

FORMULARIO DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

FINANZIAMENTO PROGETTI DI RILEVANZA LOCALE - DGR 1826/2020

1. Titolo del progetto

ARÉN BUTÉN: COMUNITÀ IN GIOCO PER OGNI ETÀ

2. Anagrafica dell'Ente proponente/capofila

Tipologia **APS**
 Numero di iscrizione **5634**
 Codice fiscale **91404880378** Partita IVA
 Denominazione **STATUS EQUO APS**

SEDE LEGALE

Indirizzo **Via La Pira 30**
 C.A.P. **40013** Comune **Castel Maggiore** Provincia **BO**
 Telefono **3338258615**
 Email **statusequo.aps@gmail.com**

3. Ambito distrettuale di realizzazione del progetto

PIANURA EST

4. Area prioritaria di intervento

- 1. **contrasto delle solitudini involontarie** specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato; (OB. 1, lett. h; 10, lett. g)
- 2. **sostegno all'inclusione sociale**, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti; (OB. 3, lett. b)
- 3. **contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale**; (OB. 3, lett. d)
- 4. **promozione e sviluppo della cultura della salute, della prevenzione e degli stili di vita sani** (OB. 3, lett. g)
- 5. **promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani**, perché diventino agenti del cambiamento; (OB. 4, lett. b)
- 6. **sostegno scolastico** al di fuori dell'orario scolastico ed **extra-scolastico** (attività sportive, musicali, studio, ecc.); (OB. 10, lett. e)
- 7. **sviluppo e rafforzamento dei legami sociali**, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate, con particolare riferimento allo sviluppo di azioni comunitarie, di coesione, che abbiano l'obiettivo di creare legami e relazioni significative e che favoriscano la partecipazione delle famiglie alla vita di quartieri; (OB. 10, lett. h e 11, lett. H)
- 8. **sviluppo di forme di welfare generativo di comunità** anche attraverso il coinvolgimento attivo e partecipato in attività di utilità sociale dei soggetti che beneficiano di prestazioni di integrazione e sostegno al reddito; (OB. 10, lett. i)
- 9. **sviluppo e rafforzamento della cittadinanza attiva, della legalità e della corresponsabilità**, anche attraverso la tutela e la valorizzazione dei **beni comuni** e dei beni confiscati alla criminalità organizzata; (OB. 11, lett. i)
- 10. **sensibilizzazione delle persone sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per contribuire a minimizzare gli effetti negativi dei cambiamenti climatici** sulle comunità naturali e umane; promozione di azioni e buone pratiche di economia circolare volte a **ridurre l'impatto sull'ambiente delle attività umane e incentivare modelli di consumo e produzione sostenibili** (OB. 13, lett. e)

5. Analisi del contesto e obiettivi specifici

Il Distretto ha una popolazione al 1° gennaio 2020 che ammonta a 162.721 abitanti (donne 51,1%; uomini 48,9%). Secondo dati recenti dell'Azienda USL di Bologna (fonte: "La salute dei cittadini del Distretto di Pianura Est"), nel 2019 si sono registrati 1.216 nati vivi e 1.683 decessi. Il saldo naturale (-467) è stato compensato da quello migratorio (+1637) con un saldo complessivo di +1.170 unità. E' maggiore, rispetto alla media degli altri Distretti dell'Azienda, il tasso di crescita migratorio (10,1 vs 7,5 x 1.000). L'età media è di 45,2 anni e la popolazione di età superiore o uguale ai 65 anni è pari al 22,9% della popolazione. Il numero di famiglie ammonta a 71.801, di queste il 34,1% sono unipersonali e corrispondono al 15% della popolazione residente. Il reddito medio nel 2018 è stato di 23.995 euro per contribuente ed è tra i più bassi dei Distretti dell'Azienda USL. Il principale problema evidenziato dall'Ufficio di Piano del Distretto, emerso nel tavolo di co-progettazione promosso da Volabo, e che l'azione progettuale intende affrontare in maniera prioritaria, si riferisce alle solitudini involontarie e all'isolamento sociale. Ad esso sono collegate diverse criticità, quali: non piena inclusione sociale delle persone con disabilità e non autosufficienti; isolamento involontario delle persone anziane; non adeguata partecipazione dei minori e dei giovani alla vita sociale; presenza di nuclei e individui in condizioni di fragilità e di svantaggio che portano fenomeni di marginalità e di esclusione sociale. L'obiettivo specifico e prioritario del progetto consiste nel contrastare le solitudini involontarie della popolazione anziana e promuovere la partecipazione e il protagonismo dei minori e dei giovani. Ulteriori sotto obiettivi che s'intendono raggiungere riguardano: il sostegno all'inclusione sociale delle persone con disabilità e non autosufficienti; il contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio delle persone al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale. La sfida è di raggiungere, attraverso un approccio intergenerazionale che comprende una circolarità delle idee e delle conoscenze, un vasto spettro di destinatari (volutamente eterogenei e detargettizzati) puntando sull'apparente punto di debolezza della differenza di prospettive. Infine, l'aggregazione e l'attivismo delle diverse ETS che partecipano al progetto, eterogenee tra loro, punta a sviluppare e a rafforzare i legami sociali all'interno del territorio e creare forme di welfare generativo di comunità e promuovere stili di vita sani.

6. Articolazione del progetto

In particolare, dovranno essere messe in evidenza: 1) le modalità e le diverse fasi di attuazione del progetto, 2) le eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio per la realizzazione ed integrazione delle attività ed il raggiungimento degli obiettivi, 3) i luoghi/le sedi di realizzazione delle attività e 4) l'eventuale presenza del tema della tecnologia o del suo utilizzo nelle attività progettuali.

1) La proposta progettuale (denominata "ARÉN BUTÉN" in onore della tradizionale conta in dialetto bolognese usata nei giochi storici «Arén, Butén, Salè, Limà, ...») mira a creare una piattaforma multidisciplinare di laboratori ed eventi comunitari con un approccio intergenerazionale la cui chiave di lettura vincente rimane lo scambio di esperienze e buone pratiche, la reciproca conoscenza, la crescita corale e infine la risposta decisa a un bisogno trasversale e unico: l'inclusione sociale e il rafforzamento dei legami, affinché le debolezze del singolo segmento costituiscano una ricchezza intersezionale di comunità. Tema centrale sarà "il gioco" come spazio di relazione e benessere che educa e che diverte, come fil rouge dalla forte connotazione emotiva e relazionale che apre a spazi di confronto e memoria per qualsiasi generazione (dai vecchi giocattoli di legno ai moderni giochi da tavola o multimediali). L'azione si divide in 2 fasi complementari: A) La scoperta del diverso in cui 1 aps giovanile, 3 centri per anziani, 2 associazioni per minori o diversamente abili, 1 aps per la promozione di stili di vita sani, si scambiano competenze e vissuti, diventando gli uni i beneficiari degli altri secondo le peculiarità di ciascuno, in modo da creare un circolo virtuoso per la creazione di relazioni nuove, ampliamento di orizzonti, arricchimento di metodologie e punti di vista. Le attività verranno fatte nelle sedi a turno o all'aperto, con incontri periodici "in plenaria" o a coppie di aps all'interno di un ricco calendario condiviso. Tra le attività sono previste laboratori di ascolto, passeggiate e bicicletate comunitarie alla scoperta del territorio, propedeutiche alla fase 2 di progetto. B) La seconda fase consiste nella rielaborazione dei laboratori al fine di creare un output corale, ovvero un "gioco da tavolo di comunità" creato grazie al contributo di ciascuno (illustrazioni, lettering, storytelling). Il gioco, con una forte connotazione linguistica (in italiano e in dialetto, con comunicazione aumentativa) sarà l'espedito da distribuire ai partner e da utilizzare negli incontri periodici per l'intera comunità, per ritornare nuovamente al confronto in Giornate Comunitarie in cui sfidarsi anche con altri giochi a disposizione. Il processo di creazione del gioco da tavolo sarà seguito dall'impresa produttrice di giochi, al fine di coinvolgere le varie aps in base alle loro potenzialità, supervisionare la progettazione, realizzare fisicamente il gioco con esperti del settore.

2) Il partenariato prevede un organico di organizzazioni eterogenee (per i fini intergenerazionali dell'azione) e appartenenti ad un contesto geografico coerente fra Castel Maggiore, Bentivoglio, Granarolo e Argelato. La capofila è un'APS giovanile con alle spalle esperienze internazionali e la gestione solida di progetti in Italia, Zambia e Perù (anche di ediz. diverse di questo stesso avviso). Il Centro Sociale Ricreativo Culturale Il Mulino Aps, il Centro Sociale Anziani S. Pertini Aps, il Centro Sociale Villa Beatrice, l'associazione BenMivoglio, l'associazione Merzbau impegnata nell'educazione giovanile e Amici di Arche. A corollario dei partner di 1° livello si aggiungeranno anche amministrazioni pubbliche (Comuni di Bentivoglio e Castel Maggiore), Istituzione Villa Smeraldi-Museo della Civiltà Contadina e inoltre i privati: Parrocchia Santissima Maria Ausiliatrice, Associazione Gruppo della Stadura, Baobab Onlus, Associazione giovanile Just Play, I Pedalenta APS, ANPI - Castel Maggiore, Libreria Biblion.

3) Per la natura corale del progetto e la dotazione di ciascun partner di sedi notevoli in quanto ampiezza ed equipaggiamento, spazi interni e all'aperto, è stato ritenuto opportuno e più che sufficiente l'utilizzo delle sedi della rete durante le fasi di implementazione.

4) Causa emergenza COVID-19, sarà possibile fare eventi anche online. È predisposta un'opportuna formazione da parte del capofila per beneficiari con basse competenze informatiche.

7. Descrizione di massima

- **del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne** (numero e descrizione momenti di incontro/confronto, figure e azioni di coordinamento, numero e descrizione di azioni progettuali realizzate, ecc.)
- **delle sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio per la realizzazione ed integrazione delle attività ed il raggiungimento degli obiettivi** (indicare i soggetti coinvolti e con quali modalità e finalità, comprese eventuali associazioni/organizzazioni non iscritte ai registri con particolare riferimento a quelle composte prevalentemente da under 35)

1) Ciascun partner è a capo di laboratori destinati ai soci degli altri partner (fase 1): Merzbau (3 laboratori di ascolto); Amici di Arche (formazione operatore ludico, 2 uscite in tandem, 2 Giornate di Giochi); Centro Sociale Villa Beatrice APS e Il Mulino (12 laboratori sui giochi e su pratiche ambientali + documentazione video); Centro Pertini (laboratorio di scacchi); BenMivoglio (attività ludiche durante 2 giornate all'aperto). Sono previsti incontri a scadenza mensile da parte di Status Equo in cui i soci dei partner si incontreranno per attività ludiche su giochi in possesso dei soci (fase 1), sulla progettazione del gioco da tavolo di comunità e il suo utilizzo (fase 2). Il coordinatore avrà il ruolo di fluidificare la comunicazione fra i partner e seguire il calendario di progetto creato e condiviso. Durante l'implementazione è prevista la prosecuzione delle riunioni di co-progettazione (su piattaforma GOOGLE MEET) in modo da monitorare e garantire una comunicazione efficace inter e intra associativa.

2) La rete di sostegno vanta un numero considerevole di enti con i quali è stata avviata una collaborazione, sancita con lettera di intenti, in seguito ad una precisa scelta di rafforzare l'asse pubblico, privato nelle realtà locali. Tali enti contribuiranno attraverso azioni di comunicazione, saranno invitati alle riunioni plenarie e laboratori, gratuitamente, saranno in comunicazione costante con board e partner, supporteranno la realizzazione attraverso la disposizione di spazi, know-how e contatti. Fra questi, le amministrazioni pubbliche di Castel Maggiore e Bentivoglio, Istituzione Villa Smeraldi Museo della Civiltà Contadina. I privati inoltre: La Parrocchia Santissima Maria Ausiliatrice, Associazione Gruppo della Stadura, l'associazione Baobab (2 volontari a disposizione), Associazione giovanile Just Play (6 volontari a disposizione), I Pedalenta APS, Anpi sezione di Castel Maggiore e Libreria Biblion.

8. Numero potenziale e tipologia dei destinatari delle attività

Categoria	Numero beneficiari attesi
1. Nuclei familiari	42
2. Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	174
3. Giovani (entro i 34 anni)	44
4. Anziani (over 65)	78
5. Disabili	15
6. Migranti, rom e sinti	5
7. Soggetti in condizione di povertà e/o disagio sociale	10
8. Senza fissa dimora	
9. Soggetti con dipendenze	
10. Multiutenza	45
11. Soggetti della comunità territoriale	10
12. Altro <i>(specificare)</i> <input type="text"/>	
9. N. volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività previste dal progetto	78

10. Risultati sul medio periodo e impatti attesi (dove con impatto si intende il cambiamento sostenibile di lungo periodo sulla comunità di riferimento) generati dalle attività progettuali

Per ciascuna delle aree di intervento selezionate si prevede un impatto sul medio e lungo periodo all'interno della comunità di riferimento.

Lo scambio di laboratori (in particolare fra giovani e anziani) con il coinvolgimento di operatori e destinatari (fruitori) prevede un grande impatto sul territorio visto l'alto numero di beneficiari (almeno 424) di ciascun ente coinvolto e di volontari impegnati (almeno 78). Si stimolerà ciascuno di essi nell'andare oltre la propria realtà di partenza per scoprire nuove realtà territoriali, con le relative sedi, metodologie, tematiche, ma soprattutto capitale umano. Al di là dei contenuti dei laboratori, è proprio su quest'ultimo che si basa il processo di cambiamento sul lungo periodo e di rafforzamento della comunità locale. Attraverso lo scambio si prevede il miglioramento dei rapporti fra le associazioni del territorio, con un aumento delle attività intergenerazionali in loco. La realtà locale, bisognosa oggi più che mai di relazione umana, in seguito ai ripetuti lockdown a causa dell'emergenza da Covid-19, si riapproprierà della "maltrattata" dimensione relazionale alleggerendo il carico di solitudine che tutte le fasce di età hanno sopportato nell'ultimo 2 anni. Il progetto mira dunque a ridare ossigeno e contatto umano alle categorie già naturalmente penalizzate, in particolare contrastare le solitudini involontarie degli anziani, ridare protagonismo ai giovani e diversamente abili.

La creazione del gioco di comunità conta di rafforzare, sul medio e lungo periodo l'identità e il senso di appartenenza della comunità alla definita realtà territoriale. Il primo gioco della comunità dei Comuni scelti rimarrà sul territorio nel lungo periodo, come frutto di un reale impegno collettivo ed entusiasmante, a testimonianza del superamento di un anno storicamente difficile grazie alla riscoperta della propria comunità e delle proprie radici territoriali.

11. Descrizione della capacità del progetto di attivare sul territorio nuove risorse di varia natura

- **risorse economiche** (Es. Qual è l'effetto leva atteso del progetto relativamente all'attrazione di ulteriori risorse economiche? Qual è la provenienza di queste risorse?)
- **competenze** (Es. Quali competenze, professionali e non, il progetto si aspetta di portare sul territorio? Si tratta di competenze assenti e/o di cui il territorio necessitava?)
- **volontari** (Indicare il numero di nuovi volontari che si stima di attivare con la realizzazione del progetto e se si prevedono momenti formativi per i volontari)
- **asset** (Es. Si prevede nelle attività progettuali l'uso di spazi sotto-utilizzati? Se sì, quali (spazi verdi, immobili, ecc.) e con quali modalità? Si prevede un processo di rigenerazione o riqualificazione? Se sì, specificare l'oggetto e le modalità di rigenerazione/riqualificazione)
- **rete** (Es. Si prevede di continuare/consolidare l'azione di rete anche oltre il finanziamento?)
- **altro** (specificare)

L'intento originario è di rafforzare risorse preesistenti e attivarne di nuove attraverso la creazione di uno spazio di confronto comune che agevoli lo scambio di ciascun partner con la rete, gli enti locali e la cittadinanza.

RISORSE ECONOMICHE: effetto leva atteso e sostenibilità oltre il periodo di finanziamento è legato a 4 fattori: A. Vendita gioco da Tavolo di Comunità ai non-soci, con un prezzo calmierato; B. Noleggio dei giochi acquistati col progetto, ai non-soci ad un prezzo calmierato; C. Stimolo al tesseramento di nuovi soci attraverso le giornate di comunità aperte al pubblico; D. La rete di partner è intenzionata a proseguire l'esperienza delle Giornate di gioco Comunitarie, finanziando autonomamente questi momenti di divertimento e crescita della collettività che potrebbero diventare nel tempo una "tradizione" delle associazioni.

COMPETENZE: 1. **MULTIMEDIALI** Sono previsti momenti di scambio da parte dell'aps Status Equo e da giovani di altre aps ad anziani secondo uno dei principali assi di scambio previsti dal progetto. Le competenze multimediali sono state individuate come una delle competenze di cui gli anziani hanno più necessità e che i giovani potrebbero condividere con immediata fattibilità.
2. **LUDICHE** è prevista una formazione per educatori ludici anche per facilitare la gestione dei tornei e dei giochi da utilizzare, ma soprattutto per accompagnare i destinatari nel processo di creazione del Gioco da Tavolo di Comunità.
3. **RELAZIONALI E SOFT SKILLS:** Merzbau porterà avanti un percorso di accompagnamento attraverso arte e il gioco, rivolto a chi si occupa in varie direzioni di educazione, anche in ambito familiare (genitori, nonni, giovani adulti - dai 18 anni), e aiuto alla persona. Il tema sarà ritrovare e riconoscere il proprio sentiero verso un ascolto di sé e dell'altro attraverso esperienze, testimonianze e suggestioni.

VOLONTARI: il progetto prevede un importante impegno di volontari, in tot. n. 78. Ognuno di essi sarà messo nelle condizioni di mettere in gioco le proprie relazioni e capitale umano e di condividerle con la collettività. Senza addentrarsi nelle possibilità matematiche di questo cambio, ci limitiamo a segnalare che anche se solo un volontario su due invitate un conoscente a far parte del momento di comunità (tralasciando i soci e destinatari), si otterrebbe l'ingresso del notevole numero di 39 nuovi volontari attivati sul territorio.

ASSET: I partner della rete sono a disposizione di grandi spazi (al chiuso e a volte anche giardini all'aperto) spesso utilizzati saltuariamente o solo dai soci della singola aps. Obiettivo del progetto è proprio quello di valorizzare queste sedi e "aprire" questi spazi anche ai non soci delle associazioni che normalmente non potrebbero beneficiarne. A titolo meramente indicativo si cita un elenco non esaustivo: CENTRO SOCIALE PERTINI (giardino esterno, cucina, saloni al primo e secondo piano, impianto fonico, palco); MERZBAU (casa nella campagna Bolognese-Viadagola-di circa 200 mq con ampie stanze, in particolare una di 50 mq, in cui svolgere i seminari e inoltre un ampio giardino esterno-circa 1000 mq); AMICI DI ARCHE (grande salone e il parco della Comunità); ISTITUZIONE VILLA SMERALDI MUSEO DELLA CIVILTÀ CONTADINA (spazi interni ed esterni); PARROCCHIA SANTISSIMA MARIA AUSILIATRICE (spazi interni ed esterni).

RETE: La rete di partner è intenzionata a proseguire l'esperienza delle Giornate di Gioco Comunitarie, finanziando autonomamente questi momenti di divertimento e crescita della collettività che potrebbero diventare nel tempo una "tradizione" delle associazioni (e che d'altronde avrebbero costi fissi molto accessibili dal momento che si utilizzerebbero le sedi delle diverse associazioni o gli spazi all'aperto e che l'investimento iniziale - ad esempio per l'acquisto di giochi da tavolo per i soci- è stato ottenuto con questa proposta progettuale).

12. Livello di coinvolgimento (informazione, consultazione, co-progettazione/co-gestione ecc.) e strumenti per il coinvolgimento/attivazione dei beneficiari finali e della comunità

La proposta progettuale è frutto di co-progettazione dal basso avviata all'interno del percorso di Volabo e proseguita autonomamente grazie al naturale avvicinamento di aps vicine (per esperienze passate, sensibilità sulle tematiche proposte e pertinenza territoriale). Il processo di concettualizzazione e formulazione della proposta è avvenuto in 8 riunioni (tenute on-line). In seguito a chiara informazione sul percorso da intraprendere, è partita la consultazione dove da numerosi enti di partenza si è arrivati alla "formazione" attuale di 7 partner primari e 11 secondari. Si è scelta questa strutturazione "concentrica" per massimizzare l'efficacia nel raggiungimento degli obiettivi preposti, l'efficienza della comunicazione e l'agevolezza del coordinamento. Durante la consultazione si è arrivati alla selezione della capofila per consenso generale. Status Equo ha proseguito la concettualizzazione attraverso sessioni di need assessment con approccio GOPP. La metodologia prevede di realizzare sessioni di mediazione all'interno di un gruppo di 5/6 membri, coordinati da un mediatore esperto con l'incarico di stimolare e riportare in modo non predeterminato i risultati raggiunti. Il GOPP coinvolge direttamente i membri del gruppo nelle fasi del PCM in cui gli attori-chiave definiscono in modo condiviso la strategia progettuale attraverso una definizione degli obiettivi e attività (cause scouting).

Nell'implementazione, in linea con la co-progettazione, sono previste sessioni in cui condividere una road map e i risultati documentate da materiale narrativo e video. Gli strumenti per l'attivazione dei beneficiari finali e della comunità: Previsti incontri con i partner di progetto durante loro attività istituzionali per favorire la partecipazione dei beneficiari; Coinvolgimento dell'Unione Reno Galliera, dei Comuni coinvolti e dell'Ufficio di Piano per permettere una maggiore promozione e divulgazione nel territorio; Creazione di una pagina FB dedicata.

14. PIANO ECONOMICO

COSTI PREVISTI

Denominazione	Importo
1. Spese generali (progettazione, amministrazione, rendicontazione, ecc.) Max 7%	
1.01 Progettazione	500,00
1.02 Rendicontazione e Amministrazione	500,00
2. Spese di personale coinvolto <u>direttamente</u> nelle attività del progetto <i>(le eventuali voci di dettaglio aggiuntive devono riguardare attività specifiche di progetto)</i>	
2.01 Coordinamento delle attività di rete	600,00
2.02 Nr 3 Laboratori Ascolto/Conoscenza di sé e dell'altro	2.500,00
2.03 Nr 14 Giornate Comunitarie di Gioco e scambio best practices	2.400,00
2.04 Nr 12 Giornate di Accompagnamento ai laboratori / eventi	888,00
3. Spese per acquisto attrezzature, materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. <i>(per le spese che comportino aumento di patrimonio, si ricorda che sono ammesse quelle per acquisto beni, materiali, arredi ed attrezzature entro il valore unitario massimo di euro 516,46, a condizioni che risultino indispensabili per la realizzazione delle attività del progetto e con limite di incidenza massima del 30% del finanziamento massimo assegnabile; i beni che superano il valore massimo unitario non possono essere presentati a rendicontazione, nemmeno per la quota parte di 516,46 euro)</i>	
3.01 Nr 1 Armadio per giochi da noleggiare alla comunità	200,00
3.02 Nr 12 Giochi da tavolo per la comunità	600,00
3.03 Laboratori Ascolto/Conoscenza di sé e dell'altro (tappetini, cancelleria, materiali artistici)	500,00
3.04 Laboratori sui giochi antichi e le pratiche ambientali (materiali di costruzioni e attrezzature)	500,00
3.05 Dispositivi per Covid-19, sicurezza e cancelleria	100,00
4. Spese per acquisto servizi	
4.01 Creazione/ progettazione/ pubblicazione / stampa del Gioco di Comunità	3.800,00
5. Spese per attività di formazione, promozionali e divulgative	
5.01 Formazione per operatori ludici	750,00
5.02 Video di divulgazione	900,00
5.03 Promozione social media eventi (pagina FB)	100,00
6. Rimborsi spese volontari	
6.01 Rimborso spese volontari (es. passeggiate, bicicletate, laboratori, tornei di gioco ecc.)	1.250,00
7. Spese per prodotti assicurativi	
7.01 Assicurazione	100,00
8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc.)	
8.01 Utilizzo Sale/ Spazi dei partner	600,00
9. Altre voci di costo	
Totale costi	16.788,00

ENTRATE PREVISTE

Denominazione	Importo
1. Finanziamento regionale richiesto	15.000,00
2. Quota a carico Enti proponenti	900,00
3. Quota a carico di Enti pubblici	
4. Altro	
4.01 Partner di 2° Livello	888,00
Totale entrate	16.788,00

Data stampa 25/02/2021