



PROGRAMMA SOCIALCLUB ANNO 2015/2016

Laboratorio di cucina:

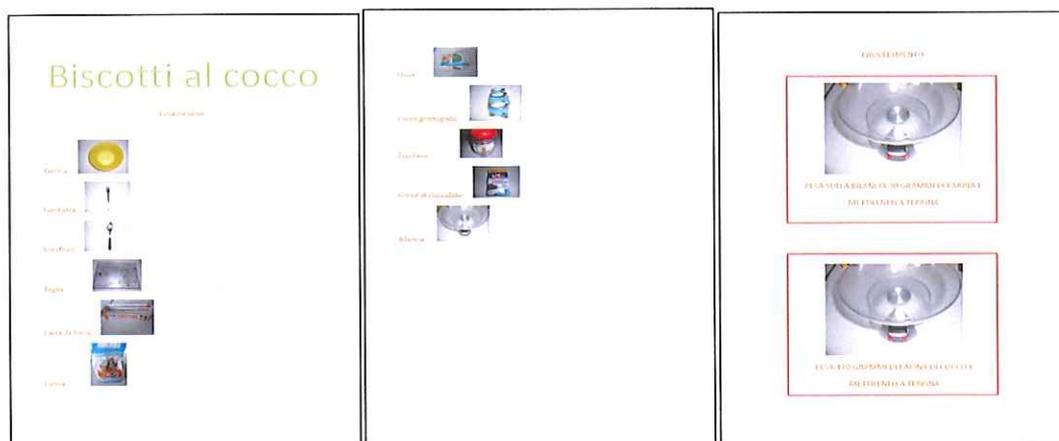
La preparazione di un pasto, inteso come abilità funzionale, crea opportunità di sviluppo di abilità cognitive come ad esempio il concetto di quantità (contare e pesare gli ingredienti) oppure la capacità di leggere e realizzare una ricetta. La strutturazione dell'ambiente da parte degli educatori permette un lavoro mirato ad incrementare le abilità comunicative degli utenti i quali vengono incoraggiati a fare richieste (utensili, ingredienti mancanti o richieste di aiuto).

Si utilizza l'attività di cucina per sviluppare le competenze di autonomia utili da poter utilizzare nel quotidiano e nella vita familiare.

A questo proposito vengono utilizzati come strumenti per lo sviluppo ed il mantenimento di tali abilità supporti visivi nei quali viene descritto tutto il procedimento da svolgere per completare la ricetta e la mediazione dell'educatore. Tali supporti visivi verranno poi consegnati ad ogni singolo utente affinché abbia la possibilità di utilizzare le abilità acquisite e riprodurre le ricette all'interno del contesto domestico.

Inoltre l'acquisizione ed il mantenimento di queste abilità possono essere utilizzate in situazioni impreviste e non programmate nella vita quotidiana, come ad esempio prepararsi autonomamente un semplice pasto.

Esempio di supporto visivo utilizzato:





Attività di spesa:

Si lavora sulle abilità funzionali, gestionali e comunicative. Utilizzando supporti per il controllo in autonomia dell'inventario della dispensa, e la stipula di una lista che servirà da supporto per la spesa. Strumenti necessari per gli acquisti al supermercato. Si lavorerà in parte sulle abilità sociali e il comportamento in luoghi esterni e sul valore del denaro. Comprendere la fascia di prezzo di un prodotto, la differenza del prodotto e del suo costo in relazione alle diverse marche, e creare una



scala di valore di quello che devo comprare e di quanto ho nel portafoglio. Riordino della spesa e collocazione del prodotto in luogo adeguato (utilizzo della strutturazione degli ambienti).

Esempio di supporto utilizzato:

Cosa dobbiamo comprare?

Cosa	Serve	Quanto?
Pane		
Insalata		
Pomodori		
Piselli		
Patate		
Spinaci surgelati		
Uova		
Pasta		
Riso		
Sughi		
Coca cola		

Cura dell'ambiente domestico:

Si intendono quelle attività che come finalità hanno la generalizzazione in ambiente familiare di alcune pratiche come

- Apparecchiare
- Sparecchiare
- Lavare i piatti
- Caricare la lavastoviglie
- Spazzare a terra
- Pulire i tavoli
- Svuotare i cestini e cambiare i sacchetti
- Riordino in generale dei locali della struttura utilizzati durante la giornata.

Per aiutare a svolgere al meglio le attività e aumentare la loro autonomia, vengono organizzati i turni utilizzando delle tabelle e supporti visivi accessibili a tutti che ne scandiscono i giorni ed il tipo di attività.



Esempio di tabella e supporto utilizzati:

Chi svuota il cestino? 

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Cestini piccoli (bagno e corridoio)		Martina		Andrea	Giuseppina
Spazzatura (cucina)		Francesco A.		Lorenzo	Stefano
Cestini piccoli (ufficio e laboratorio)		Simone T.		Lorenzo	Simone G.

SPAZZARE PER TERRA



-  Metti le sedie sul tavolo
-  Spazza bene lungo i bordi del muro
-  Spazza bene lungo i bordi dei mobili

Spazza il pavimento di tutta la stanza 

 Metti la spazzatura nella paletta

 Svuota la paletta nel cestino

BR-UVSSIMO!! 

Laboratorio creativo/manuale:

Nell’ambito di questo laboratorio e durante l’attività creativa è possibile lavorare sulle abilità funzionali e comunicative. È richiesta la collaborazione dei ragazzi per portare a termine lavori indipendenti (lavori al tavolo), che verranno utilizzati da compagni frequentanti altri centri. I ragazzi svolgeranno un lavoro strutturato finalizzato a creare manufatti utili sia per i ragazzi del Socialclub che per i ragazzi delle altre strutture della cooperativa. Il lavoro si articola partendo dalla ricerca di



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

immagini su motore di ricerca, alla plastificazione e ritaglio. Lo scopo, oltre ad aumentare la loro attenzione e abilità fino motorie, è finalizzato a rendere consapevolmente attivi i ragazzi nell'aiutare i propri compagni, quindi mira a far emergere empatia e attenzione al bisogno altrui. Il lavoro parte sia dalla richiesta diretta dei ragazzi sia dalla richiesta da parte di colleghi di altri servizi ai ragazzi del Socialclub.

Attività cognitiva: laboratorio di sviluppo socio-emozionale:

I soggetti autistici provano le emozioni, manifestano le emozioni in modi diversi e fanno fatica a riconoscere le espressioni del volto non riuscendo così a leggere correttamente lo stato emotivo altrui.

Si lavorerà quindi sul riconoscimento delle proprie emozioni e dei modi con cui sono espresse. È importante partire dai vissuti, nominare le emozioni nel momento in cui si manifestano e rappresentarle visivamente secondo le modalità del soggetto.

Uno degli strumenti che verranno utilizzati sarà il CAT-Kit (Cognitive Affective Training) per sviluppare la circolarità tra pensieri, emozioni e comportamenti, al fine di portare il ragazzo allo sviluppo di un pensiero realistico e relazionale, migliorare le sue abilità, la sua autoconsapevolezza allo scopo di riconoscere la relazione esistente tra il nostro comportamento e quello che le persone pensano, sentono e agiscono.

Altro strumento che verrà utilizzato saranno le storie sociali, dando la possibilità di lavorare sulle singole emozioni e di aumentarne la comprensione, utilizzando i momenti non strutturati come stimoli.

Abilità sociali:

Attraverso l'insegnamento e l'addestramento forniti dal contesto sociale modella il comportamento e le proprie caratteristiche, conformandoli alle norme e ai valori del gruppo sociale in cui si inserisce.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

Le difficoltà dei ragazzi autistici è il comprendere in maniera innata le regole e i comportamenti sociali, al punto che questi possono divenire limiti che possono aumentare il loro isolamento.

Il lavoro sulle abilità sociali mira:

- sviluppare e rinforzare le abilità relazionali, comunicative ed intersoggettive
- potenziare la coscienza di sé e dell'autostima
- sviluppare il lavoro cooperativo
- autocontrollo emotivo comportamentale
- sviluppo della capacità di decision making e rinforzo del pensiero flessibile
- rinforzo abilità cognitive

L'apprendimento delle abilità sociali può avvenire, ad esempio, attraverso:

video modeling

storie sociali

gite e uscite di gruppo

mediazione degli episodi accaduti con supporto dell'educatore

esercitazione sui modi di dire comunemente utilizzati, in forma scritta.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

ATTIVITÀ ESTERNE

GAM

GAM Progetto Replay

PAV

ARTEBARBARA

CANOTTAGGIO

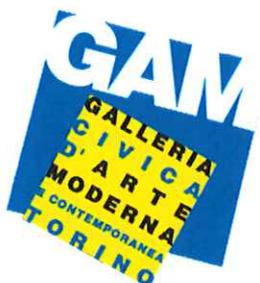
NAUTILUS

GNOMO ASPIRINO

SCIABILE

CURLING

GAM



Il Dipartimento Educazione GAM da anni si impegna a garantire l'accessibilità all'arte attraverso il museo e per questo propone costantemente progetti per l'inclusione sociale di persone con disabilità. L'offerta prevede esperienze percettivamente aumentate e spazia dall'uso di mappe a percorsi tattili, laboratori plastici, visite guidate con traduzione LIS, workshop con gli artisti e progetti speciali.

GAM Progetto Replay (vedi allegato)

Date attività mese di ottobre 2015: lunedì 26/10 dalle 10.00 alle 15.00



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

PAV

Il Parco Arte Vivente è un museo di arte contemporanea che ha come specificità l'analisi e la sperimentazione dell'Arte del vivente.

Si caratterizza come luogo di scambio, di incontro e di ricerca sulle istanze artistiche contemporanee.

I programmi offerti contemplan proposte artistiche, culturali e laboratoriali che prevedono la partecipazione attiva del cittadino alla vita culturale. L'obiettivo è quello di promuovere la sensibilizzazione ai temi ambientali attraverso lo studio e la sperimentazione dei linguaggi espressivi della contemporaneità.

Il PAV mette a disposizione dei cittadini laboratori, workshop, percorsi, incontri pubblici in qualità di approfondimenti delle opere svolte.

Particolare attenzione è rivolta anche al mondo della disabilità, con mostre, percorsi accessibili, ecc.

E' in essere una collaborazione tra il PAV e il SSER Socialclub per la creazione di un percorso significativo e mirato a ragazzi con un disturbo dello spettro dell'autismo con funzionamenti medio-alti.

Date attività mese di ottobre 2015: venerdì 09/10 dalle 15.00 alle 16.00; venerdì 16/10 dalle 15.00 alle 16.00; venerdì 23/10 dalle 15.00 alle 16.00

Laboratorio ARTEBARBARA

Lo scorso anno i ragazzi sono stati impegnati in un corso di pittura presso l'associazione Artebarbara con la finalità di implementare e affinare le abilità artistiche già in loro possesso.

I ragazzi hanno gradito le attività proposte e manifestato l'intento di ripetere l'esperienza.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

D'accordo con le insegnanti si è pensato di arricchire le proposte raccogliendo i suggerimenti dei ragazzi e coinvolgendoli maggiormente nella preparazione delle attività e nelle scelte decisionali.

In particolare l'attenzione verrà posta nelle seguenti aree:

- Implementazione e consolidamento di autonomie.

Dovranno preparare la postazione di lavoro, gestire le loro cartelline personali, riordinare l'ambiente al termine dell'attività.

- Capacità di condivisione e collaborazione.

Diversamente dallo scorso anno, i ragazzi saranno impegnati a lavorare in piccolissimo gruppo (2) nella realizzazione di un'opera.

- Abilità sociali

Strumenti:

supporti visivi per l'autonomia

storie sociali

strutturazione del compito

CANOTTAGGIO

I ragazzi del Socialclub sono impegnati nell'attività di canottaggio, da circa sei anni, presso la Società Canottieri Esperia.

Sia l'attività che l'ambiente sono favorevoli allo sviluppo e al potenziamento di aree deficitarie nelle persone con un disturbo dello spettro dell'autismo:

- Coordinazione motoria

Il canottaggio è uno sport completo che implica la coordinazione di più parti del corpo: braccia, gambe, busto e vista. Nel tempo si è potuto assistere ad un significativo miglioramento nella



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

capacità da parte dei ragazzi di coordinare le diverse parti del corpo, abilità non scontata nelle persone con autismo che tendono ad essere monotasking.

- Teoria della mente e funzioni esecutive

Essendo uno sport di squadra, il canottaggio è un ottimo training per implementare l'abilità di considerare l'altro. Per potenziare tale abilità è necessario molto impegno ed esercizio perché i deficit di teoria della mente nelle persone con autismo possono essere anche molto severi. Ad oggi, in tutti i ragazzi coinvolti, sono osservabili dei miglioramenti imponenti; i ragazzi riescono a programmare per partire e remare in sincrono modulando i movimenti e la velocità a quelli dei compagni.

- Autonomia

La società Canottieri Esperia è un ambiente tranquillo ed accogliente. Ciò permette di lavorare sull'implementazione di autonomie quali: gestione dello spogliatoio, capacità di orientarsi negli spazi per reperire gli strumenti utili per l'attività (giubbotto, remi), utilizzo del denaro per acquistare la merenda, capacità di autodeterminazione per decidere il luogo dove consumare la stessa.

- Abilità sociali

La Società Canottieri Esperia è un “luogo di tutti” dove afferiscono atleti a sviluppo eterogeneo, istruttori e famigliari degli atleti. I ragazzi, pertanto, si relazionano quotidianamente con persone diverse allenando costantemente le abilità sociali apprese in contesto protetto (saluto, chiedere aiuto, rispetto dei tempi degli altri, reazione positiva e gestione degli imprevisti, acquistare la merenda al bar,).

- Socializzazione e integrazione

L'ambiente stimola la socializzazione tra il gruppo di pari, gli altri atleti e gli istruttori. Alcuni ragazzi riescono ad avere degli scambi con gli istruttori condividendo interessi e commentando eventi sportivi e ricreativi. Nei giorni piovosi, l'attività sportiva si svolge al coperto in palestra o nella sala remo ergometro. I ragazzi condividono gli spazi con gli altri atleti a sviluppo tipico, mantenendo un comportamento adeguato al contesto e, in talune circostanze, avviando anche alcuni momenti di conversazione spontanea.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

Strumenti :

fading

token economy

storie sociali

training di abilità sociali

SPAZIO NAUTILUS



L'associazione SPAZIO NAUTILUS ONLUS rappresenta in Lombardia il GRUPPO ASPERGER ONLUS.

E' in progress un progetto con lo Spazio Nautilus di Milano.

Nata nel 2009, l'associazione Spazio Nautilus accoglie persone con disturbo dello spettro autistico con funzionamenti medio-alti. Promuove attività di aggregazione con lo scopo di favorire benessere e inclusione sociale e l'acquisizione di migliori capacità e abilità relazionali.

In accordo con il presidente dell'associazione si è pensato di organizzare due giornate di incontro e di conoscenza tra i ragazzi che afferiscono ai due servizi.

Lo scopo del progetto è quello di promuovere lo scambio e la condivisione delle esperienze e delle conoscenze tra persone con autismo con stili di funzionamento simili.

Gli educatori coinvolti si occuperanno di creare le basi strutturali del progetto, mentre ai ragazzi verrà chiesto di organizzare alcuni momenti (cercare gli orari dei treni, orari di visita e apertura dei musei,), precedentemente scelti accuratamente e organizzati dall'équipe educativa.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

Il progetto prevede una prima fase in cui i ragazzi potranno conoscersi attraverso la corrispondenza di mail (foto, nome, età, interessi, ecc.). Per i ragazzi con maggiori difficoltà sarà previsto un format strutturato, mentre per i più abili è prevista una maggiore autonomia. Questo percorso permetterà di conoscere anche gli interessi di tutti i ragazzi partecipanti agevolando gli educatori nella scelta delle attività da proporre

Abilità che verranno consolidate o implementate:

- Abilità sociali
- Capacità di autodeterminazione
- Capacità di accettare gli interessi di altri
- Capacità di programmazione e organizzazione
- Capacità e abilità relazionali

Risorse:

Supporti visivi

Storie social



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

GNOMO ASPIRINO RADIO

IL CASSETTO DELLO GNOMO



TIPOLOGIA PROGETTO:

PRIMA (in assoluto) trasmissione
persone con sindrome di Asperger.

Radiofonica condotta da

SCOPO PROGETTO:

Diffondere la conoscenza e la cultura della Sindrome di Asperger, dando voce ai diretti interessati.

MODALITA' PROGETTO:

Della durata di poco meno di mezz'ora, la puntata andrà in onda il sabato alle 15:30 ed in replica la domenica pomeriggio alle 17.

Nella prima parte, di circa 5', verranno affrontate le particolarità della sindrome di di Asperger, raccontate direttamente dagli interessati e da uno specialista che avvalorerà i contenuti con un parere medico.

Nella seconda parte (circa 15') i ragazzi in studio (persone con sindrome di Asperger) affronteranno e discuteranno, a loro modo e senza alcun copione, di argomenti, fatti e notizie di interesse pubblico e di attualità.

Sono previste anche puntate con ospiti, medici che verranno coinvolti nel dialogo con i nostri ragazzi.

Coadiuvata in studio, Ugo Parenti (lo gnomo Aspirino ed ideatore del progetto).

Al termine della puntata verrà segnalata un'Associazione, una cooperativa e altre realtà positive presenti sul territorio garanti di un certo e concreto supporto d'aiuto a chi vive tale disagio.

Le puntate SARANNO REGistrate.

DURATA PROGETTO:

I “cappelli” da 5' sono nove; verranno ripetuti all'inizio di ogni singola puntata e che, in futuro, potranno anche aumentare di numero.

PARTECIPANTI PROGETTO:

Sono invitate a parlare in trasmissione, tutte le persone che lo vorranno.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

I veri conduttori saranno 4 ragazzi con sindrome di Asperger facenti parte dell'Associazione IL RICCIO di Torino; che saranno presenti in studio. Si rimane disponibili a valutare cambi, sostituzioni nel tempo.

Per avere informazioni aggiuntive e per aderire, scrivere a:

- Le Iniziative dello Gnomo Aspirino (Ugo Parenti): ugoparenti@yahoo.it – 3476526995

I ragazzi in via sperimentale faranno visita alla radio condotta da 4 ragazzi Asperger e struttureremo un lavoro per provare a condurre un pezzo di radio insieme a loro.

CURLING (vedi allegati)

GITE E USCITE SERALI

Condividere un momento di socializzazione tra pari, stimola i ragazzi, aumenta la loro fiducia e incentiva la condivisione e le autonomie della vita quotidiana.

Il percorso prevede la partecipazione attiva dei ragazzi nell'organizzare le uscite di gruppo, per cui oltre a far emergere l'interesse personale ad una data attività incrementa l'aspetto relazionale e di confronto con il gruppo. I ragazzi con il supporto dell'educatore sceglieranno le attività e le organizzeranno, ricerca su motore di ricerca di orari cinema, mezzi pubblici e collocazione dei luoghi da visitare.

SOGGIORNO ESTIVO

Il soggiorno estivo sarà riproposto nella misura di partecipazione dei ragazzi allo stesso: rapporto di 1 operatore ogni 3.5 ragazzi, ovvero 7 ragazzi e due operatori. L'eventuale numero inferiore o superiore necessiterà di una rivalutazione della programmazione del soggiorno.



Interactive
Health & Social Care

Fioccardo – S.S.E.R. “Social club”

C.so Moncalieri, 498 – 10133 Torino
Tel. 011/0266122 – Fax. 011/0266302
fioccardo@interactive.coop



Società Cooperativa Sociale “Interactive” - Fondazione TEDA per l'Autismo ONLUS
Associazione Temporanea di Impresa

Si comunica che nel fondo cassa, predisposta per integrare eventuali costi di attività svolte presso il Socialclub, ad oggi sussistono:

- **929.66 Euro** di rimanenza della gestione anno precedente 2014/2015
- **750 Euro** donazione della cena del 02/04/2015

Totale 1679.66 che saranno impegnati in questo modo:

GAM 25 euro per 3 uscite = 75 euro coperto da reperimento Fondazione Teda

GAM Progetto Replay coperto da reperimento Fondazione Teda

PAV 60 euro per 3 incontri. Spesa coperta da reperimento Fondazione Tede

ARTEBARBARA 50 euro al mese, per 2 sedute mensili, per 10 mesi. Spesa coperta da reperimento Fondazione Tede

CANOTTAGGIO

NAUTILUS

GNOMO ASPIRINO

SCIABILE costi per 1 giornata: 1ski pass operatore = 18 euro; tessera annuale x attività= 45 euro; ski pass ragazzo = 5 euro; pranzo e spuntini vari a carico delle famiglie (si cercherà di avere la possibilità di prenotare 4 giornate)

CURLING la 1° serata l'attività è offerta dal club dei DRAGHI

Replay

Ripetizione e stereotipo nell'arte e nell'autismo

"... I Am Making Art...I Am Making Art...I Am Making Art..." John Baldessari

"La ripetizione non è nemica della creatività" Claude Monet

Descrizione

L'idea progettuale prevede un percorso nella mostra allestita alla GAM dal titolo **Tutttovero** e un'attività creativa da realizzare in Education Area finalizzati all'inclusione sociale di ragazzi autistici.

La proposta, intitolata **Replay - Ripetizione e stereotipo nell'arte e nell'autismo**, nasce dall'incontro tra il Dipartimento Educazione GAM e la Fondazione TEDA per l'autismo (TEDA - Trattamento Educativo Disturbo Autistico – Fondazione nata nel 2006 che opera in modo sinergico con le organizzazioni territoriali, regionali e nazionali che si occupano di autismo e offre il proprio contributo per la tutela dei diritti civili ed il miglioramento della qualità della vita delle persone affette da autismo).

Il progetto sarà coordinato da un gruppo di lavoro composto da Flavia Barbaro, Responsabile del Dipartimento Educazione della GAM, Giorgia Rochas, Referente dei progetti per persone con disabilità, Tiziana Melo De Acetis, Presidente della Fondazione TEDA, Oretta Lippi Macocco, Consigliere della Fondazione e il Prof. Pasquale Tabacchino, docente di lettere presso la scuola secondaria di primo grado Vian e che dal novembre 2014 documenta le attività della fondazione TEDA attraverso la fotografia.

Protagonisti del progetto saranno ragazzi di età compresa tra i 14 e i 20 anni con autismo provenienti da diverse realtà, cooperative sociali e studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado.

La scelta dell'argomento deriva dall'analisi delle caratteristiche basilari che si possono osservare nelle persone con disturbi dello spettro autistico, ovvero la presenza di comportamenti stereotipati e di rituali ripetitivi spesso originati dalle loro storie personali. Tale peculiarità la si vuole rapportare ad alcuni processi creativi e alla loro documentazione che contraddistinguono il lavoro di molti artisti contemporanei (come ad esempio John Baldessari e Luigi Mainolfi, entrambi presenti in mostra).

Destinatari

La proposta educativa vuole coinvolgere i ragazzi con autismo di almeno tre realtà differenti, accompagnati dai loro educatori e affiancati, per un lavoro di documentazione dal Prof. Pasquale Tabacchino.

Il progetto precede l'organizzazione di un convegno che si intende tenere il 2 aprile 2016, in occasione della Giornata Nazionale per l'Autismo e di una presentazione della documentazione fotografica negli spazi dell'Education Area della GAM.

Durata del progetto

La fase operativa del progetto sarà articolata in modo da non risultare dispersiva per i ragazzi che vi parteciperanno, perciò si svilupperà in un'unica giornata, divisa in più fasi.

Si è pensato di dedicare un lunedì a ciascun gruppo, nel mese di ottobre, in cui si potrà interagire con alcune opere della mostra **Tutttovero**, punto di partenza per le attività che si andranno a svolgere nel pomeriggio.

Il progetto proseguirà con l'elaborazione dell'esperienza e confluirà nella giornata di restituzione e di convegno prevista il 2 aprile 2016.

Si intendono inoltre organizzare altri appuntamenti che si svilupperanno attraverso una esposizione itinerante in luoghi significativi della città di Torino.

Fasi del lavoro

Si prevedono una serie di incontri preparatori con i referenti della Fondazione TEDA e il Prof. Tabacchino, necessari per confrontarsi sugli obiettivi da raggiungere e l'organizzazione di tutte le fasi di lavoro.

Dopo la preparazione si proporranno gli appuntamenti alla GAM per i gruppi che parteciperanno al progetto, che si svolgeranno nei lunedì di ottobre.

Tra le finalità della proposta vi sono: la scoperta del museo, l'osservazione e l'esplorazione di una selezione di opere, la realizzazione di un lavoro individuale e la condivisione con il gruppo; tutto ciò rispettando i tempi e le esigenze dei singoli partecipanti al progetto.

Il lavoro sarà documentato in tutte le sue fasi e i risultati saranno presentati sabato 2 aprile 2016, durante il convegno dedicato all'autismo, che avrà come tema principale il legame che può esistere tra il concetto di ripetizione e quello dello stereotipo, analizzati durante gli incontri precedenti.

Documentazione

Ogni fase del progetto sarà monitorata dal personale della Fondazione TEDA e documentata attraverso gli scatti fotografici realizzati dal Prof. Tabacchino e condivisa con il Dipartimento Educazione GAM, nello specifico con chi segue le attività.

Punti di forza del progetto sono: il lavorare su concetti complessi che fanno parte sia dell'analisi delle caratteristiche delle persone con autismo, sia di una corrente della storia dell'arte; il condividere momenti e materiali, rispettando l'originalità e l'individualità di ogni partecipante, cercando di far emergere le competenze di ognuno; e ancora, dimostrare come il concetto di ripetizione, spesso associato a giudizi esclusivamente negativi, possa invece assumere connotazioni originali.

Spese per il progetto e convenzione

Per definire la collaborazione sia rispetto alla realizzazione del progetto, sia per concordare la ripartizione delle spese, sarà stipulata una convenzione.

Il Museo si impegna nella definizione della proposta, nelle attività formative di presentazione delle opere d'arte, nelle attività di laboratorio e nell'allestimento della Education Area per l'esposizione delle fotografie.

La Fondazione TEDA compenserà con € 500 la Fondazione Torino Musei per le spese dei laboratori, e sosterrà tutti i costi relativi all'acquisto dei materiali di documentazione, le stampe fotografiche, il materiale pubblicitario (locandine, depliantes) e quelle destinate all'organizzazione del convegno del 2 aprile (sala conferenze, relatori, eventuali servizi catering ecc).

for

PAV

AEF | ATTIVITÀ EDUCATIVE E FORMATIVE
ESTATE 2015

LABORATORI

WORKSHOP

EVENTI

www.parcoartevivente.it



**PARCO ARTE
VIVENTE**
CENTRO D'ARTE
CONTEMPORANEA
TORINO

CURLING



FEDERAZIONE ITALIANA
SPORT DEL GHIACCIO

Via Piranesi 46 - 20137 MILANO
TEL. 02 70141330 - curling@fisg.it
www.fisg.it

Materiale realizzato con il contributo di



www.worldcurlingfederation.org

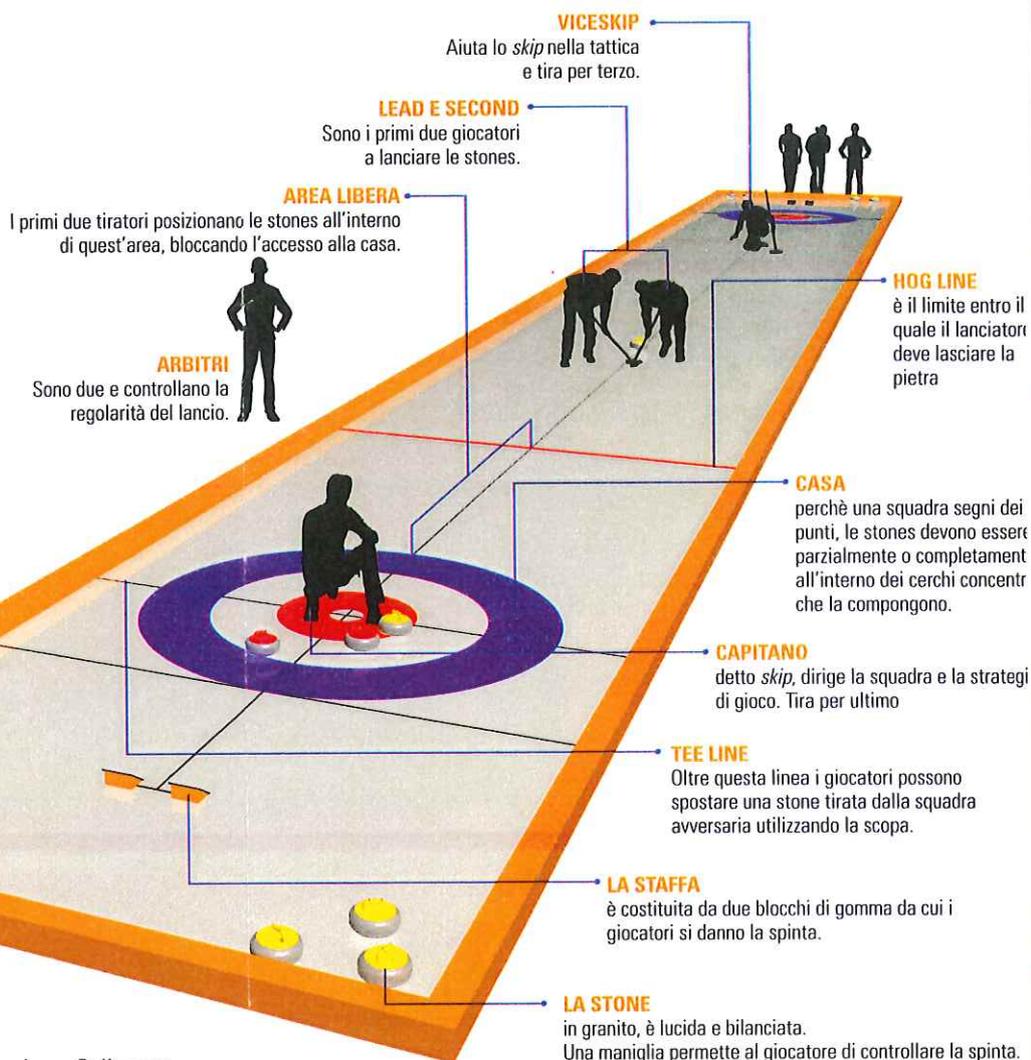
Vieni a conoscere il CURLING, ti aspettiamo!

DRAGHI CURLING CLUB TORINO ASD

**un'emozione
da vivere
insieme**

IL CAMPO DA GIOCO (RINK)

Il campo da gioco è delimitato da linee e cerchi, ogni singola pista (**rink**) misura 44,50 metri di lunghezza e 4,75 metri di larghezza. Per consentire il gioco in entrambe le direzioni alle due estremità vengono disegnati 3 cerchi concentrici detti casa (**house**) entro i quali i sassi lanciati sono validi per il punteggio. Vengono inoltre tracciate diverse linee di demarcazione denominate linea di centro (**center line**), linea di fondo (**back line**), linea di bordo (**side line**), **tee line** e "linea del maiale" (**hog line**), quest'ultima è il limite entro il quale il giocatore deve rilasciare la stone.



IL GHIACCIO (ICE)

Il ghiaccio va allestito con particolare cura e attenzione. Solitamente la preparazione del ghiaccio viene curata da tecnici competenti chiamati **ice maker**, che rendono la superficie del campo di gara uniforme, indispensabile per una partita regolare, ove solo le capacità tecniche dei singoli giocatori determinano il risultato finale. Per rifinire nel modo migliore la pista (**rink**) viene spruzzata dell'acqua nebulizzata (**pebble**) con uno speciale irrigatore (**pebble can**), che dà alla superficie ghiacciata l'aspetto "poroso" simile alla buccia d'arancia. Questo accorgimento permette ai sassi (**stones**) un migliore scivolamento.

I SASSI (STONES)

I sassi sono costruiti con uno speciale granito reperibile solamente in Scozia. La stone ha una base concava il cui contorno, detto corona, è la parte a contatto con il ghiaccio. Essa viene levigata in modo da "mordere" la superficie ghiacciata e permettere all'attrezzo, nella sua corsa, di assumere una traiettoria curva a seconda della direzione impartita. Alla stone è applicata una speciale maniglia che può essere di ferro o plastica. Da qualche anno, solo per tornei molto importanti, in ogni sasso viene inserito uno speciale congegno elettronico che rileva eventuali infrazioni di lancio. Ogni squadra ha a disposizione otto stones. Il peso di una stone è di kg. 19.96



L'AZIONE DELLA SCOPA (SWEEPING)

L'uso della scopa serve per ridurre l'attrito fra la stone e la superficie ghiacciata prolungando così la corsa del sasso stesso; inoltre si forma una finissima pellicola d'acqua fra il ghiaccio e la base dell'attrezzo in modo da ridurre la rotazione e quindi il raggio di curva. L'azione di **sweeping** deve svolgersi in maniera perpendicolare al senso di direzione della stone e, smettendo nell'attimo giusto, si può favorire il sasso a fermarsi in un punto prestabilito.



LA PARTITA (MATCH)

Il curling, semplificando, altro non è che una versione su ghiaccio dell'intramontabile gioco delle bocce. In una partita di Serie A vengono giocate 10 mani (**end**), nella categoria Esordienti 6, mentre in tutti gli altri campionati 8. I sassi (**stones**) devono essere lanciati alternativamente dai giocatori delle due squadre in competizione. Per aggiudicarsi un end, e il più delle volte l'intera partita, il pos-

nesso dell'ultimo sasso diventa un fattore molto importante, quasi determinante. Per tale motivo, vincendo la mano, il vantaggio di giocare l'ultima stone della mano successiva spetta di diritto all'avversario.

IL PUNTEGGIO E IL TABELLONE (SCORE BOARD)

Come nelle bocce, il calcolo del punteggio viene fatto in base al numero di stones piazzate nella casa (**house**) conteggiandole a partire dal centro e prima del più vicino sasso degli avversari. Solo una squadra può realizzare punti in un end, i quali vengono di volta in volta marcati sul tabellone evidenziando, così, numero dei sassi e degli end vinti dalle due formazioni. Le squadre sono identificate da un diverso colore che, normalmente, corrisponde a quello dei propri sassi.

LA SQUADRA (TEAM)

La squadra è composta da **4 giocatori effettivi** e una riserva (**alternate**) oltre naturalmente all'allenatore (**coach**). Lo **skip** è l'indiscusso capo squadra, ha il compito di definire la strategia di gioco, indicare e consigliare ai compagni le caratteristiche e le finalità del lancio che devono effettuare; normalmente lancia per ultimo. Al **third**, che deve essere l'uomo meno emotivo della squadra, spettano le giocate più spinose, egli deve preparare il gioco più favorevole al proprio capo squadra. Quando lo **skip** è impegnato nel lancio, il **third** dirige il gioco al suo posto. Il **second** deve essere un buon puntista, ma anche un buon bocciatore e spetta a lui eliminare le stones avversarie più insidiose. Il giocatore incaricato a lanciare le prime due stones è chiamato **lead**, egli deve essere soprattutto un buon puntista. Il suo compito è impostare la strategia (difensiva o offensiva) che il caposquadra intende adottare per l'end in corso. Il lead, il second e il third devono essere dei giocatori ben preparati atleticamente in quanto, soprattutto i primi due, sono continuamente impegnati con lo sweeping.

IL LANCIO (DELIVERY)

Il lancio viene effettuato sistemandosi su una sorta di blocco di partenza (**hack**) ed è generalmente caratterizzato da una spinta con successiva scivolata a corpo allungato parallelo alla superficie del ghiaccio

e in pieno equilibrio. La velocità della stone viene impressa dalla forza con cui il giocatore si spinge con il piede dalla staffa di lancio. Quando tutti i movimenti sono esatti e sincronizzati, il giocatore riesce a lasciare il blocco di partenza con uno stile perfetto. Per tutta la durata del lancio il giocatore ha tre appoggi che determinano l'equilibrio del suo corpo: la stone, i piedi e la scopa. Per essere valido il lancio deve avvenire entro una linea chiamata **hog line**. Alternandosi, i due lead tirano entrambe le proprie stones, seguono i lanci alternati dei second, poi tocca ai third ed infine ai due skip lanciare i propri sassi. Il giocatore effettua il lancio scivolando su una scarpa munita di una speciale suola (**slider**) e imprimendo alla stone l'effetto (orario o antiorario) e la forza richiesta dallo skip.



LE SCARPE (SHOES)

Le scarpe sono dotate di due soles diverse: una scivolosa in teflon o acciaio, l'altra di gomma morbida o di altro materiale ruvido non abrasivo e servono, rispettivamente, per scivolare e frenare sul ghiaccio con maggiore facilità. E' parimenti importante che l'altra suola sia ruvida, per permettere aderenza sul ghiaccio e, di conseguenza, un buon equilibrio e maggiore spinta nell'azione dello sweeping.

LA SCOPA (BROOM O BRUSH)

Attualmente si gioca con delle scope la cui testa è fatta a spazzola e rivestita da un cuscinetto in materiale plastico piuttosto ruvido oppure composta da setole di crine. In passato invece le scope utilizzate erano di saggina o canapa. Questi modelli, poco efficienti nei moderni curling club indoor, vengono utilizzati solo a scopo dimostrativo. La scopa viene usata per "scaldare" il ghiaccio davanti alla stone e permette alla stessa di scivolare più lontano.

LA DIVISA (UNIFORM)

L'abbigliamento deve essere caldo e comodo, gli indumenti ideali sono una maglia da gioco, guanti, berretto, tuta da ginnastica o pantaloni elasticizzati. Sono da evitare jeans o indumenti troppo stretti.



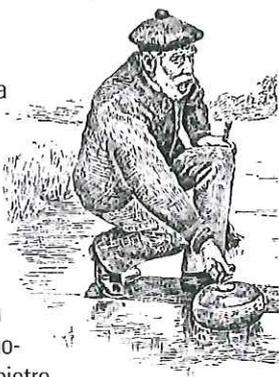
L'ARBITRO (UMPIRE)

L'arbitro abitualmente entra in azione solo se espressamente chiamato da uno dei due caposquadra. E' una figura poco appariscente sul campo, anche se a controllare un turno di partite del Campionato del Mondo e Giochi Olimpici ci sono in pista contemporaneamente 15 persone suddivise fra **umpires** e **assistenti giudici di gara**. Le partite di Campionato Nazionale sono normalmente sorvegliate da uno o due umpires, mentre nei tornei tradizionali sono i due skip che ispirandosi al **fair play** del cosiddetto "**Spirit of curling**" determinano la regolarità della gara.



LE ORIGINI DEL CURLING

Il curling è nato in Scozia nella prima metà del 1500 dove veniva praticato sugli stagni e laghetti gelati. Il primo reperto scritto è la celebre "Stirling Stone", incisione del 1511. Molte sono le testimonianze successive, fra le quali figurano diverse tele del pittore fiammingo Pieter Bruegel con rappresentati paesaggi invernali e uomini intenti a lanciare delle grosse pietre appositamente levigate sul ghiaccio accompagnate da personaggi muniti di rudimentali scope. Le classiche pietre circolari con impugnatura di metallo si diffondono agli inizi del XVIII secolo. Nel medesimo periodo il gioco diviene popolare soprattutto in Canada, esportato dagli emigranti. In linea con la tradizione anglosassone, il curling è sempre stato caratterizzato da spirito di "fairplay", eleganza ed autocontrollo dei giocatori. Gli appassionati iniziano presto ad avvertire l'esigenza di costituirsi in Club organizzati e, il primo circolo ufficiale, i **Curlers di Kilsyth**, viene fondato, infatti, nel 1716 nello Stirlingshire. La nascita, nel 1838, del **Royal Caledonian Curling Club**, così si chiama ancora oggi la Federazione Curling di Scozia, segna la definitiva standardizzazione delle dimensioni degli strumenti e delle regole di gioco. Nel 1959 a Edimburgo, in Scozia, si evidenzia l'interesse a costituire un'organizzazione internazionale per questa disciplina, indispensabile per ottenere il riconoscimento Olimpico. Alla Scozia ed al Canada si aggiungono gli USA nel 1961, la Svezia nel 1962, la Norvegia e la Svizzera nel 1964 e, con l'arrivo della Francia nel 1966, viene fondata la **ICF** (International Curling Federation) e, contemporaneamente istituiti i Campionati del Mondo. Nel 1967 la Germania e nel 1973 anche Italia e Danimarca vengono a far parte della ICF. Nel 1992 la denominazione ICF viene cambiata in **WCF** (World Curling Federation) a cui, attualmente, sono affiliate 54 nazioni.



IL CURLING ALLE OLIMPIADI

Il primo torneo di curling ai Giochi Olimpici Invernali viene disputato a Chamonix (Francia) nel 1924 ma, dopo il 1932, viene inspiegabilmente cancellato e riappare a livello dimostrativo nel 1988 ai Giochi Invernali di Calgary (Canada) e nel 1992 ad Albertville (Francia). Grazie all'instancabile impegno del suo Presidente, l'austriaco Guenther Hummelt, il **C.I.O.** (International Olympic Committee) riconosce al curling la titolarità di sport ufficiale a tutti gli effetti alle Olimpiadi Invernali di Nagano (Giappone) nel 1998. In tale occasione il torneo maschile viene vinto dalla Svizzera, mentre il Canada si assicura l'oro femminile; seguono poi le edizioni del 2002 a Salt Lake City (Usa), del 2006 a Torino (Italia), del 2010 a Vancouver (Canada) sino alle ultime svoltesi nel 2014 a Sochi (Russia). I prossimi Giochi Olimpici Invernali si disputeranno nel 2018 a Pyeongchang (Corea del Sud).

IL CURLING IN ITALIA



Il curling in Italia è nato a Cortina d'Ampezzo (Belluno) dove, a partire dagli anni '50 grazie alla passione e lungimiranza dell'albergatore **Leo Menardi** si è inizialmente sviluppato come momento di svago proposto ai suoi ospiti per poi diventare a tutti gli effetti una vera disciplina sportiva.

Il curling, nel 1954, viene ufficialmente riconosciuto dalla **Federazione Italiana Sport del Ghiaccio** ed il **Curling Club Cristallo di Cortina d'Ampezzo** diventa la prima Società affiliata. La nascita di altri curling club, soprattutto a Cortina, danno così avvio ai Campionati nazionali, che si svolgono regolarmente dal 1956. Alla fine del 2014 risultano iscritte alla Federazione Italiana Sport del Ghiaccio 33 Società, dislocate dalla Valle d'Aosta al Friuli Venezia Giulia, praticamente interessando tutto l'arco alpino. Le Olimpiadi Invernali di Torino 2006 hanno rappresentato un'occasione irripetibile per la promozione del curling, da allora ad oggi - specialmente durante le varie edizioni dei Giochi Olimpici - sono aumentati sempre più coloro che lo seguono in televisione e che desiderano provarlo. Nella disciplina è contemplata anche l'attività del **wheelchair curling** che vede protagonisti alcuni degli atleti paralimpici tesserati alla F.I.S.G. L'esordio della Nazionale italiana maschile avviene ai Campionati del Mondo del 1973 disputati a Regina (Canada) terminando al nono posto. Per quello che riguarda la Nazionale femminile, l'esordio avviene ai Campionati Europei del 1975 disputati a Megeve (Francia) con la conquista del sesto posto. Da allora ad oggi entrambe le squadre assolute, junior, mista, senior over 50, team doppio misto e wheelchair continuano a partecipare ai grandi eventi internazionali promossi dalla WCF ottenendo buoni risultati.



Home	Il Club	Info corsi	Il Curling	Multimedia	Links
------	---------	------------	------------	------------	-------

Spirit of Curling

"Il curling è un gioco di abilità e tradizioni. Un colpo ben eseguito è un piacere da vedere così come è bello vedere le antiche tradizioni del curling applicate nel vero spirito del gioco. I curlers giocano per vincere, ma mai per umiliare i loro avversari. Un vero curler preferisce perdere piuttosto che vincere ingiustamente.

Un buon curler non tenta di distrarre un avversario o impedirgli in altro modo di giocare al suo meglio.

Nessun curler deliberatamente infrange una regola del gioco, o una qualsiasi delle sue tradizioni. Se accadesse inavvertitamente e ne fosse consapevole sarebbe il primo a comunicare la violazione.

Mentre l'obiettivo principale del gioco è quello di mettersi alla prova sfidandosi, lo spirito del gioco richiede sportività, gentilezza e condotta onorevole. Questo spirito dovrebbe influenzare sia l'interpretazione e l'applicazione delle regole del gioco e anche la condotta di tutti i partecipanti dentro e fuori dal ghiaccio."

Il testo precedente è stato preso alla lettera dal [manuale](#) del culing della Federazione Mondiale Curling (WCF).

Al contrario di quanto avviene in numerosi altri sport, nel curling questi principi hanno un'importanza notevole e la loro validità è universalmente riconosciuta. Il curling è uno dei pochi sport al mondo che enfatizza l'etichetta e, pur essendo molto competitivo, le sue regole si basano sull'onore e il rispetto dell'avversario. Nella maggior parte delle partite, non ci sono arbitri o giudici.

Ecco come Max Wettach ha illustrato lo Spirit Of Curling:

<p>Un giocatore di Curling si comporta sempre con la correttezza di un gentelman</p>		<p>Si gioca a Curling per vincere, ma mai per umiliare l'avversario</p>		<p>Un giocatore di Curling non cerca mai di distrarre il suo avversario o di impedirgli in alcun modo di esprimere il suo migliore gioco</p>	
	<p>Un giocatore di Curling non cerca mai di ottenere vantaggi con stratagemmi diversi da quelli permessi dalle regole del gioco</p>		<p>Un giocatore di Curling deve innanzitutto imparare a perdere. Solo così sarà degno di vincere</p>		<p>Un giocatore di Curling preferisce una sconfitta a una vittoria sleale</p>
<p>Un giocatore di Curling non infrange mai intenzionalmente le regole o le numerose tradizioni scritte e non</p>		<p>Un giocatore di Curling non farebbe mai nulla che non accetterebbe dai suoi compagni di squadra</p>		<p>Un giocatore di Curling, in caso di disputa, deciderà sempre in favore del suo avversario</p>	
	<p>Un giocatore di Curling apprezza e riconosce sempre una buona prestazione del suo avversario</p>		<p>Un giocatore di Curling non critica e non insulta ne' i suoi compagni di squadra, ne' i suoi avversari</p>		<p>Un giocatore di Curling si concentra sul gioco e da' sempre il meglio di se stesso</p>
<p>Se un giocatore di Curling commette fallo sull suo gioco è sempre il primo ad ammetterlo</p>		<p>Un giocatore di Curling che tocca una stone in movimento o commette fallo di hog-line si denuncia spontaneamente</p>		<p>Un giocatore di Curling, quando vince una partita, offre da bere al suo avversario</p>	
	<p>Un giocatore di Curling non approfitta mai di un invito per farsi offrire bevande costose</p>		<p>Un giocatore di Curling si comporta sempre in modo leale e sportivo</p>		<p>si ringraziano Patrick Linder per l'autorizzazione all'uso delle immagini webmaster@curling.soloturn.ch</p>

Seguici su 

search...

Home	Il Club	Info corsi	Il Curling	Multimedia	Links
------	---------	------------	------------	------------	-------

Storia

LE ORIGINI

Le sue origini si perdono in secoli lontani, ma generalmente l'invenzione di questo gioco viene fatta risalire al XVI secolo, in Scozia.

La datazione è confermata da un ritrovamento, avvenuto durante il drenaggio di un antico stagno a Dunblane, una cittadina situata nella parte centrale della Scozia: una grossa pietra di granito, grezzamente sbozzata, con sopra inciso "STIRLING 1511" e per questo divenuta famosa come la Stirling Stone.



Il gioco doveva essere in realtà già diffuso nella prima metà del 1500 in nord Europa se in due famosi dipinti di Pieter Bruegel il Vecchio sono immortalati alcuni contadini olandesi intenti a giocare sul ghiaccio con delle pietre.

Qualunque sia la verità sulla sua terra d'origine, il curling all'aperto divenne molto popolare in Scozia tra il XVI secolo ed il XIX secolo cioè fino a quando il clima invernale rimase abbastanza freddo da permettere di giocare sui laghi, con di uno strato di ghiaccio sufficientemente spesso.

Il curling apparì per la prima volta in una stampa nel 1620, a Perth, nella prefazione e nei versi di un poema scritto da Henry Adamson. Il gioco venne da allora soprannominato anche *The Roaring Game* (il gioco che ruggisce) a causa del rumore caratteristico prodotto dalle stones che scorrono sul ghiaccio. Il nome CURLING non è altro che il verbo (to curl) utilizzato in inglese per descrivere l'andamento curvilineo del percorso della stone.

In principio, si faceva scorrere una pietra il più lontano possibile. Poi si passò a cercare di lanciarla fino ad un punto prestabilito, puntando non più tanto sulla forza quanto sulla precisione.



Serie di stone datate dal 1645 agli inizi del '700. Tratte da "The history of curling and fifty years of the Royal Caledonian curling club", by John Kerr; Edinburgh : Douglas, 1890.

1700 - 1900

Nel 1716, venne fondato quello che è considerato il primo Curling Club, quello di KILSYTH, presso la contea di Stirlingshire.

Dal 1775 si iniziò a definire regole e tecniche e cominciarono a diffondersi pietre circolari in granito con impugnatura di metallo

Nel 1838, con la nascita del Royal Caledonian Curling Club, si giunse alla definitiva standardizzazione della grandezza e della forma delle stones e venne redatto il primo regolamento scritto sulle norme di gioco.

Nel 1700 il curling lasciò, per la prima volta, il vecchio Continente per approdare in Canada. La storia ancora una volta non conferma con certezza ma indica alcuni luoghi e date molto ravvicinati.

La prima è il 1758, nel Quebec. Una avanzata militare scozzese del reggimento Fraser Highlanders conquistò la fortezza francese a Louisbourg. E forse proprio in questa zona, sul ghiaccio invernale, gli scozzesi introdussero il loro gioco.

Ma andando avanti di 55 anni troviamo la certezza assoluta che il curling fosse arrivato in Canada.

Le ondate dei coloni dalla Scozia erano sempre più frequenti e venne fondata la città di Montréal. Mancando le stones di granito, un gruppo di commercianti iniziarono a lanciare, sul fiume ghiacciato San Lorenzo, dei "ferri da stiro" creati fondendo palle di cannone (nella foto a destra). Nacque così il Royal Montréal Curling Club, era il 1807.



In Canada il gioco del curling ebbe una diffusione enorme già da subito. Il clima freddo, i lunghi inverni e la grande quantità di superfici ghiacciate lo resero facile da praticare al chiuso e all'aperto, come testimoniano numerose raffigurazioni dell'epoca.





Un gruppo di amici si diverte nell' High Park di Toronto giocando a curling, 1836.

Tornando nel sud ovest scozzese, vi sono documenti provenienti dai diari e dagli appunti ritrovati dei club di curling di Lochmaben, non lontano da Lockerbie, datati tra il 1823 e il 1863, nei quali si possono leggere storie dettagliate di come i club erano organizzati e come preparavano i tornei. Tra le moltissime curiosità si legge che per tantissimi anni nell'area di Lochmaben era consuetudine che ogni squadra potesse giocare con 8 curlers e quindi ad ognuno di loro era concesso il lancio di una sola stone. Inoltre una gara si

completava quando una delle due squadre raggiungeva i 21 punti. Questo modo di giocare a curling fu messo in discussione dall'Assemblea Generale nel 1850. L'Assemblea richiedeva ai club di Lochmaben di giocare, come nel resto della Scozia, con soli 4 giocatori. La proposta andò al voto e la maggioranza decise per il no. A Lochmaben si continuò a giocare in 8 contro 8 per un'altro decennio, fino al 1862, quando anche a Lochmaben iniziarono a giocare in 4 tirando due stones a testa.



Curling at Eglinton Castle, Ayrshire, Scozia, 1860

INIZIO '900 - 1950

Il 15 febbraio del 1901 i curler del lago di Airthrey, in Scozia, vissero un dramma indimenticabile. Il ghiaccio era troppo sottile e due persone persero la vita. Da questo dramma gli scozzesi impararono che qualcosa nei loro inverni era mutato per sempre. Ma il freddo, il ghiaccio, e quindi il curling erano un modo di vivere e di essere per la gente di queste parti. Un vecchio di Ayrshire ricorda ancora oggi quando era bambino e le raccomandazione della mamma che dalla finestra diceva: "ragazzi non salite sul lago ghiacciato sino a quando non sono saliti i curlers". Questa variazione climatica obbligò il Royal Caledonian Curling Club a dettare precise regole per giocare a curling su spazi naturali: ghiaccio minimo di uno spessore non inferiore ai 7 pollici (cm 17,5). Fu così che il più importante torneo all'aperto detto "Grand Match", sul lago di Menteith nel Perthshire, venne giocato solo 33 volte negli ultimi 150 anni.



High Park, Swansea Toronto, Ontario, Canada, 1904

Il curling divenne sport olimpico nel 1924, ai I Giochi olimpici invernali di Chamonix-Mont-Blanc, e la disciplina rimase olimpica fino a Lake Placid 1932.

Nel 1935 il canadese Jack Patey di Lethbridge decise di migliorare le piste, preparate per i bonspiel, con l'uso dei colori. Fino a quell'epoca delle house erano tracciati solo le circonferenze in un unico colore, l'allestimento della pista con più colori, verde o rosso e blu si deve a Patey.

Con l'avvento della televisione a colori alla fine degli anni '50, tutto il Canada adottò l'uso del colore sul ghiaccio. Con le riprese televisive il colore era una condizione assolutamente indispensabile per trasmettere le gare di curling.

Dopo il 1932 per più di 50 anni il curling non venne praticato a livello olimpico, fino ai XVIII Giochi olimpici invernali del 1998 a Nagano.

In Italia, dopo una fugace apparizione nel periodo tra il 1925 e il 1930, il curling è stato praticato regolarmente dal 1952, ossia da quando la Fisg (Federazione Italiana Sport del Ghiaccio) lo ha riconosciuto ufficialmente come attività sportiva. In Italia la pratica del curling ha avuto un luogo d'origine ben preciso: Cortina d'Ampezzo.



Cartolina dei Giochi olimpici invernali di Chamonix-Mont-Blanc del 1924. Team della Gran Bretagna GBR al primo END.



Cartolina dei Giochi olimpici invernali di Chamonix-Mont-Blanc del 1924. Gaston Vidal, sotto-segretario di stato alle prese con il gioco del curling.

ANNI 1950 - 1970

Qui potete vedere un bellissimo video del curling all'aperto datato 1952, [The Queenshill Cup at Castle Douglas - 1952, Scottish Screen Archive - National Library of Scotland](#).

Il 1 marzo 1956 Fern Marchessault di Montreal deposita domanda di brevetto di una nuova scopa per poterla produrre e commercializzare.

Per la sua nuova creazione Fern mantiene l'uso della scopa in saggina ma la ridisegna in modo più appropriato all'uso sul ghiaccio.

Fonda la società Curl Master e produce e commercializza i primi 2 modelli.

Spesso queste scope rovinavano il ghiaccio e alcuni club di allora ne avevano vietato l'uso.

Nel 1958 Fern Marchessault crea un nuovo prototipo, per ovviare ai problemi del primo modello, e nasce la Black Jack, una scopa decisamente più delicata che non rovina il ghiaccio. Con la Black Jack i problemi sono però creati dai detriti che la scopa lascia nella sua azione.

Qualche anno dopo, 1960, nasce la prima scopa sintetica. A crearla fu un giocatore di Calgary Thed Thonger. Di certo forse è azzardato dire che si tratta del primo sintetico perché era realizzata con un uso abbondante di cotone e plastica. Poi alla fine degli anni 60 due giocatori di Calgary John Mayer e Bruce Stewart realizzano e mettono in vendita le prime scope a spazzola usando il pelo di crine e poi ancora con la possibilità di sostituire la testa della scopa realizzata con il pelo di maiale e di martora.

In Italia nel 1953 il FISG (Federazione Italiana Sport del Ghiaccio) riconosce il curling come attività sportiva. Il Curling ebbe successo in Italia come disciplina alternativa, che permetteva ai villeggianti di diversificare la loro voglia di neve. Per questo la culla di questo sport nella nostra penisola è Cortina, la "perla" delle Dolomiti, che importò nel nostro paese la disciplina per rendere ai loro ospiti più gradevole la vacanza.

Solo nel 1973 ci fu l'annessione del Curling Italiano alla fondazione W.C.F. (World Curling Federation). Ora si svolgono regolarmente campionati Assoluti, Europei, e Mondiali.

ANNI 1970 - 2000

Data l'origine e la grande diffusione di questo sport in Scozia è lì che ha sede, a Perth, la World Curling Federation, il massimo organo internazionale della disciplina.

Attualmente il paese con il maggior numero di praticanti, più di un milione, è il Canada.

La nazionale italiana ha esordito ufficialmente soltanto nelle olimpiadi invernali di Torino 2006.

Il curling in carrozzina, noto anche con il termine inglese wheelchair curling, è la variante del curling praticabile da persone con disabilità agli arti inferiori. La differenza più evidente nel meccanismo di gioco è l'assenza della fase di sweeping, che rende il curling in carrozzina più simile alle bocce. Per il resto la superficie di gioco, le pietre e le regole sono le stesse. Alcuni adattamenti sono legati al fatto che i giocatori si spostano su sedie a rotelle: non sono necessarie le apposite scarpe con soles differenziate, si può usare un manico estensore per lanciare la stone, e un compagno di squadra può aiutare a tenere ferma la carrozzina durante il lancio.

L'attività agonistica internazionale è organizzata World Curling Federation. Il curling in carrozzina è stato inserito nel programma dei Giochi Paralimpici a partire dal IX Giochi Paralimpici invernali di Torino 2006, con un torneo unico riservato a squadre miste.

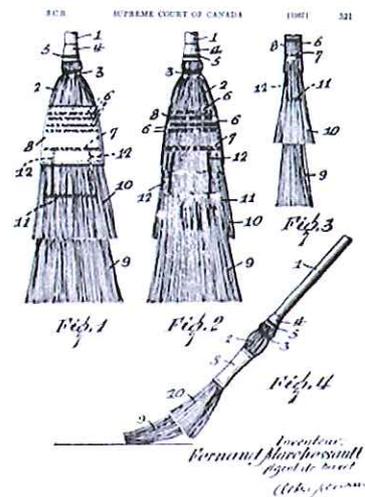


Oggi a differenza che in passato il curling, soprattutto a livello agonistico è uno sport che richiede grande sforzo fisico e concentrazione. Per questo i grandi atleti si sottopongono a pesanti allenamenti anche a livello psicologico.

Il Canada, rappresentato alle ultime Olimpiadi di Vancouver nel 2010 dal Team Martin, si conferma essere la squadra più forte del mondo e l'aspetto dei suoi atleti è decisamente diverso da quello molto più hobbistico di due secoli fa.

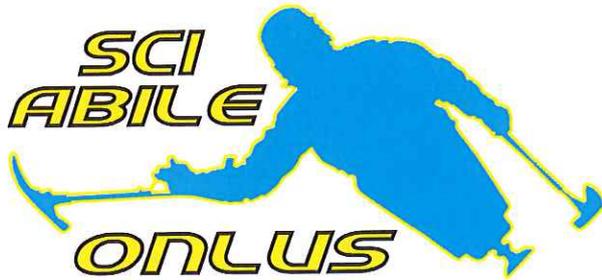
fonti:

The history of curling and fifty years of the Royal Caledonian curling club, by John Kerr; Edinburgh : Douglas, 1890. © Public Domain



- [Home](#)
- [Chi Siamo](#)
- [Cosa Facciamo](#)
- [Sostienici](#)
- [Galleria](#)
- [Contatti](#)
- [Site map](#)

Chi Siamo



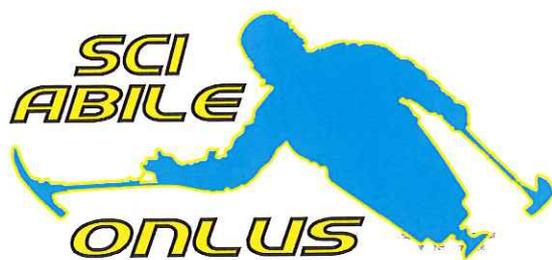
Il Progetto SciAbile è nato nel 2003 grazie alla collaborazione tra BMW Italia e la scuola di sci Sauze d'Oulx Project e si pone l'obiettivo di permettere a persone con varie tipologie di disabilità di avvicinarsi allo sci e allo snowboard in

maniera completamente gratuita.

Il Progetto mette a disposizione dei partecipanti i supporti necessari che variano a seconda del tipo di disabilità.

I maestri che partecipano al Progetto si sono specializzati in questa particolare forma di insegnamento con una passione e una dedizione ammirevole.

In questi anni sono oltre 700 gli allievi, provenienti dall'Italia e dall'estero che hanno partecipato ai nostri corsi e oltre 7600 le ore di lezione svolte dai maestri.



Sport Project SciAbile Onlus

piazza assietta 4 - 10050 Sauze d'Oulx (TO)

tel: 0122-850654 cell: 3473896619

sciabileonlus@gmail.com

www.sciabileonlus.org

C.F. 96035030012

IBAN: IT51Y0572801002698571125392

- [Home](#)
- [Chi Siamo](#)
- [Cosa Facciamo](#)
- [Sostienici](#)
- [Galleria](#)
- [Contatti](#)
- [Site map](#)

A chi è rivolto

La partecipazione alle lezioni di sci è aperta a persone con disabilità fisico/motoria, sensoriale e cognitiva.

Durante questi dieci anni siamo riusciti a portare a sciare allievi con diverse forme di disabilità:

- **Patologie dello spettro autistico**(autismo, asperger, Rett)
- **Patologie genetiche**(Down, Prader Willi, Mowat Wilson, X Fragile, Williams)
- **Patologie sensoriali**(non vedenti, ipovedenti, non udenti)
- **Patologie motorie**(lesioni spinali, lesioni cerebrali)

Possono partecipare adulti e bambini, sia individualmente che in gruppo (amici, scuole, istituti, centri di riabilitazione, associazioni).



FaLang translation system by Faboba



- [A chi è rivolto](#)
- [Come Partecipare](#)
- [L'attrezzatura](#)

Per ogni allievo o gruppo viene effettuato un programma personalizzato in base all'età, alle capacità e alle caratteristiche psico-fisiche.

Ogni allievo può scegliere, in base alla propria disponibilità, fra:

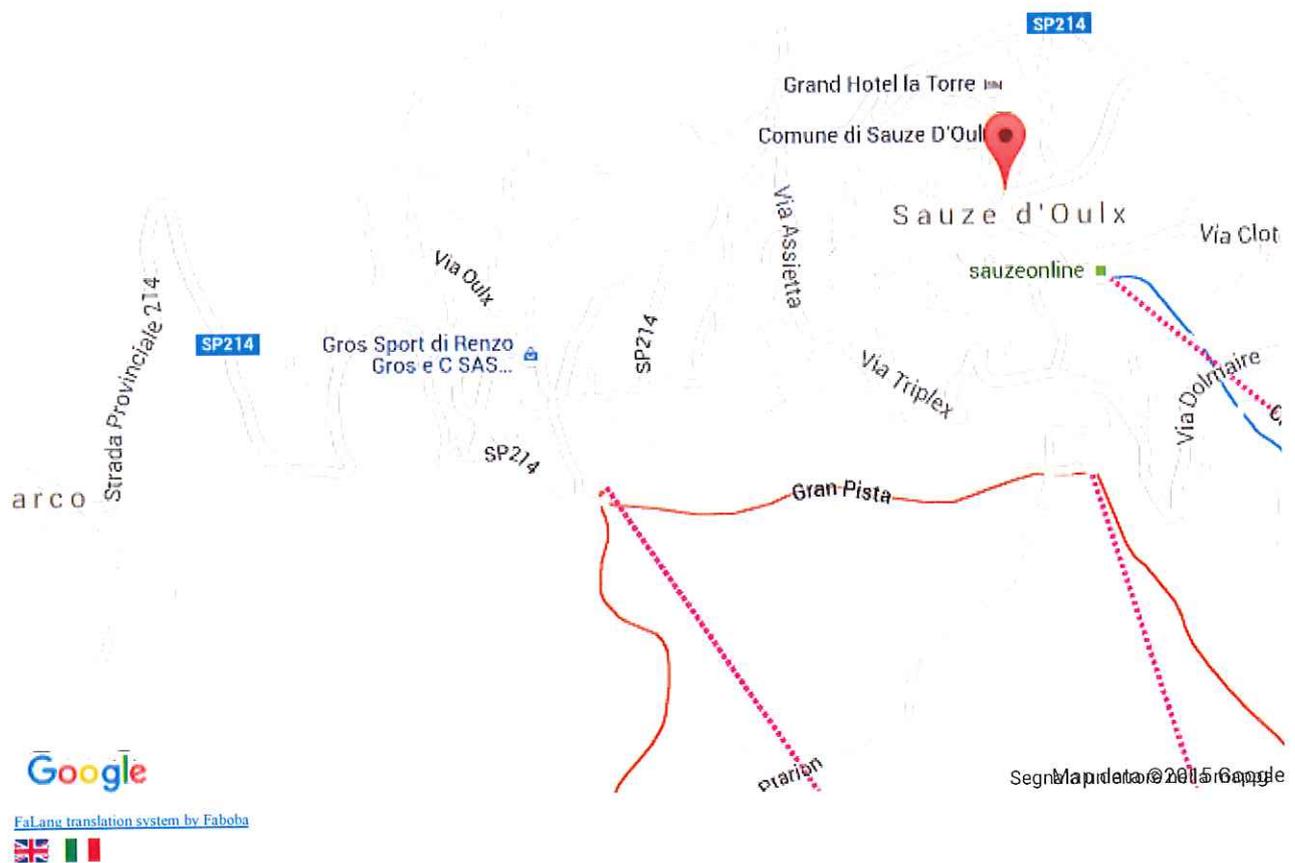
- una lezione a settimana per 3/4 volte
- 3/4 giorni consecutivi

- [Home](#)
- [Chi Siamo](#)
- [Cosa Facciamo](#)
- [Sostienici](#)
- [Galleria](#)
- [Contatti](#)
- [Site map](#)

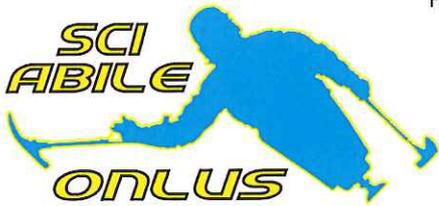
Dove siamo

La nostra Onlus si trova a Sauze d'Oulx in piazza assietta 4.

L'interno della nostra sede troverete un ampio spazio privo di barriere architettoniche, con servizi igienici a norma.



- [Chi Siamo](#)
- [Testimonials](#)
- [Perchè Onlus](#)
- [Dove siamo](#)



Sciabile Onlus
Piazza Assietta 4 - 10050 Sauze d'Oulx (TO)
Tel. 0122-850654 fax 0122-857738
sciabileonlus@gmail.com
www.sciabileonlus.org



PROGETTO SCIABILE
SCHEDA D'ISCRIZIONE
Compilare gentilmente in stampatello

COGNOME _____ Nome _____

Luogo e data di nascita _____

Altezza _____ Peso _____ Costituzione _____

Indirizzo _____ Città _____

Telefono _____ e-mail _____

TIPO DI DISABILITA' _____

(si prega di specificare in modo dettagliato: se mielolesione indicare il livello della lesione, se diplegia o emiplegia indicare se è possibile la deambulazione e se con ausili. Per la sindrome di Down è necessario il certificato di assenza d'instabilità atlanto assiale)

-Hai già sciato? _____

Se si, e scii in piedi, a che livello? 1)Principiante (spazzaneve)___ 2)Medio___ 3)Avanzato___

Se si, e scii seduto, che tipo di seduta hai utilizzato in precedenza?

1)Tandemski___ 2)Dualski accompagnato___ 3)Dualski da solo___

4)Monosci accompagnato___ 5)Monosci da solo___

- Pratici altri sport? _____

Se si, quali e a che livello? _____

- Come sei venuto a conoscenza del progetto "Sciabile"? _____

Altre informazioni da segnalare: _____

SVOLGIMENTO CORSO: a) concentrato in una settimana, **se possibile** nel periodo dal _____ al _____

b) suddiviso in diverse giornate nell'arco della stagione, **se possibile** nelle seguenti date _____

Accompagnatore: Nome _____ Cognome _____

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi della legge n. 675/96

Data _____

Firma _____
(del tutore in caso di minorenni)