



**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**

## **Programmazione SSER Socialclub 2016 -2017**

Il filo conduttore delle attività proposte è lavorare sullo sviluppo delle competenze sociali. Per fare questo lavoro prendiamo spunto dal libro “Le regole non scritte delle relazioni sociali”, di Temple Grandin e Sean Barron, edito Uovonero, 2014.

### **I LABORATORI INTERNI**

#### **Attività cognitiva: laboratorio di sviluppo socio-emozionale**

Le persone con disturbi dello spettro autistico provano le emozioni come tutti, ma faticano a riconoscere e a capire le emozioni. Essere in grado di esprimerle è ancora più difficile, e se alcune persone con autismo riescono ad articolare alcuni dei loro sentimenti, ciò non significa necessariamente che essi riescano a correlarli a quelli altrui. Infatti spesso fanno fatica a riconoscere le espressioni del volto non riuscendo così a leggere correttamente lo stato emotivo altrui.

La ricerca sulle funzioni esecutive e i disturbi dello spettro autistico ci dice che le persone con questa sindrome tendono ad essere disinibiti e impulsive e ad avere una relativa mancanza di consapevolezza che si ripercuote sul funzionamento generale della persona. I problemi nelle funzioni esecutive riguardano inoltre la regolazione cognitiva delle emozioni. L'esperienza clinica indica che c'è una tendenza a reagire a indizi emotivi senza una riflessione o un'attenta valutazione cognitiva.

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.

Gli strumenti per lavorare su questo sono le schede del libro: “L'ABC delle mie emozioni, programma di alfabetizzazione socio-affettiva secondo il metodo REBT” (Rational Emotive Behavior Therapy o Terapia Relazionale Emotiva Comportamentale) e gli strumenti forniti dal “CAT-Kit” (Cognitive Affective Training). Il CAT-kit aiuta le persone nel sviluppare la circolarità tra pensieri, emozioni e comportamenti, al fine di portare il ragazzo allo sviluppo di un pensiero realistico e razionale. L'obiettivo è quello di incrementare le abilità della persona ad agire in modo appropriato e di migliorare la consapevolezza delle proprie emozioni. Inoltre il CAT-Kit contribuisce a riconoscere la relazione esistente tra il nostro comportamento e quello che le persone pensano, sentono e agiscono.

Altro strumento per lavorare su tutto questo è il libro *“tutto quello che vorreste sapere sul sesso”*, di Sarah Attwood, che dedica un capitolo alla comprensione delle emozioni.

Verranno utilizzate 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. 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 a:

- sviluppare e rinforzare le abilità relazionali, comunicative ed intersoggettive
- al potenziamento della coscienza di sé e dell'autostima
- sviluppare il lavoro cooperativo e la condivisione
- l'autocontrollo emotivo comportamentale
- sviluppo della capacità di decision making e rinforzo del pensiero flessibile
- rinforzo abilità cognitive
- stimolare e rafforzare empatia e attenzione all'altro
- sviluppare rapporti di amicizia

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

- il **Videomodeling**, un tipo di intervento che sfrutta la potenzialità dell'apprendimento osservativo per insegnare vari tipi di abilità. Consiste nell'insegnare attraverso l'esposizione ripetuta ad una videoregistrazione della durata non superiore ai 3-5 minuti nella quale un modello esegue correttamente e lentamente un compito costituito da una sequenza di comportamenti. Nel video deve risaltare solo il comportamento che intendiamo insegnare.
- Videoripresa, cioè analizziamo dei video brevi dove osserviamo “noi stessi” e cerchiamo di capire cosa è andato bene, cosa andrebbe modificato
- 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 e attraverso il confronto. Strumento per lavorare su questo: libro + CD-ROM: *“Capire le metafore e i modi di dire, attività di recupero del linguaggio pragmatico”*, Raffaella Rolla e Carla Sciotto. Erickson, 2013.
- Conversazione

- La lettura del libro *“Le regole non scritte delle relazioni sociali”* e la visualizzazione dei consigli per migliorare i rapporti sociali.
- I capitoli *“prenderti cura del tuo corpo”, “fare scelte sane” e “le amicizie”* nel libro di Sarah Attwood, saranno una guida importante per lavorare sull’amicizia

### Il Giornalino

Questa attività consisterà nel rendere protagonisti tutti i ragazzi nella redazione di un giornalino mensile del Social Club. Il giornalino è uno strumento efficace per promuovere la creatività e le differenti competenze di ciascuno (comunicative, grafiche, logiche, di organizzazione spazio-temporale dei contenuti, sociali, relazionali, operativo - manuali, informatiche - uso della tastiera e del mouse - ...), per scoprire e dar voce a molteplici interessi dei ragazzi e favorire una partecipazione alla vita reciproca; si creeranno le giuste condizioni per motivarli a scrivere "cose" interessanti per sé e per gli altri. Esso sarà anche uno strumento importante per rielaborare i contenuti del lavoro sulle emozioni e le abilità sociali.

Si attueranno pratiche di scrittura semplici ma diverse: la descrizione dei propri hobbies, la relazione di una gita, resoconti di attività, riflessioni su fatti accaduti, storie fantastiche, notizie divertenti di cronaca, disegni e fotografie, interviste ai compagni o a persone esterne al gruppo. Si affinerà, inoltre, il gusto di ciascuno: i ragazzi si divertiranno a decorare il loro testo e a scansionare le immagini da inserire in esso.

L’equipe di educatori raccoglierà le proposte/idee dei ragazzi e, attraverso specifici supporti scritti semplici e chiari provvisti di passaggi strutturati, dividerà i compiti in base alle effettive possibilità di realizzazione con il computer. In questo modo i ragazzi saranno più autonomi possibile nella mansione a loro assegnata.

Gli obiettivi specifici di questa attività si possono riassumere in:











- Acquisire competenze specifiche, attraverso l’uso del computer, che permetta di stimolare il processo creativo in ciascun ragazzo.
- Incentivare la scrittura ed altre forme di espressione come processo comunicativo.
- Promuovere l’abilità di narrare e scrivere brevi esperienze personali.
- Leggere, comprendere e rielaborare brevi testi di uso quotidiano (es. fatti di cronaca).
- Utilizzare il computer per eseguire semplici operazioni di videoscrittura.
- Inserire nei testi le immagini realizzate ed accedere ad alcuni siti Internet.
- Saper differenziare fra commenti/opinioni e fatti.

## 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 		

Cosa	Serve	quantità
Mele 		
Banane 		
Pere 		
Sofficini al formaggio 		
Olio 		
Aceto 		
Tea 		
Merendine 		

## 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

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:

	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Cestini piccoli (bagno e corridoio)			
Spazzatura (cucina)			
Cestini piccoli (ufficio e laboratorio)			

*Chi svuota il cestino?*





### SPAZZARE PER TERRA



Metti le sedie sul tavolo



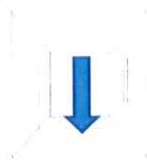
Spazza bene lungo i bordi del muro



Spazza bene lungo i bordi dei mobili



Spazza il pavimento di tutta la stanza



Metti la spazzatura nella paletta



Svuota la paletta nel cestino



**BRAVISSIMO!!**



## 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 all'intera creazione del lavoro, che parte dalla ricerca 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 partirà dalla richiesta di produzione fatta dai colleghi di altri servizi ai nostri ragazzi. Il tutto quando sarà possibile di persona o tramite posta interna che verrà allestita all'interno del laboratorio.

## ATTIVITÀ ESTERNE

GAM (costo attività a carico delle famiglie)

ARTEBARBARA (costo attività a carico della fondazione TEDA)

CANOTTAGGIO (costo attività a carico della fondazione TEDA)

SCIABILE (costo attività a carico delle famiglie)

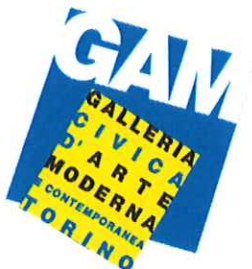
CAMERA (costo attività a carico delle famiglie)

Golf (costo attività a carico delle famiglie)

Tennis (costo attività a carico delle famiglie)

CURLING club dei DRAGHI (costo attività a carico della fondazione TEDA)

GAM



### **GRUPPI DI PERSONE CON DISABILITA'**

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.

Date:

14/10/2016

21/10/2016

28/10/2016  tutti i venerdì

11/11/2016

18/11/2016

25/11/2016

### **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.

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 un anno, presso la Società Canottieri Caprera. Nonostante le prime difficoltà di conoscenza di spazi e persone nuove, i ragazzi hanno raggiunto buone autonomie e mantenuto abilità sociali apprezzabili. Per questo motivo si ritiene che l'attività svolta e il contesto siano favorevoli al mantenimento 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 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 Caprera 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 Caprera è un "luogo di tutti" dove afferiscono atleti a sviluppo neurotipico, 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 remoergometro. 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.

- Attività di palestra

Così come il canottaggio, anche l'attività di palestra promuove lo sviluppo della coordinazione motoria; per il prossimo anno, inoltre, ci si prefigge l'obiettivo di accrescere l'autonomia dei ragazzi nell'utilizzare le macchine e gli attrezzi e di stabilire un tempo per ogni esercizio, il tutto attraverso l'utilizzo di una guida/agenda strutturata. La palestra è anch'essa un ambiente che stimola la socializzazione in quanto i ragazzi hanno l'occasione di avere scambi comunicativi con gli istruttori e, occasionalmente, con altre persone che la frequentano.

Strumenti:

fading

token economy

storie sociali

training di abilità sociali

## **CAMERA**

Proseguimento del corso di fotografia con il fotoamatore Pasquale Tabacchino.

Consolidare le capacità apprese nei tre incontri dell'anno precedente, sfruttando la teoria appresa, mettendola in pratica con uscite sul territorio per fotografare tematiche scelte e condivise in gruppo. Tale lavoro sarà di supporto al progetto del giornalino.

## **GOLF**

Nell'autismo alcune funzioni superiori come l'attenzione e la concentrazione sembrano esprimersi soltanto in situazioni in cui il soggetto sia fortemente motivato, ossia molto interessato ad una qualsiasi attività; ci sono attività sportive che sono state già sperimentate nell'autismo come foriere di miglioramenti clinici, ad esempio l'ippoterapia è oggi riconosciuta come uno degli interventi educativi efficaci, ma anche l'arrampicata ha mostrato produrre tali miglioramenti. In queste due discipline esiste un denominatore che può accomunarle: l'innalzamento dell'attenzione; infatti sia nell'equitazione che nelle arrampicate l'elemento attentivo è di fondamentale importanza, in quanto è il prerequisito per rimanere concentrati su un'attività in cui se non si è vigili, non si può portare avanti l'azione, in altre discipline gli automatismi appresi possono vicariare alla capacità di attenzione e concentrazione ed è comunque possibile esprimere performance di buon livello. Il gioco del golf possiede quelle caratteristiche che necessariamente tendono ad enfatizzare attenzione e concentrazione, pertanto potrebbe essere un'attività in grado di produrre miglioramenti proprio in quei disturbi in cui queste due funzioni superiori sembrano essere deficitarie. Ci sono poi altri aspetti del golf che potrebbero risultare adatti nei disturbi pervasivi dello sviluppo dello spettro autistico, ad esempio la prevedibilità dello scopo del gioco stesso e lo spazio in cui si estrinseca, infatti per quanto si tratti di un gioco mai identico a sé stesso esso possiede dei

punti di riferimento stabili e continui tali da dare al soggetto una sensazione di organizzazione spazio-temporale. La presenza di regole precise è l'altro fattore che rende più prevedibile il gioco. Conoscendo le regole il soggetto sa cosa deve fare in ogni situazione possibile, questo è un aspetto che potrebbe tranquillizzare coloro i quali hanno problemi di interazione con il mondo come gli individui autistici, nel senso che sapendo sempre cosa devono fare non dovrebbero produrre soluzioni improvvisate e quindi non tenderebbero a destabilizzarsi.

Si allega volantino

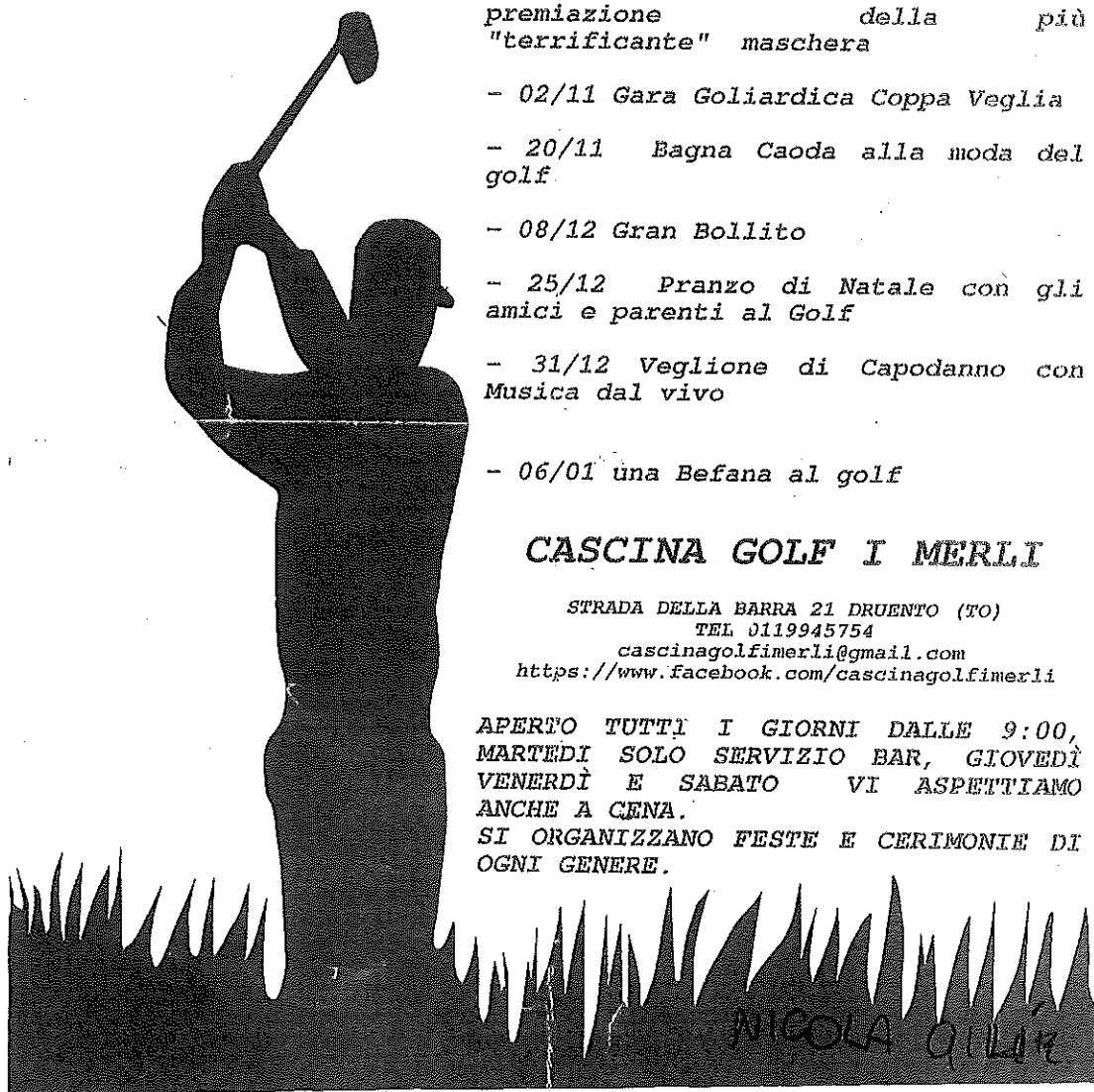
## Programma stagione autunno inverno 2016/2017

- 25/09 A tutto Fungo pranzo della domenica a base di funghi
- 01 02/10 Coppa del Presidente con menù degustazione per tutti i partecipanti e non
- 31/10 Cena in maschera con premiazione della più "terrificante" maschera
- 02/11 Gara Goliardica Coppa Veglia
- 20/11 Bagna Caoda alla moda del golf
- 08/12 Gran Bollito
- 25/12 Pranzo di Natale con gli amici e parenti al Golf
- 31/12 Veglione di Capodanno con Musica dal vivo
- 06/01 una Befana al golf

### CASCINA GOLF I MERLI

STRADA DELLA BARRA 21 DRUENTO (TO)  
TEL 0119945754  
cascinagolfimerli@gmail.com  
<https://www.facebook.com/cascinagolfimerli>

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00,  
MARTEDI SOLO SERVIZIO BAR, GIOVEDÌ  
VENERDÌ E SABATO VI ASPETTIAMO  
ANCHE A CENA.  
SI ORGANIZZANO FESTE E CERIMONIE DI  
OGNI GENERE.



## 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.

Lo scorso anno abbiamo organizzato insieme una gita a Torino per ospitare gli amici nuovi di Milano e in seguito siamo stati ospiti a Milano per proseguire questa reciproca conoscenza. Vogliamo proseguire la collaborazione organizzando delle gite nella quali ci ritroveremo.

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

Strumenti:

Supporti visivi

Storie sociali



## Prospetto riassuntivo svolgimento attività settimanali/ mensili

	Ottobre 2016	Novembre 2016	Dicembre 2016	Gennaio 2017	Febbraio 2017	Marzo 2017	Aprile 2017	Maggio 2017	Giugno 2017	Luglio 2017
CANOTTAGGIO										
ARTEBARBARA										
GAM										
CAMERA										
GOLF										
TENNIS										
Uscite/gite										
SOGGIORNO										

\*Mercoledì    \*Giovedì    \*Venerdì    \*Soggiorno estivo

\*Le uscite/gite si potranno svolgere. 1 uscita al mese di durata di 8 ore o 2 uscite al mese di durata di 4 ore

### CURLING

Si allega volantino

### SCIABILE

SciAbile è un ambizioso progetto, iniziato nel 2003 grazie al supporto di BMW Italia, che 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 di sci che partecipano al progetto sono specializzati e studiano e sviluppano nuove tecniche di insegnamento per persone con disabilità non solo fisiche ma anche cognitive e sensoriali.

Si allega volantino

# CURLING



FEDERAZIONE ITALIANA  
SPORT DEL GHIACCIO

Via Piranesi 46 - 20137 MILANO  
TEL. 02 70141330 - [curling@fisg.it](mailto:curling@fisg.it)  
[www.fisg.it](http://www.fisg.it)

Materiale realizzato con il contributo di



[www.worldcurlingfederation.org](http://www.worldcurlingfederation.org)



Vieni a conoscere il CURLING, ti aspettiamo!

DRAGHI CURLING CLUB TORINO ASD

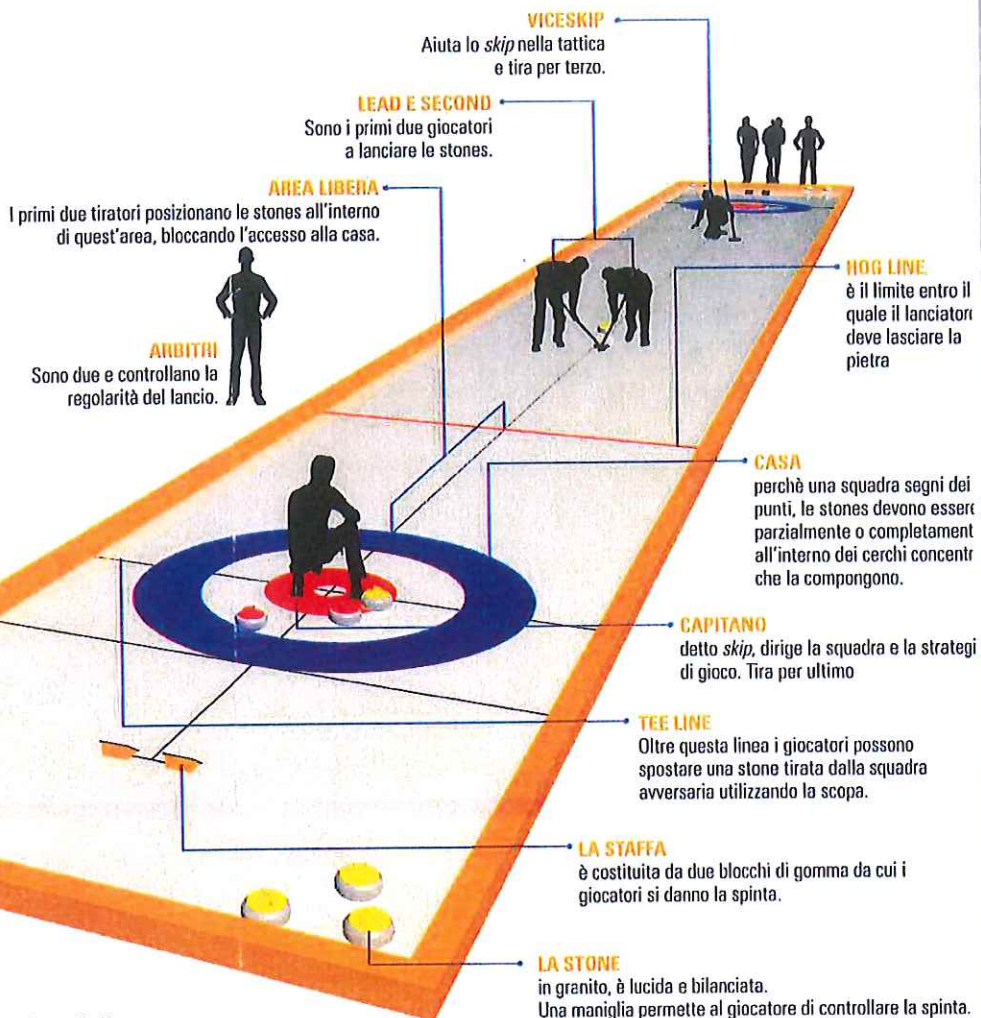
FOTOGRAFIE: FRANCESCO ARMILLOTTA - GRAFICA E STAMPA: EICON SRL - TORINO

**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 athleticamente 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. È 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. È 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

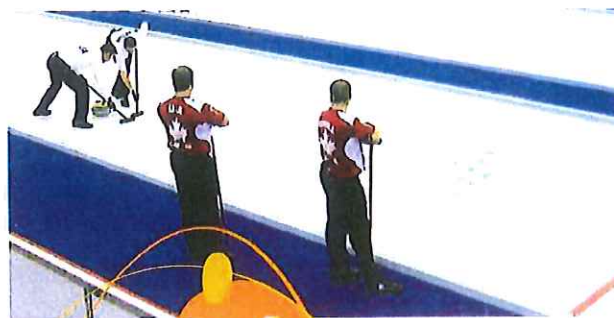
Il curling è nato in Scozia nella prima metà del 1500 dove veniva praticato sugli stagni e laghetti gelati. Il primo reperto scritto è la celebre "Stirling Stone", incisione del 1511. Molte sono le testimonianze successive, fra le quali figurano diverse tele del pittore fiammingo Pieter Bruegel con rappresentati 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.





Seguici su 

search...

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 curter preferisce perdere piuttosto che vincere ingiustamente.*

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

*Nessun curter 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:

	<i>Un giocatore di Curling si comporta sempre con la correttezza di un gentelman</i>		<i>Un giocatore di Curling non cerca mai di distrarre il suo avversario o di impedirgli in alcun modo di esprimere il suo migliore gioco</i>	
	<i>Un giocatore di Curling non cerca mai di ottenere vantaggi con stratagemmi diversi da quelli permessi dalle regole del gioco</i>		<i>Un giocatore di Curling deve innanzitutto imparare a perdere. Solo così sarà degno di vincere</i>	
	<i>Un giocatore di Curling non infrange mai intenzionalmente le regole o le numerose tradizioni scritte e non</i>		<i>Un giocatore di Curling, in caso di disputa, deciderà sempre in favore del suo avversario</i>	
	<i>Un giocatore di Curling apprezza e riconosce sempre una buona prestazione del suo avversario</i>		<i>Un giocatore di Curling non critica e non insulta ne' i suoi compagni di squadra, ne' i suoi avversari</i>	
	<i>Se un giocatore di Curling commette fallo sull' suo gioco è sempre il primo ad ammetterlo</i>		<i>Un giocatore di Curling, quando vince una partita, offre da bere al suo avversario</i>	
	<i>Un giocatore di Curling non approfitta mai di un invito per farsi offrire bevande costose</i>		<i>Un giocatore di Curling che tocca una stone in movimento o commette fallo di hog-line si denuncia spontaneamente</i>	
	<i>Un giocatore di Curling si comporta sempre in modo leale e sportivo</i>			

si ringraziano  
Patrick Linder per l'autorizzazione all'uso delle immagini  
[webmaster@curling.soloturn.ch](mailto:webmaster@curling.soloturn.ch)



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.



FIG. 8.  
REV. W. GUTHRIE'S CURLING STONE, 1645.



FIG. 15.  
"BLACK MEG," FROM COUPAR-ANGUS.



FIG. 31. TAM SAMSON'S STONE.

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 sliro" creati fondendo palle di cannone (nella foto a destra). Nacque così il Royal Montréal Curling Club, era il 1807.






scuola sci e snowboard

**SAUZE  
PROJECT**[Home](#) [Chi siamo](#) [Progetto SciAbile](#)[Login](#) [Register](#) [A](#) [A](#) [A](#)

## Progetto SciAbile

SciAbile è un ambizioso progetto, iniziato nel 2003 grazie al supporto di BMW Italia, che 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 di sci che partecipano al progetto sono specializzati e studiano e sviluppano nuove tecniche di insegnamento per persone con disabilità non solo fisiche ma anche cognitive e sensoriali.

Quattro dei nostri maestri sono formatori per l'insegnamento ai disabili presso il Formont, istituzione che fa capo al Collegio maestri del Piemonte, per formare i maestri di sci e di snowboard di domani

In questi anni sono oltre 800 gli allievi, provenienti dall'Italia e dall'estero che hanno partecipato ai nostri corsi e oltre 7600 le ore di lezione svolte dai maestri. Nella stagione 2014-2015 sono state effettuate circa 800 ore di lezione a fronte di richieste per oltre 1300 ore.

La "Sport Project SciAbile Onlus" nasce per supportare il progetto SciAbile per garantire un nuovo afflusso di fondi che verrà utilizzato per sviluppare e migliorare ulteriormente il "progetto sciabile", permettendo ad un numero sempre maggiore di persone disabili di partecipare. Continuando a fornire questo importante servizio, che migliora la qualità della vita dei ragazzi e che gli offre un nuovo stimolo per rimettersi in gioco, in modo gratuito (maestri, noleggio attrezzature, trasporti ecc.). Investendo sulla formazione dei maestri e sulle nuove tecnologie e attrezzature che sono in continua evoluzione.

La Onlus ci aiuta a convogliare e racchiudere in un' unica associazione tutto il lavoro fin qui svolto dalla Scuola sci Sauze d'Oulx Project ed dallo Sci Club Sportinia, semplificando e snellendo così tutta la complessa attività del "progetto sciabile" e rendendone più facile la gestione, consentendo a tutti coloro che



# SCIABILE ONLUS

Ogni anno circa 100 ragazzi non riescono a partecipare



Esattamente... ogni anno circa cento ragazzi che vorrebbero partecipare al progetto restano invece a casa per mancanza di fondi! Sostieni anche tu la SciAbile onlus e aiutaci a portare a sciare sempre più ragazzi



## TESTIMONIALS



*Alex Zanardi ,pilota e ciclista*

Il campione di hand bike e pilota di auto da corsa viene sempre a sciare con noi



*Cesareo , Musicista*

dal 2015 il chitarrista di Elio e le storie tese viene a sciare con noi

## GALLERIA FOTO





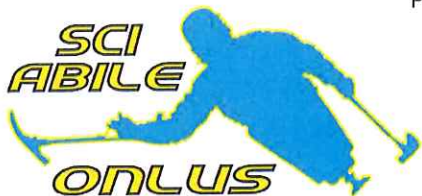
## TESSERAMENTO

*tesserati alla Sciabile Onlus  
per il 2016*



[\(/index.php/tesseramento2/new\)](http://index.php/tesseramento2/new)





SciAbile Onlus  
Piazza Assietta 4 – 10050 Sauze d'Oulx (TO)  
Tel. 0122-850654 fax 0122-857738  
[sciabileonlus@gmail.com](mailto:sciabileonlus@gmail.com)  
[www.sciabileonlus.org](http://www.sciabileonlus.org)



**PROGETTO SCIABILE  
SCHEDA D'ISCRIZIONE**

*Compilare gentilmente in stampatello*

COGNOME \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Luogo e data di nascita \_\_\_\_\_

Altezza \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ N° Scarpe reale \_\_\_\_\_

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)Dualski accompagnato\_\_\_ 2)Dualski da solo\_\_\_

3)Monosci accompagnato\_\_\_ 4)Monosci da solo\_\_\_ 5)Tandemski\_\_\_

-Se hai già sciato con noi con quale maestro? \_\_\_\_\_

- Pratici altri sport? \_\_\_\_\_

-Altre informazioni da segnalare (eventuali problemi medici e/o di comunicazione)  
\_\_\_\_\_

**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)

### **SOGGIORNO ESTIVO al mare**

Si prevede un soggiorno estivo della durata di 5/6 giorni realizzabile in relazione anche al numero dei partecipanti nel rispettivo rapporto di 1:3.5 previsto dal servizio.

Si pensava di valutare la possibilità di usufruire di struttura quale: casa vacanze/bungalow. Quest'ultima per dare un senso di continuità al lavoro di autonomia degli utenti svolto durante l'anno e dar loro la possibilità di sperimentarsi in prima persona, con l'affiancamento degli educatori, nella gestione di una casa facendo fronte a richieste quali la pulizia e l'ordine della stessa, i momenti dei pasti e la condivisione di uno spazio comune. La località ancora da definire.

### **Auguri di Natale**

In occasione del Natale anche quest'anno la Fondazione Teda e la Cooperativa saranno lieti di invitarvi lunedì 12 dicembre 2016 presso il Santuario di San Giuseppe - Religiosi Camilliani -, via Santa Teresa, 22 (Torino). Inizieremo con il rinfresco per scambiarci i consueti auguri e poi seguirà la Ss messa. Gli orari sono ancora da definire ma sarà cura di Fondazione Teda inviarvi il volantino di invito.