



GIOCHI SENZA BARRIERE

3ª edizione - 22 Maggio 2025

Descrizione del progetto

I GIOCHI SENZA BARRIERE, sono un evento da noi pensato e realizzato per concludere e condividere con tutti i protagonisti dei progetti realizzati nelle scuole durante tutto l'anno scolastico e che vede un coinvolgimento trasversale tra le varie scuole di diverso ordine e grado proprio per poter mettere in atto un'esperienza inclusiva di sport e non solo. Sia la prima che la seconda edizione con le varie novità sono state un successo e hanno visto circa 700 studenti protagonisti di un viaggio verso una realtà ludico-sportiva accessibile a tutti, dove le barriere si abbattano e si costruiscono traguardi da condividere. L'esperienza porta il messaggio di rispetto verso la diversità e di come si può abbattere ogni pregiudizio facendo squadra con spirito di solidarietà.

Obiettivi del progetto

Gli obiettivi del progetto sono molteplici ma tutti rimandano al principio dell'inclusione e del rispetto verso la diversità:

- Per gli alunni di ogni ordine e grado, la partecipazione a questo evento permette loro di capire quanto il movimento e lo sport siano un mezzo fondamentale per divertirsi insieme, abbattendo le barriere e condividendo traguardi;
- Per i docenti accompagnatori questa giornata permette loro di vedere i propri studenti in un ambiente diverso, arricchente e che consente di trarre spunti da poter approfondire successivamente in classe;
- Per i genitori dei bambini con e senza disabilità e per le associazioni sportive presenti sul territorio può essere utile venire a conoscenza della realtà di AttivaMente, che si occupa di rendere lo sport accessibile per tutti.

Target di riferimento

I Giochi senza Barriere si rivolgono a:

- Studenti della scuola primaria (1ª-2ª-3ª) fino ad un massimo di 10 classi, con precedenza a coloro che hanno partecipato al progetto YAP;
- Studenti della scuola primaria (4ª e 5ª);
- Studenti della scuola secondaria di primo e di secondo grado.

Organizzazione del progetto

I Giochi senza Barriere si terranno giovedì 22 maggio dalle 8.30 alle 12.30 presso il Palazzetto dello sport "PalaEnergica Paolo Ferraris", con l'appoggio dell'ufficio scolastico provinciale che sarà presente in occasione dell'evento.

Come ogni anno i piccoli atleti della scuola primaria che hanno partecipato ai progetti YAP sfileranno portando la "TORCIA DELL'INCLUSIONE" perché la fiamma dell'inclusione non deve mai spegnersi ma essere sostenuta da tutti anno dopo anno. Al termine della sfilata si darà il via ai Giochi che saranno suddivisi in quattro categorie.

I bambini della scuola primaria (classi 1^a-2^a-3^a) parteciperanno ai veri e propri Giochi senza Barriere, 10 stazioni gioco in cui gli studenti proveranno attività ludiche, creative e sportive. Il numero degli alunni che parteciperanno ai Giochi è di 208, di cui 14 con disabilità, provenienti da dieci classi distribuite su tutto il territorio monferrino, la maggioranza delle quali ha affrontato il progetto YAP durante l'anno scolastico in corso. Le stazioni gioco riguarderanno sia le capacità e le abilità motorie che quelle sociali e di cooperazione, come ad esempio il labirinto, fatto a coppie e bendati, o la costruzione di una torre in collaborazione con i compagni.

Gli alunni della scuola primaria (classi 4^a e 5^a), insieme ai ragazzi della scuola secondaria di primo e secondo grado, parteciperanno ai giochi di atletica per tutte le abilità, presso la pista di atletica di recente costruzione. Verranno organizzati attività a cui tutti gli studenti, in base alle proprie caratteristiche e velleità, potranno liberamente partecipare; per questo motivo i tecnici di Attivamente, in collaborazione con i docenti delle classi coinvolte, hanno preparato percorsi inerenti all'atletica che siano modellati in base alle capacità degli studenti con disabilità per poter permettere una libera partecipazione senza sentirsi sminuiti o non all'altezza.

I ragazzi della scuola secondaria di primo grado potranno inoltre partecipare all'esibizione creativa, che quest'anno consiste nella preparazione di una coreografia su di una base musicale fornita da AttivaMente e la successiva esibizione al termine dei Giochi;

Gli studenti della scuola secondaria di secondo grado, oltre ai giochi di atletica, potranno partecipare al torneo di pallavolo unificata, in cui si creeranno squadre miste con atleti con e senza disabilità, in collaborazione con l'ASD Silvana Baj, ente che si occupa di far fare sport alle persone con disabilità, anche di età adulta. Questa tipologia di torneo permetterà agli studenti delle superiori di toccare con mano il principio dell'inclusione, sperimentando attraverso lo sport la collaborazione e il mettere in campo le proprie abilità per un obiettivo comune.

Oltre alla pallavolo unificata, gli alunni della secondaria di secondo grado potranno iscriversi al torneo di calcio balilla umano attraverso l'utilizzo di un gonfiabile, un modo divertente e ludico di praticare attività motoria dove la collaborazione è la chiave vincente della squadra.

AttivaMente Associazione Sportiva Dilettantistica

Via Braia 9, 15030 Terruggia (AL) - C.F. 91035660066

Presidente: Dott.ssa Irene Caruso tel. 3290264516 Segreteria: Ilva tel. 3400478306

Affiliata UISP – Riconosciuta CONI Cod. Reg. A012118

Specificatamente per alcuni indirizzi, in particolare il liceo sportivo e il liceo di scienze umane, sarà possibile partecipare ai Giochi come classi tutor che affiancheranno i tecnici di AttivaMente nella realizzazione dell'evento. In questo modo gli studenti potranno partecipare in prima persona e toccare con mano l'organizzazione di un evento complesso e multifaccettato. Gli studenti tutor coinvolti saranno in totale 68 di cui due con disabilità.

Le attività della giornata verranno scandite e guidate da Alessandro Spinoglio, il presentatore e la voce ufficiale di tutti gli appuntamenti dell'associazione. Alessandro sarà affiancato da Radio In Fiore *"la radio che dà voce a chi non ha voce"* e dalla presenza della mascotte Giga, lo scoiattolo di AttivaMente che accompagnerà gli studenti per tutta la durata dei giochi. Al termine delle diverse attività vi sarà la premiazione delle classi che hanno partecipato ai giochi da parte di figure istituzionali e degli sponsor che hanno permesso la riuscita dell'evento. La giornata si concluderà verso le ore 12 per permettere agli studenti delle varie classi di poter tornare a scuola in tempo per l'uscita.

Progetto a cura di

AttivaMente ASD APS

Contatti

Referente progetti scuola

Laura Cucco

Email

scuola@attivamenteasd.it

Sito

<https://www.attivamenteasd.it/it/>



RICEVUTA

Prot/Reg. 43/LIB

La scrivente associazione dichiara di aver ricevuto per erogazione liberale

la somma di € **3.000,00**

da: **Il Monferrato Nuovo Società cooperativa**

indirizzo: **Via Matteotti, 9**

15033 Casale Monferrato (AL)

P.IVA/Cod.fisc.: **00510360068**

Note: **Erogazione Liberale per progetto Giochi senza barriere 2025**

a mezzo:

o Bonifico bancario su ns. C/C n. IT971 03048 22600 000000090578 presso Banca del Piemonte Agenzia Casale Monferrato

"Erogazione liberale detraibile dall'imposta sul reddito delle persone fisiche, ai sensi dell'art. 83, comma 1, D. Lgs 117/2017, per le persone fisiche. Erogazione liberale deducibile dal reddito, ai sensi dell'art. 83, comma 2, D. Lgs 117/2017, per le persone fisiche, enti e società." Le agevolazioni di cui sopra non sono cumulabili. Esente da bollo ai sensi dell'art. 82 co.5 D Lgs 117/2017

Terruggia, 14/04/2025

Il Presidente
Dott.ssa Irene Caruso

AttivaMente ASD APS

Via Braia 9, 15030 Terruggia (AL) - C.F. 91035660066

Presidente: Dott.ssa Irene Caruso tel. 329 0264516 Segreteria: Ilva tel. 347 0478306
affiliata UISP. riconosciuta CONI cod. Reg. A012118 – Iscrizione Runts rep. 99469



Terruggia, 14/04/2025

Spett.le Il Monferrato Nuovo,

vorremmo esprimervi la nostra più sincera gratitudine per il vostro generoso contributo all'associazione.

La vostra donazione avrà un ruolo importante in favore dei nostri progetti sul territorio per consentire a tutti i bambini e ragazzi con disabilità intellettiva di svolgere attività sportiva e di farlo in inclusione.

L'associazione attraverso i suoi progetti promuove inoltre il valore educativo dello sport quale programma di crescita culturale, sociale ed intellettuale della comunità civile e di strumento di valorizzazione e inclusione delle diversità.

Grazie di cuore a nome mio e di tutta l'associazione.

Dott.ssa Irene Caruso
Presidente AttivaMente A.S.D. A.P.S.