



1° CONCORSO "TERZO TEMPO" 2017/2018

6 TUTTINGIOCO

PRESENTAZIONE

Chi siamo

27 Marzo 2010: Lorenzo Fallini ha 35 anni quando, durante una partita di rugby, riporta una grave lesione midollare che lo rende tetraplegico. In un solo attimo cambia tutta una vita... Gli amici si raccolgono immediatamente intorno a lui e alla sua famiglia per sostenerli. Nasce così l'Associazione "Terzo Tempo". Nel rugby le squadre, dopo essere state avversarie in campo, "giocano" un terzo tempo, quello della condivisione e dell'amicizia. Amicizia, condivisione e solidarietà sono la nostra forza propulsiva. Ecco perché siamo "Terzo Tempo", un'associazione senza scopo di lucro con tre obiettivi fondamentali:

2. sostenere moralmente, materialmente ed economicamente Lorenzo e la sua famiglia;
3. contribuire all'inserimento dei disabili nella società;
4. sensibilizzare istituzioni e cittadini alle tematiche della disabilità e della sicurezza nello sport.

In questa prospettiva l'associazione, che ha sede a Fidenza, una volta assicurato a Lorenzo il sostegno economico indispensabile a fronteggiare le esigenze legate all'acquisto degli ausili e alla riorganizzazione delle strutture domestiche, si è poi concentrata sull'organizzazione di attività che, a partire dalla storia di Lorenzo, diventassero spunto di riflessione e azione per tutta la cittadinanza, come la manifestazione sportiva "Sfidabili", giunta ormai alla quarta edizione, e le innumerevoli testimonianze portate da Lorenzo presso scuole e associazioni.

Progetto

Il concorso ha come oggetto l'ideazione, la progettazione e la messa in opera di giochi (all'aperto, da tavolo, multimediali) di gruppo, che coinvolgano uno o più disabili al fine della loro integrazione sportiva.

Il progetto **"TUTTINGIOCO"** nasce dalla necessità di dare, come Associazione, il nostro contributo alla diffusione di una cultura dell'integrazione creando occasioni di inclusione sociale. Non a caso abbiamo voluto mettere al centro del nostro progetto il gioco che:

- insegna a relazionarsi in modo positivo, condividendo e seguendo regole comuni per il raggiungimento di un obiettivo;
- spinge a confrontarsi con le proprie capacità e i propri limiti;
- stimola a dare il meglio per sé o per la propria squadra.

Per tutti questi motivi il gioco ha un valore fortemente educativo.

Finalità

"TUTTINGIOCO" si propone di:

- avviare, tra i partecipanti, un percorso di conoscenza e acquisizione di consapevolezza rispetto alle situazioni di disabilità con cui si potrebbero confrontare;
- sviluppare la capacità di mettersi nei panni del disabile per capirne le difficoltà;
- saper riconoscere, al di là del limite, le potenzialità e le capacità di ogni persona, in qualsiasi condizione si trovi a vivere;
- saper guardare ed affrontare la realtà da un punto di vista diverso, ripartendo dalle potenzialità invece che dai limiti;
- sviluppare la consapevolezza che, se affrontate insieme agli altri, le difficoltà sono più facilmente superabili;
- stimolare l'utilizzo creativo dell'immaginazione e della fantasia;
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo per raggiungere un obiettivo;
- sviluppare la capacità di diventare propositivi nell'affrontare le difficoltà invece che aspettare soluzioni preconfezionate.

REGOLAMENTO

1. *A chi ci rivolgiamo*

Questo bando di concorso, per l'anno scolastico 2017/2018, è rivolto alle classi 4[^] e 5[^] della scuola primaria e alle classi 1[^], 2[^] e 3[^] della scuola secondaria di primo grado.

2. *Cosa richiediamo*

Le classi partecipanti dovranno elaborare un gioco di gruppo che preveda la partecipazione di uno o più disabili. Il gioco può essere pensato per ogni genere di disabilità.

A miglior specificazione, segnaliamo che il gioco da elaborare potrà svolgersi in ambiente scolastico o extrascolastico.

Il gioco dovrà essere pensato all'interno di uno di questi ambiti:

- a. *GIOCO ALL'APERTO*;
- b. *GIOCO DA TAVOLO (ANCHE DI RUOLO)*;
- c. *GIOCO CON L'UTILIZZO DI MATERIALE MULTIMEDIALE*;
- d. *GIOCO IN AMBIENTE CHIUSO* (ad es. palestre o comunque luoghi di aggregazione al coperto);

L'elaborato dovrà essere accompagnato da regole scritte ed istruzioni semplici e precise, descrizione del contesto in cui si svolge e finalità che si propone.

3. *Fasi del concorso*

Il concorso si articola nelle seguenti fasi:

- a. Iscrizione: il concorso sarà inviato alle scuole del territorio a mezzo posta elettronica dall'indirizzo sotto riportato. Sarà possibile consultare e scaricare il bando di concorso dal sito www.t3rzot3mpo.com a partire dal giorno **1 giugno 2017**;
- b. Richiesta di partecipazione e termine ultimo per l'iscrizione al concorso: **31 OTTOBRE 2017**;
- c. Gli elaborati dovranno pervenire a mezzo posta elettronica all'indirizzo indicato nella sezione "Contatti" entro **e non oltre il giorno 15 APRILE 2018 ORE 13.00**;
- d. Attività correlate: Nel periodo compreso tra novembre 2017 ed il 31.01.2018, per le classi interessate segnaliamo la possibilità di un incontro con Lorenzo Fallini, che renderà la sua testimonianza sulla quotidianità del disabile e le sue sensazioni ed emozioni di persona

che prima aveva l'uso di gambe e braccia e che un incidente ha fermato per sempre. Per aderire a tale incontro sarà necessario contattare direttamente i recapiti alla voce "contatti".

4. **Modalità di partecipazione al concorso**

Al progetto si aderisce inviando, a mezzo posta elettronica all'indirizzo mail sotto riportato alla sezione "Contatti", la scheda di iscrizione allegata che dovrà essere compilata in ogni sua parte. Ricordiamo che è obbligatorio indicare nella scheda di adesione il docente referente, da poter contattare in caso di bisogno.

5. **Commissione di valutazione**

La commissione sarà composta da membri dell'associazione e da un gruppo di ragazzi disabili.

6. **Criteri di valutazione**

Gli elaborati pervenuti verranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

1. Coinvolgimento di uno o più portatori di disabilità nel gioco;
2. Redazione di regole di gioco chiare e precise;
3. Originalità;
4. Tipologia dei materiali utilizzati per la realizzazione del gioco

7. **Premi**

I premi disponibili ammontano a una somma in denaro che verrà riconosciuta ai primi tre migliori elaborati di ogni ordine e grado di scuola.

8. **Contatti**

- Veronica: 347/3482497;
- Lorenza: 338/9253523;
- Caterina: 389/7829562.

Indirizzo di Posta elettronica a cui inviare la scheda di iscrizione per la partecipazione al concorso e gli elaborati: catefabri@libero.it.

9. **Premiazione**

A tutti le classi partecipanti verrà consegnato un attestato di partecipazione. La cerimonia di premiazione avrà luogo durante la manifestazione SFIDABILI 2018, che si svolgerà indicativamente l'ultimo sabato del mese di

m
a
g
g
i
o

2
0