (Fig. 5). Accanto alla piattaforma sarà a disposizione una casetta in legno in cui riporre i mattoni a fine gioco. Questo gioco viene generosamente messo a disposizione dal Patriziato di Arogno-Bissone ad un prezzo forfettario di CHF 500. Si prevede di collocare questo elemento nell'area tra il nocciolo e la bibliocabina (Fig. 6, planimetria: elemento nr. 9).



Fig. 5: Esempio di gioco per la costruzione in un'area di svago a Savognin (GR).



Fig. 6: Area tra il nocciolo e la bibliocabina dove si prevede di collocare il gioco per la costruzione.

### 6.3 Arrampicarsi, scivolare e stare in equilibrio

Per soddisfare i bisogni dei bambini di arrampicarsi, scivolare e per aiutarli a sviluppare il senso dell'equilibrio, si è pensato ad un'unica area progettata per offrire varie opportunità di gioco, adatte alle diverse fasce d'età. La struttura sarà composta da due torri, uno scivolo, una parete di arrampicata di corde, un palo da pompieri, un ponte di corda, una slackline con corda per tenersi, una scala verticale e una inclinata. La struttura occuperà un'area di circa 13 m x 5 m e verrà collocata dove attualmente é presente la passerella di legno (Fig. 7 e Fig. 8, planimetria: elemento nr. 8)



Fig.7: Esempio di struttura con varie opportunità di gioco, adatte alle diverse fasce di età (@bimo.ch).



Fig.8: Luogo dove sarà collocata a struttura da gioco multifunzionale.

## 6.4 Nascondersi

Tra i desideri che i bambini hanno manifestato, c'è quello di potersi nascondere e sentirsi avvolti da una struttura che ispiri sicurezza. Tra le varie idee proposte, una richiesta giunta dalla scuola dell'infanzia era quella di avere un sistema di tunnel. Inizialmente, si era pensato a realizzare dei tunnel intrecciati con rami di salice, elementi naturali pienamente in sintonia con l'idea del gioca natura. Tuttavia, ci si è resi conto che mantenere tali strutture richiederebbe uno sforzo notevole, dato che i salici sono estremamente delicati e facilmente danneggiabili da calpestio o uso frequente. Si è pertanto optato per una soluzione che garantisse sia la magia dei nascondigli sia la praticità nella manutenzione. È stata progettata una struttura a forma di labirinto, realizzata in robusto legno di castagno, che offre una serie di passaggi intrecciati a diverse altezze (Fig. 9). Al centro del labirinto, un grande albero aggiunge un tocco di bellezza e diventa un punto focale incantevole. Questa scelta consente di offrire ai bambini un'esperienza di gioco coinvolgente e avvincente, senza dover compromettere l'integrità della struttura nel tempo. Il labirinto sarà collocato dove attualmente è presente l'anfiteatro in legno (Fig. 10, planimetria: elemento nr. 7).



Fig.9: Esempio di labirinto in tondame di legno presso il Dane John Gardens di Canterbury (UK).



Fig.10: Area attualmente occupata dall'anfiteatro in legno dove si prevede di collocare il labirinto.

## 6.5 Giocare

Un'attività divertente e formativa che coinvolge i sensi e favorisce lo sviluppo motorio, la creatività e l'apprendimento scientifico/matematico è giocare alla sabbia. Per rispondere a questo bisogno si è pensato di realizzare una buca di circa 20 metri quadrati a sagoma irregolare, di profondità 1 m, delimitata con tondame di castagno e riempita con geotessile e strato di ghiaietto tondo (granulometria 8-16 mm) di altezza 30-40 cm. La "buca" sarà completata con un elemento a carrucola e un secchio (Fig. 11) e sarà collocata nell'area all'interno degli alberi (Fig. 12, planimetria: elemento nr. 6).



Fig.11: Esempi di buca delimitata con tondame in castagno (sinistra) ed elemento a carrucola (destra).



Fig.12: Area all'interno degli alberi in cui sarà collocata la "buca".

Un secondo elemento ludico divertente sarà costituito da un percorso per bocce a doppio binario, appoggiato su pilastri in legno a differenti quote (Fig. 13). Il percorso sarà collocato tra l'area destinata alle altalene e il muro di recinzione (Fig. 4, planimetria: elemento nr. 5).



Fig.13: Esempi di percorso per biglie a doppio binario presso i parchi gioco di Castel San Pietro (sinistra) e Cugnasco (destra).

Un'aggiunta interessante all'area ricreativa sarà il gioco del Memory, situato vicino all'area ristoro (Fig. 17). Questo gioco coinvolge 16 schede Memory (disposte in un formato 4x4, Fig. 14, planimetria: elemento nr. 1) con dimensioni di 25x25 cm, ciascuna raffigurante elementi della flora e la fauna di Arogno. Queste schede saranno interamente girevoli, permettendo di scoprire le immagini da ogni angolazione.



Fig.14: Esempio di gioco del Memory presso il parco giochi di Castel San Pietro.

## 6.6 Rilassarsi, stare tranquilli

Il maestoso nocciolo vicino alla Villa Eboche è diventato oggetto di grande affetto da parte dei ragazzi, essendo un rifugio di pace sotto l'ombra dei suoi rami. Loro avrebbero voluto costruire una casetta proprio sull'albero, però, a causa di questioni di sicurezza legate alla presenza di una recinzione pericolosa sotto di esso e alle dimensioni dell'albero stesso, questa idea non potrà essere realizzata. Tuttavia, per rispondere ai loro desideri, è stata concepita un'alternativa: una piattaforma con una tettoia, che diventerà uno spazio accogliente per chi cerca un po' di riposo, vuole leggere un libro o semplicemente prendersi una pausa dal gioco. La piattaforma sarà collocata nei pressi del vecchio nocciolo (Fig. 15, planimetria: elemento nr. 3) e sarà munita di teli di chiusura amovibili e impermeabili.



Fig.15: Vecchio nocciolo individuato quale luogo di tranquillità. Davanti al nocciolo sarà collocata la piattaforma con tettoia.

## 6.7 Ristoro

A complemento del parco giochi, si prevede la realizzazione di una zona ristoro con arredo a beneficio dei fruitori. Saranno collocati 2 tavoli (dimensioni 2m x 1m x 0.90m) con panchine in legno di castagno (modello forestale, Fig. 16). L'area ristoro sarà collocata al di sotto del muro di sostegno del piazzale (Fig. 17, planimetria: elemento nr. 2), e sarà ombreggiata attraverso una tenda parasole a vela rimovibile di dimensioni 5m x 4m.



Fig.16: Esempio di tavoli con panchine (modello forestale) presso il nuovo parco giochi di Castel San Pietro.



Fig.17: Area sotto al muro di sostegno del piazzale in cui saranno collocati i tavoli e la tenda parasole.

## 7. Preventivo di spesa

I costi totali previsti per la realizzazione dell'area di svago ammontano a CHF 100'000.-- (IVA 7.7% inclusa, precisione +/- 10%). Il dettaglio dei costi è riportato in Allegato 1.

Oggetto	Importo
<b>Area di svago</b>	
Regie e installazioni di cantiere	CHF 3'050.00
Lavori preparatori (scarifica del terreno, smaltimento in discarica, sistemazione delle superfici sotto ai giochi)	CHF 21'850.00
Elementi del parco giochi	CHF 45'500.00
Arredo (tavoli, panchine, ombreggiatura)	CHF 8'200.00
Sistemazioni finali (riprofilatura scarpate, terra, semina e siepe odorosa)	CHF 3'750.00
Miglioramenti alla sicurezza (cancello)	CHF 2'000.00
<b>Totale area di svago</b>	<b>CHF 84'350.00</b>
Imprevisti (10%)	CHF 8'435.00
<b>Totale</b>	<b>CHF 92'785.00</b>
IVA 7.7%	CHF 7'144.45
Arrotondamento	CHF 70.56
<b>IMPORTO COMPLESSIVO</b>	<b>CHF 100'000.00</b>

## 8. Tempistiche

### Inizio settembre 2023

- Presentazione del progetto finale al gruppo di lavoro
- Preventivo dei costi dettagliato (stima +/- 10%)
- Inoltro richieste di finanziamento ad altri enti/fondazioni
- Ricerca di sponsor (aziende, privati)

### Inizio novembre 2023

- Presentazione del piano di finanziamento definitivo
- Elaborazione del messaggio municipale per il Consiglio comunale di dicembre

### Metà dicembre 2023

- Decisione del Consiglio comunale

### Fine febbraio 2024

- Crescita in giudicato della decisione

### Estate 2024

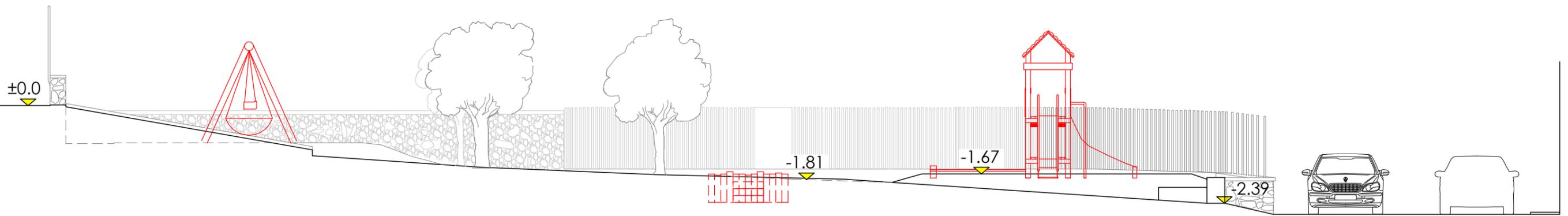
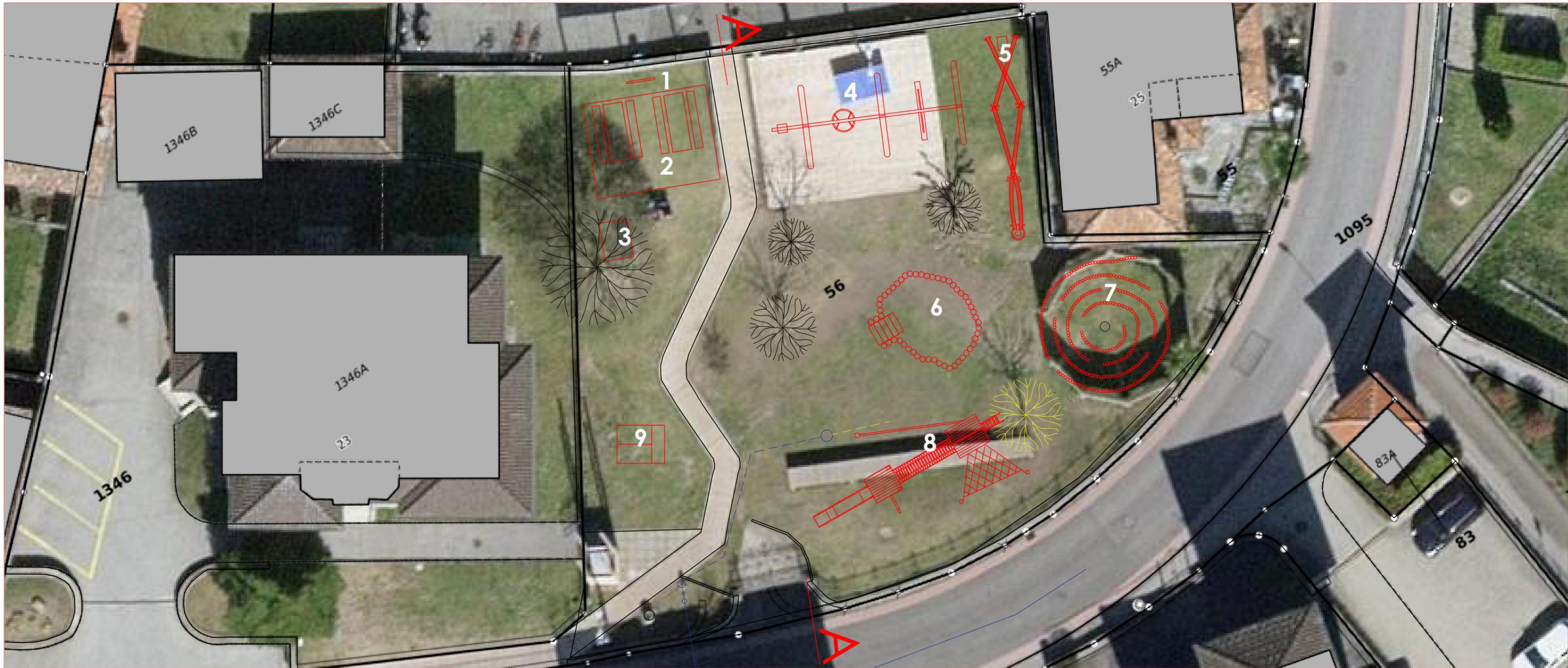
- Realizzazione parco

## **9. Modalità di gestione**

Gli interventi proposti portano alla realizzazione di nuovi spazi aperti a tutta la popolazione che potrà usufruirne nel tempo libero. Inoltre, l'istituto scolastico avrà a disposizione uno spazio pregiato da sfruttare durante la ricreazione ma che potrà essere utilizzato anche per la didattica e l'educazione ambientale. La gestione di queste aree sarà affidata alla squadra comunale.

## **10. Conclusioni**

Nella realizzazione del progetto di questa nuova area di svago si è cercato di cogliere i desideri e le necessità dei diversi membri della comunità di Arogno, con particolare attenzione ai bisogni individuati dai bambini dell'istituto scolastico. I vari elementi proposti, dalle strutture di arrampicata al labirinto, dalle aree di rilassamento ai giochi tradizionali, si fondono in un unico luogo dove il divertimento è una parte importante, ma non è l'unica. Qui speriamo che i bambini potranno crescere esplorando, imparando e stringendo nuove amicizie; che le famiglie possano condividere momenti speciali di svago e socializzazione, e che gli adulti possano riscoprire il piacere di giocare e rilassarsi.



001 - PARCO COMUNALE DI AROGNO COMUNE DI AROGNO MAPP. 56 PROGETTO FONDAZIONE ROGER FEDERER	NUMERO PIANO	FORMATO :	A3	CONSEGNATO	DATA	MODIFICHE	carlos.ciccio@edilstrada.ch +4179 198 17 84	
	001.23	SCALA :	1:100					
		DATA :	17 luglio 2023					
Sezione A-A								

Spettabile  
Assemblea dei Genitori  
c/o Quadri Alessia  
Piazza Valécc 5  
6822 Arogno

Morbio Superiore, 16 agosto 2023

### Area di svago Comune di Arogno

Gentili Signore, egregi Signori,  
ci preghiamo inoltrarvi la nostra migliore offerta per le opere citate a margine. In allegato trasmettiamo:

- Capitolato d'appalto

**Importo dell'offerta IVA inclusa**

**87'613.95 CHF**

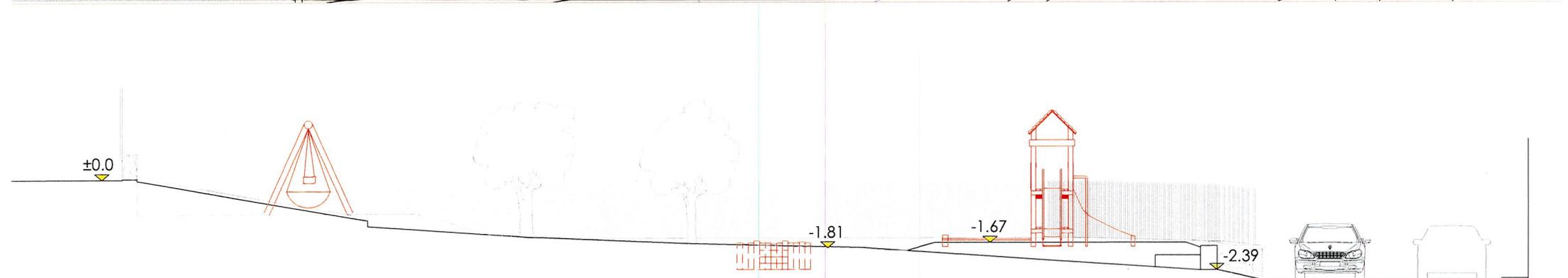
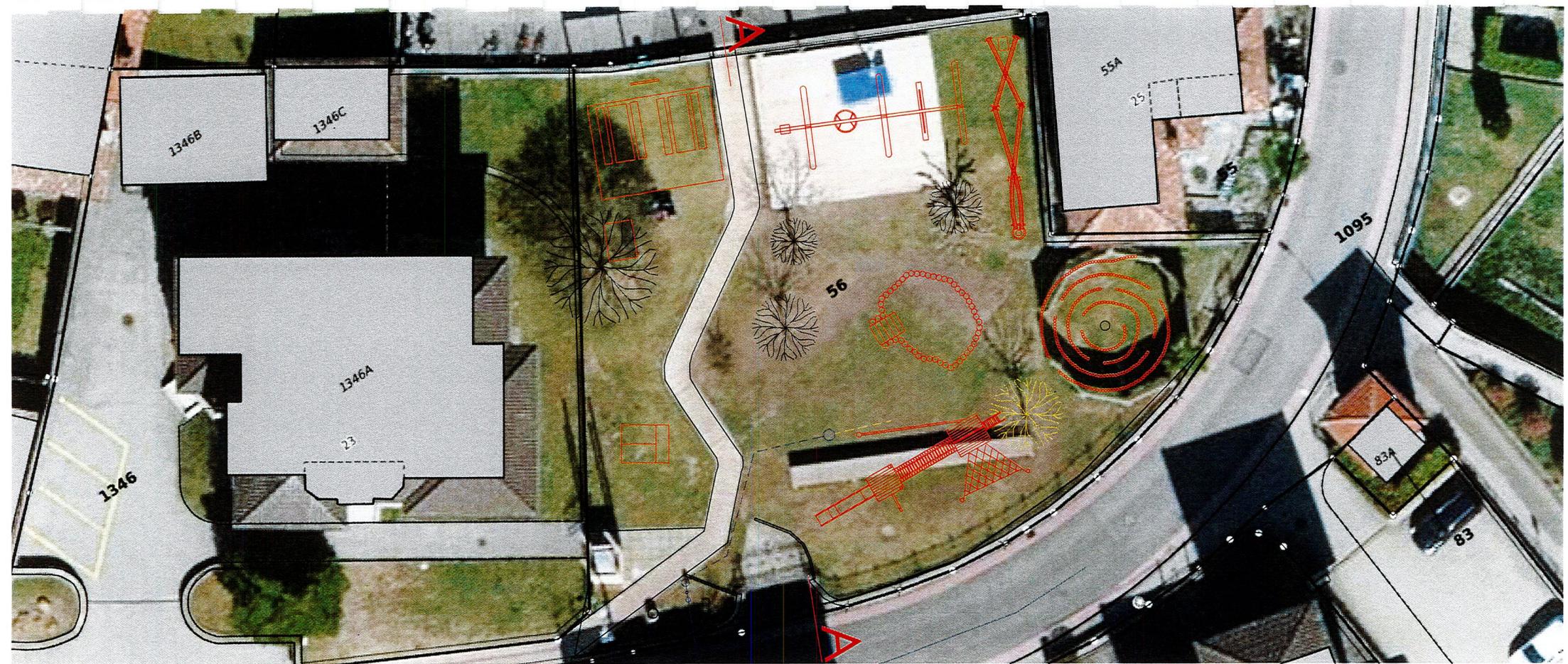
Nell'attesa di un'eventuale collaborazione vogliate gradire, Gentili Signore, egregi Signori, i sensi della nostra distinta stima.

per l'AFOR Valle di Muggio

Cattaneo Christian

Pos.	Articolo	Unità	Quantità	Prezzo unitario	Totale
1	Lavori a regia – Salari	CHF	1000	0.80	800.-
2	Lavori a regia – Materiali	CHF	500	0.90	450.-
3	Lavori a regia - Macchinari	CHF	1000	0.80	800.-
4	Impianto di cantiere. Prestazioni secondo le norme SIA 118 Per tutta la durata delle prestazioni dell'imprenditore. Comprese le sistemazioni dell'area di cantiere al termine dei lavori. Escluse eventuali tasse Comunali per utilizzo suolo pubblico.	gl	1	1'000.-	1'000.-
5	Scarifica del terreno mediante escavatore, carico del materiale e smaltimento in discarica autorizzata. Tasse di smaltimento incluse	mc	110	100.-	11'000.-
6	Sistemazione della superficie sotto i giochi con cippato, spessore da 30 cm. Fornitura e posa geotessile. Delimitazione perimetrale con tondame di castagno scortecciato, diametro ca. 15-20 cm.	m <sup>2</sup>	350	31.-	10'850.-
7	Percorso per bocce a doppio binario (vedi piano allegato) in legname di castagno scortecciato. Incisione a V nel tondame per permettere lo scorrimento della boccia. Compresa la fornitura di 20 bocce e un cassone per riporle. Appoggio su pilastri in legno a differenti quote con zone di scorrimento interne al tronco, con cesta finale. Lunghezza complessiva 10 m.	gl	1.00	3'450.-	3'450.-
8	Formazione altalena in castagno, fissaggio con basamenti in calcestruzzo. L'altalena include. 1 altalena a cesto, 1 semplice, 1 Baby Riferimento <i>Documentazione tecnica upi 2.348</i> <i>Parchi giochi.</i>	gl	1.00	7'350.-	7.350.-
9	Tavolo con 2 panchine in legno di castagno (attaccate alla base del tavolo), dimensioni del tavolo: 2m x 1m x 0.90	pz	2	1'900.-	3'800.-
10	Tenda parasole a vela rimovibile (anti UV e impermeabile), dimensione 5m x 4 m x 4, ancorata su una struttura di tondame in castagno scortecciato, con relative fondazioni.	pz	1	4'400.-	4'400.-
11	Tettoia a falda in legno di castagno, di dimensioni 1.5m x 2m h= 1.5m, con piattaforma in legno di castagno rialzata 30 cm da terra, con teli di chiusura amovibili e impermeabili lungo il perimetro (lato frontale apribile).	Pz	1	3'000.-	3'000.-

12	Labirinto di tondame in castagno scortecciato (pali a contatto tra loro di diametro 15 cm), a forma di spirale, sviluppo ca. 35 m, altezza da terra 1.5m. Labirinto eseguito con aperture (almeno 5-6 aperture).	pz	1	6'500.-	6'500.-
13	Albero di gelso sterile altezza ca. 3 m, collocato al centro del labirinto	pz	1	800.-	800.-
14	Buca di profondità h = 1m, sagoma irregolare della buca ca. 20 mq, delimitazione perimetrale con tondame di castagno scortecciato (pali a contatto tra di loro di diametro ca. 18-20 cm), accesso alla buca tramite scalini in castagno. Riempimento con geotessile e strato di ghiaietto tondo di granulometria 8-16mm, altezza 30-40cm. Elemento a carrucola semplice in legno di castagno con secchiello.	pz	1	3'500.-	3'500.-
15	Struttura in legno di castagno scortecciato composta da: 2 torri, 1 scivolo normale rosso, 1 parete di arrampicata di corde quadrata, 1 palo da pompieri, 1 ponte Struttura in legno di castagno scortecciato composta da: 2 torri, 1 scivolo normale rosso, 1 parete di arrampicata di corde quadrata, 1 palo da pompieri, 1 ponte in corda 3 ml, 1 slackline altezza 30cm da terra con corda per tenersi, 1 scala verticale e 1 scala inclinata. Area totale massima sfruttabile 13m x 5m	pz	1	17'500.-	17'500.-
16	Gioco del Memory che prevede schede rappresentanti la flora e la fauna di Arogno. Struttura in legname infissa nel terreno secondo le regole dell'arte; le schede devono essere girevoli a 360 gradi; 16 schede Memory in totale (4x4). Struttura portante in tondame scortecciato di castagno, diametro ca 20cm, spazio interno 1.20m x 1.20m. Compresa fondazione. Struttura posizionata a quota +12cm dal suolo. Schede 25x25cm e spessore 6cm, compreso foro passante per perno di sostegno. Fornitura e posa di 4 perni di sostegno diametro 1.5cm. Compreso fissaggio con viti dei disegni forniti dal committente.	Pz	1	2'900.-	2'900.-
17	Riprofilatura delle scarpate e riqualifica della cotica erbosa del parco (eventuale terra adatta alla semina e semina a prato verde).	mq	650	5.-	3'250.-
Importo	CHF				81'350.-
IVA 7.7%	CHF				6'263.95
<b>IMPORTO COMPLESSIVO</b>	<b>CHF</b>				<b>87'613.95</b>



001 - PARCO COMUNALE DI AROGNO  
 COMUNE DI AROGNO MAPP. 56  
 PROGETTO FONDAZIONE ROGER FEDERER

Sezione A-A

NUMERO PIANO	FORMATO	A3	CONSEGNATO	DATA	MODIFICHE
001.23	SCALA	1:100			
	DATA	17 luglio 2023			



Impermeabile

RICEVUTO

11 AGO. 2023



# Attestato di partecipazione

Confermiamo che

## **Gionatan Morotti** **Azienda forestale Valle di Muggio**

ha partecipato al corso “Sicurezza e manutenzione dei parchi giochi” del 26 maggio 2020 a Origlio.

Il Signor Morotti è pertanto abilitato ad esperire le ispezioni visive e funzionali dei parchi giochi ed a provvedere alla loro manutenzione

L'ispezione annuale così come i collaudi dei parchi giochi sono da esperire da un esperto in materia.

**Bernasconi Consulenze**

**Bruno Bernasconi**

Consulente INP – già capodelegato upi

Ponte Capriasca, 20 maggio 2020