

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE
PROMOSSE DAL TERZO SETTORE E SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A
PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI– PUNTO 2.1, LETTERA A E B DELL'ALLEGATO A)**

BANDO ANNO 2026

ENTE RICHIEDENTE	APS Amici del Sottomarino giallo
TITOLO DEL PROGETTO	Esperienze al Cubo
VALENZA TERRITORIALE (indicare distretto)/ REGIONALE (indicare i distretti)	Territoriale Comuni di Rimini, Santarcangelo, Bellaria

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

La sede in cui opera il progetto Esperienze al cubo dell'APS Amici del Sottomarino giallo è a Viserba di Rimini, all'interno della zona artigianale, a poche centinaia di metri dal polo scolastico di Viserba, dove frequentano la scuola ogni giorno studenti dalla scuola primaria, alla secondaria di primo grado e a quattro istituti superiori. Nella zona, in tutta Viserba, non ci sono molti ritrovi per giovani, iniziative, sedi e ambiti frequentati da giovani. A Viserba ma anche a Viserbella (via V. Grazia, ad esempio), vivono molte famiglie di recente immigrazione, con un alto tasso di presenza di migranti extra Ue. I gruppi informali sono spesso identitari e a volte sono in conflitto tra loro. Il nostro progetto vorrebbe continuare a proporre in questa area sia ai ragazzi, e se possibile anche alle loro famiglie, un'occasione di incontro e di confronto con il gioco come base.

Il diritto al gioco per tutti i bambini è sancito dai due commi dell'articolo 31 della Convenzione Onu per i diritti dell'infanzia:

comma 1. Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

comma 2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

E più in generale, il gioco è un approccio che consente di riunire ragazzi ed età diverse, anche che non si conoscono già, in un'attività gradevole e socializzante. È un ponte per creare socialità e coesione. L'obiettivo è di creare un logo di socialità per bambini e adolescenti isolati o a rischio di esserlo, con un'attività inclusiva e di facile approccio, senza costi, che possa incuriosire e accogliere anche tutti coloro che non abbiano budget da destinare a corsi economicamente impegnativi.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO, NELLA PROGETTAZIONE E NELLA REALIZZAZIONE (massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)

Proponiamo per il 2026 il consolidamento del progetto attivato già nel corso del 2025: dei laboratori di gioco, giochi da tavolo, giochi di ruolo, escape room per ragazzi dagli 8 ai 17 anni.

I ragazzi coinvolti avranno occasioni per giocare, affrontando giochi cooperativi e non, impareranno a giocare e a realizzare una escape room, a studiare percorsi fisici ad ostacoli divertenti, a realizzare postazioni di gioco musicali, con microfoni, schermi e computer

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12)

In particolare, dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione o di consolidamento delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A

Proponiamo per il 2026 il consolidamento del progetto attivato già nel corso del 2025: dei laboratori di gioco, giochi da tavolo, giochi di ruolo, escape room per ragazzi dagli 8 ai 17 anni. il sabato e la domenica pomeriggio per 3 ore di apertura ciascuno, con inizio in febbraio e conclusione al 30 di maggio per 26-30 appuntamenti complessivi e una festa finale.

Con il progetto in essere nel 2025, abbiamo iniziato un percorso di coinvolgimento degli adolescenti del territorio per giocare insieme. Abbiamo attivato e continueremo a farlo, tutti i contatti territoriali con altre realtà del volontariato, le parrocchie, le associazioni Scouts e le scuole presenti sul territorio.

La possibilità di giocare, in modo gratuito e guidato, riscuote interesse e partecipazione specie da chi è maggiormente a rischio esclusione, chi non pratica sport, chi non è particolarmente popolare a scuola. Con il progetto anche per il 2026, intendiamo potenziare la rete già costituita, rafforzarla in particolare nel rapporto con le scuole: nel polo scolastico di Viserba ci sono una scuole elementare e una media (ist. Comprensivo "Fermi"; il liceo Scientifico Serpieri; il liceo Artistico Serpieri; il Liceo Les e Linguistico; il professionale Einaudi). Con queste scuole sarà possibile approfondire il dialogo per offrire occasioni di incontro in particolare agli studenti in maggiore difficoltà relazionale.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

La sede in cui opera il progetto Esperienze al cubo dell'APS Amici del Sottomarino giallo è a Viserba di Rimini, all'interno della zona artigianale, a poche centinaia di metri dal polo scolastico di Viserba, dove frequentano la scuola ogni giorno studenti dalla scuola primaria, alla secondaria di primo grado e a quattro istituti superiori. È raggiungibile con l'autobus.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Il numero potenziale di adolescenti supera le centinaia di unità, per la vicinanza al polo scolastico come già indicato; sull'esperienza delle attività svolte nel 2025, possiamo affermare di avere coinvolto alcune centinaia di adolescenti e siamo certi che il consolidamento del progetto potrebbe allargare di molto la platea dei giovani che sceglie di partecipare, come sempre il passa-parola e l'esperienza vissuta è efficace

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Abbiamo coinvolto le scuole del territorio, le parrocchie della zona: San Martino in Riparotta, Viserba mare e Viserba monte; le associazioni scouts, le associazioni consolidate di volontariato sociale come Viserba 2000 e il Comitato della zona artigianale di Viserba Monte.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE O DA ATTIVARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Abbiamo ottenuto il patrocinio del Comune di Rimini -a titolo gratuito- e l'attenzione di Con i bambini, che ha sottolineato l'originalità del nostro progetto.

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE, dimensioni carattere 12):

Documentazione dei giochi realizzati e giocati, attraverso foto e video dei momenti vissuti dagli adolescenti.

Le immagini non saranno diffuse per motivi di privacy rendendo riconoscibili i protagonisti, ma saranno apposte alle pareti per testimoniare i passaggi salienti delle esperienze vissute