



PREVENZIONE DEL BULLISMO NEL E ATTRAVERSO IL CALCIO

PINBALL

Attività 6 – “...E come agiamo!”

Descrizione generale dell’attività

Questa attività è fondamentale per iniziare a definire le regole anti-bullismo del gruppo. Il primo gioco permetterà ai partecipanti di comprendere che i bulli agiscono impuniti solo a causa di una regola generale di indifferenza/paura. Tuttavia, se molte persone si oppongono a tale regola e ne creano di nuove, i bulli non saranno più in grado di agire. Un secondo passo per i giovani sarà definire le proprie regole anti-bullismo.

Gruppo di età: 10-14 anni

Creare regole sociali anti-bullismo	50 minuti
-------------------------------------	-----------

FASE 1 – Il gruppo fa le regole, il gruppo può cambiarle

TEMPO: 20 minuti



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA

Project supported
by





Il gioco inizierà come un normale “torello”, che sarà una rappresentazione del bullismo come fenomeno di gruppo. Un giocatore sarà la vittima, altri due giocatori - a lati opposti del campo - saranno i bulli, e tutti gli altri saranno degli spettatori. Il gioco inizierà con la vittima da sola, che cerca inutilmente di prendere la palla. Dopo un minuto, l’allenatore fischierà, chiedendo ad uno degli spettatori di diventare un “alleato” e di aiutare la vittima. Dopo un altro minuto l’allenatore fischierà di nuovo e altri tre spettatori diventeranno alleati. Infine, l’allenatore fischierà un’ultima volta e gli alleati diventeranno la maggioranza. A questo punto, i bulli non saranno più in grado di escludere la vittima. Questo gioco verrà ripetuto 3 volte, cambiando sempre la “vittima” e i “bulli”. L’attività è rappresentata graficamente qui sotto.

Una discussione di 10 minuti sottolineerà questo aspetto attraverso l’uso di domande stimolo:

- Cos’è successo durante il gioco?
- I bulli sono stati in grado di bullizzare la vittima quando gli alleati erano molti?
- Cosa potreste fare o dire per essere un alleato per la persona che è stata vittima di bullismo? [Esempi per l’allenatore se nessuno dice nulla: “Se vi sentite a vostro agio - potete dire ad alta voce che questo non va bene”; “Potete chiedere alla vittima se vuole unirsi a voi e allontanarsi dalla situazione”; “Se non vi sentite a vostro agio ad intervenire, potete anche andare a chiedere aiuto all’allenatore o a un altro adulto”].
- “Gli spettatori hanno cambiato la loro posizione da aiutanti dei bulli ad alleati della vittima. Questo significa che un gruppo può cambiare le proprie regole per far sentire inclusi tutti e, quando questo succede, i bulli non hanno altra scelta che smettere di bullizzare la/e vittima/e. Vi va di provare a creare delle nostre nuove regole?”.



Project supported
by



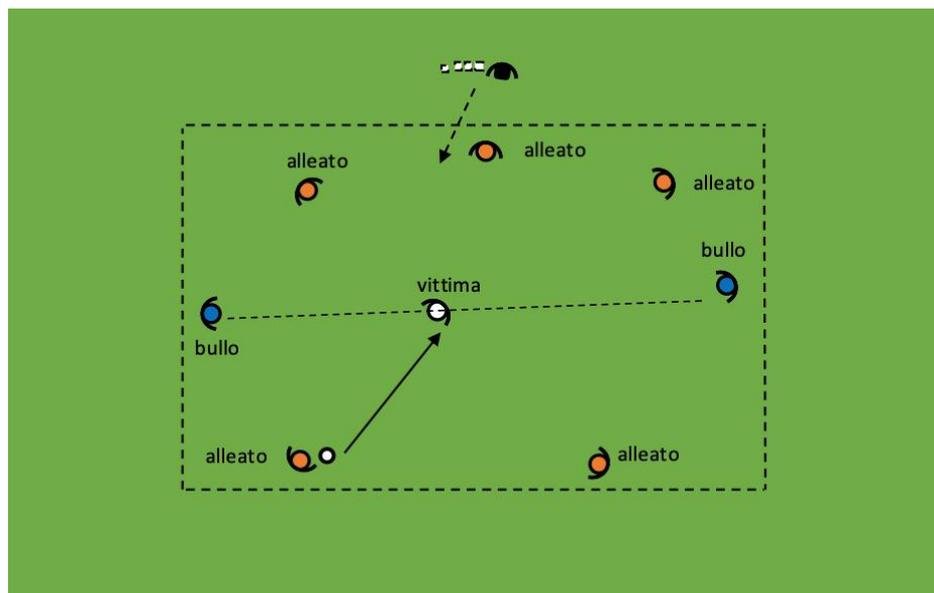
UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA



Qui è importante sottolineare come il potere del bullo si basi sul silenzioso consenso degli spettatori.

Nel momento in cui gli spettatori si schierano a favore della vittima (o delle vittime), il bullo perde il suo potere e non può più essere tale.



FASE 2 – Abbiamo nuove regole!

TEMPO: 30 minuti

Verrà creato un gioco per affrontare direttamente il fenomeno del bullismo attraverso la creazione di regole di inclusione per perseguire tale obiettivo insieme, cosa che crea una buona atmosfera all'interno del gruppo. L'allenatore dividerà i giocatori in due gruppi per giocare una partita di calcio della durata di 15 minuti. Tuttavia, al posto di fare goal, l'obiettivo sarà rappresentato da 5 coni che, metaforicamente, rappresentano il fenomeno del bullismo. Ogni volta che i gruppi faranno "goal", avranno la possibilità di scrivere una regola anti-bullismo che



Project supported
by





ritengono rilevante per il gruppo su un post-it. L'obiettivo finale sarebbe di ottenere almeno cinque regole da discutere e modificare insieme nei successivi 15 minuti, in accordo con i seguenti principi:

1. Le regole dovrebbero essere brevi e facili da comprendere.
2. Le regole dovrebbero sempre essere negoziate e concordate con tutti i membri del gruppo.
3. Le regole dovrebbero essere espresse in maniera positiva. Ad esempio, al posto di "Non insultare i compagni di squadra", possiamo usare "Usare sempre parole gentili con i tuoi compagni di squadra".

Queste regole interne saranno scritte su un documento (**vedi Allegato 6.1**), insieme ad alcuni esempi e specifiche, e come gestire le conseguenze di una loro infrazione. Ad esempio:

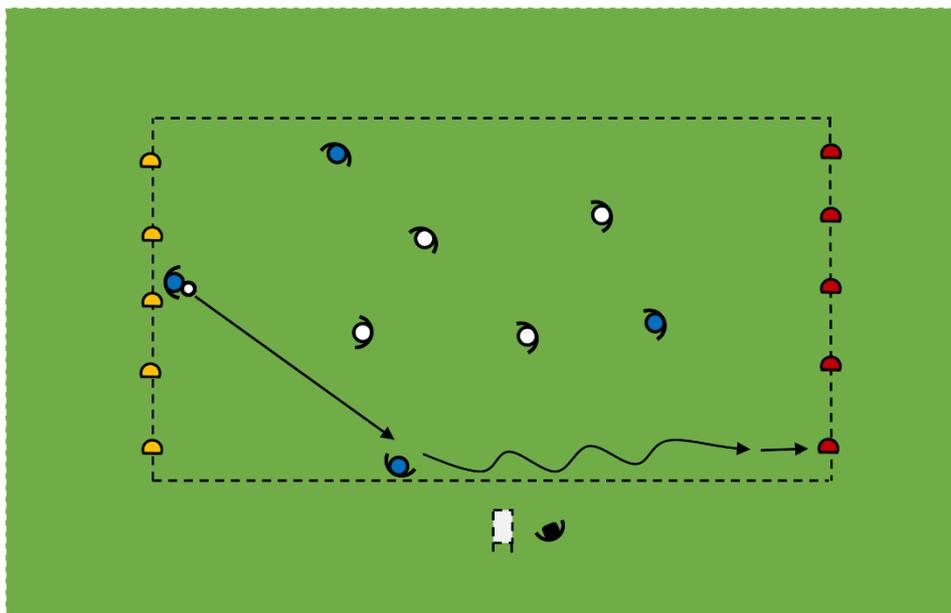
REGOLA	COME LO FACCIAMO?	SE INFRANGIAMO LA REGOLA
Usa sempre parole gentili con i tuoi compagni di squadra	<ul style="list-style-type: none"> - Mantenendo un tono calmo quando si discute con un compagno di squadra - Evitando parolacce - Ascoltando prima di parlare 	I compagni di squadra dovrebbero comunicare gentilmente che la regola è stata infranta, e che si dovrebbe provare ad essere più gentili. Scusarsi sarebbe una cosa positiva.

Dopo aver creato le regole, un mazzo di carte (tante quante il numero finale di regole) (**vedi Allegato 6.2**) sarà presentato agli atleti: ogni settimana, alcuni di loro avranno la responsabilità di provare a controllare che una delle regole sia rispettata ed intervenire in caso di infrazione.





L'allenatore può scegliere giocatori differenti ogni settimana e loro stessi avranno la possibilità di scegliere quale regola vogliono promuovere.



COMPITO PER CASA

Per la prossima settimana, concentrati sulla regola che ti sembra più difficile da rispettare e cerca di notare ogni volta che la infrangi o stai per farlo. È un buon esercizio per infrangerla sempre meno!

DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco un suggerimento da parte di allenatori che hanno già implementato le attività all'interno delle loro squadre.

- **È importante rivedere le regole dopo l'allenamento o all'inizio della sessione successiva. Sarebbe utile riassumere e pubblicare le regole finali della squadra come ufficiali.**



Project supported
by





Gruppo di età: 15-18 anni

Creare regole sociali anti-bullismo	60 minuti
-------------------------------------	-----------

L'attività sarà la stessa del gruppo più giovane, ma con una discussione più stimolante. Dopo la Fase 1, alcune domande stimolo utili potrebbero essere le seguenti:

- Avete capito che questo gioco del torello è una metafora del bullismo?
- Avete notato qualcosa nel comportamento dei bulli o della vittima quando gli alleati sono entrati in gioco? Perché pensate sia successo?
- Pensate che lo stesso effetto potrebbe avvenire anche nella vita reale?
- “Le regole del gioco sono cambiate da “la vittima contro tutti” a “un gruppo di alleati contro i bulli” e ciò ha determinato un cambiamento nel comportamento dei bulli. Cosa pensate significhi questa metafora?”
- “Esatto. Gli spettatori hanno cambiato la loro posizione da aiutanti dei bulli ad alleati della vittima. Questo significa che un gruppo può cambiare le sue regole per far sentire tutti inclusi e, quando questo succede, i bulli non hanno altra scelta che smettere di bullizzare la/e vittima/e. Vi va di provare a creare delle nostre nuove regole?”

Qui è importante sottolineare come il potere del bullo dipenda dal silenzioso consenso degli spettatori. Non appena gli spettatori si schierano a favore della vittima (o delle vittime), il bullo perde il suo potere e non può più continuare a esserlo.



Project supported
by





MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Pettorine per dividere le squadre	Pettorine per dividere le squadre
10 coni	10 coni
Fischietto	Fischietto
Allegato 6.1	Allegato 6.1
Allegato 6.2	Allegato 6.2
Pennarello	Pennarello
Post-its	Post-its
Penne	Penne

Attività 7 - “Segui il capitano”

Descrizione generale dell’attività

Questa attività ha lo scopo di rafforzare le regole anti-bullismo del gruppo prendendo i capitani delle squadre come modelli di riferimento. I capitani hanno un’influenza sociale sui loro



Project supported
 by





compagni di squadra ed è probabile siano da loro imitati: attribuire loro il ruolo di fornire il modo per combattere il bullismo avrà quindi un forte impatto sui loro compagni di calcio.

Gruppo di età: 10-14 anni

Creare regole sociali anti-bullismo	45 minuti
-------------------------------------	-----------

FASE 1 – Capitano, dai un’occhiata!

TEMPO: 30 minuti

L’allenatore creerà un allenamento in tre piccoli gruppi diversi e sceglierà per ciascun gruppo un giocatore come capitano. Prima che l’allenamento inizi, l’allenatore dovrà fare due cose:

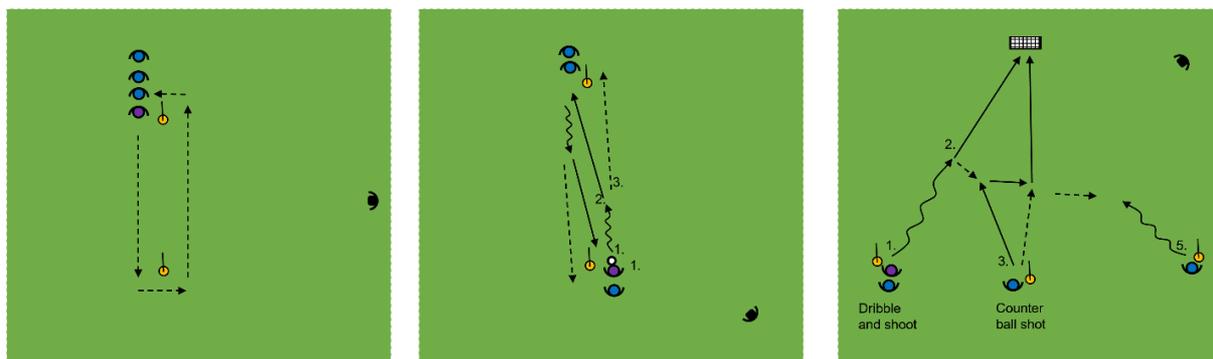
- Chiedere ai “capitani” di assicurarsi non solo che le attività siano condotte in modo serio, ma anche che le regole di condotta concordate siano rispettate.
- Scegliere segretamente un “bullo” per gruppo, che attuerà comportamenti (evidenti o più subdoli) contrari alle regole del gruppo (ad esempio rispondere in malo modo ai compagni di squadra, escludere qualcuno dall’esercizio, prendere in giro, etc.) contro una vittima (ANCH’ESSA INFORMATA).

Il capitano dovrà quindi sviluppare strategie per promuovere le regole di condotta senza diventare aggressivo. L’allenatore deve supportare il capitano senza prevaricarlo, in modo che i compagni di squadra notino l’aderenza del capitano alle regole.



Project supported
by





FASE 2 – Discussione

TEMPO: 15 minuti

Le azioni dell'allenatore saranno rivelate e avrà inizio una discussione tramite alcune domande stimolo:

Per il "capitano":

- Qual è stata la parte più difficile per te?
- Come ti sei sentito a difendere i tuoi compagni di squadra?

Per tutti:

- Come vi ha fatto sentire l'intervento del capitano?
- Quanto è importante per voi che il capitano sia un esempio da seguire?
- Qualcun altro, oltre al capitano, è intervenuto nel vostro gruppo? Se sì, perché lo ha fatto? Se no, perché ha esitato?

L'allenatore dovrebbe concludere la conversazione sottolineando come proteggersi a vicenda sia una responsabilità di tutti – non solo del capitano, anche se è importante che



Project supported
by





questi dia il buon esempio. Ancora più importante, la responsabilità principale è dell'allenatore stesso, che dovrebbe sempre chiedere aiuto se ne ha bisogno.

COMPITO PER CASA

Per la prossima settimana, prova a comportarti come un capitano. Ogni volta che vedi un compagno di squadra che infrange una regola, ricordagli che, nella squadra, la gentilezza e il rispetto sono valori importanti.

DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco un suggerimento da parte di allenatori che hanno già implementato le attività all'interno delle loro squadre.

- **Il ruolo del capitano è importante in una squadra, ed è per questo che l'esercizio funziona molto bene. Tuttavia, è fondamentale che l'allenatore guidi e supporti il capitano: un buon modo per farlo sarebbe avere una discussione veloce con il/i capitano/i prima dell'inizio dell'esercizio.**

Gruppo di età: 15-18 anni

10

Creare regole sociali anti-bullismo

45 minuti

FASE 1 – Capitano, dai un'occhiata!

TEMPO: 30 minuti

Il capitano della squadra creerà un circuito di allenamento composto da tre attività da 10 minuti ciascuna e sarà incaricato di occuparsene per la durata della giornata. In questo caso, l'aiuto dell'allenatore non è necessario nella fase di creazione (tuttavia, l'allenatore può chiedere di creare attività con un obiettivo specifico, ad esempio per migliorare la cooperazione della squadra), ma questi successivamente supervisionerà le attività create.



Project supported
by





Prima che l'allenamento inizi, l'allenatore sceglierà segretamente un "bullo" per gruppo, che attuerà comportamenti (evidenti o più subdoli) contrari alle regole del gruppo (ad esempio rispondere in malo modo ai compagni di squadra, escludere qualcuno dall'esercizio, prendere in giro, etc.) contro una vittima (ANCH'ESSA INFORMATA).

Il capitano dovrà individuare questi comportamenti negativi e trovare strategie per promuovere le regole di condotta concordate dalla squadra. Se il capitano della squadra non sembra comprendere che qualcosa di negativo stia accadendo o non interviene nei primi 5 minuti, l'allenatore potrebbe comunque incoraggiarlo a chiedere ai propri compagni di squadra di rispettare le regole di condotta. L'allenatore dovrà sostenere il capitano nella sua decisione senza prevaricarlo, in modo che i compagni di squadra notino l'aderenza del capitano alle regole.

FASE 2 – Discussione

TEMPO: 15 minuti

Il gioco dell'allenatore sarà rivelato e avrà inizio una discussione tramite alcune domande stimolo:

Per il "capitano":

- Qual è stata la parte più difficile per te?
- Come ti sei sentito nel difendere i tuoi compagni di squadra?
- Hai capito l'importanza del tuo ruolo e la tua responsabilità nel garantire la sicurezza di tutti e che tutti giochino seguendo le regole?

Per tutti:



Project supported
by





- Come vi ha fatto sentire l'intervento del capitano?
- Quanto è importante per la squadra che il capitano faccia sentire tutti al sicuro all'interno della squadra?
- Quanto è importante che il capitano funga da esempio per voi?
- Appreziate che il capitano vi ricordi di giocare secondo le regole? Lo ammirate?
- Oltre al capitano, è intervenuto qualcun'altro nel vostro gruppo? Se sì, perché lo ha fatto? Se no, perché si sei fermato?
- Cosa possiamo fare per essere preparati e difenderci gli uni con gli altri dal bullismo?

Potete concludere la discussione offrendo il seguente spunto:

- Vi affidate ai vostri capitani e a noi allenatori per fare scelte giuste. Farò sempre del mio meglio per supportarvi nelle vostre decisioni calcistiche e nell'essere buoni compagni di squadra. Tuttavia, è importante che tutti ricordiate di essere i "consiglieri" l'uno dell'altro quando vedete un compagno comportarsi in modo aggressivo verso qualcun altro. In una squadra, ci aiutiamo a vicenda a fare le cose nel modo giusto.

MATERIALI RICHIESTI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Materiali richiesti per il tracciato	Materiali richiesti per il tracciato

Attività 8 - "Possiamo cambiare la società"

Descrizione generale dell'attività





Quest'ultima attività ha numerosi obiettivi: per prima cosa, è finalizzata ad un'adesione finale alle regole anti-bullismo sviluppate dalla squadra; inoltre, ha il fine per la società di riconoscere tale sforzo attraverso la creazione di una linea di condotta anti-bullismo della società, che includa ufficialmente le regole interne della squadra; infine, incoraggia i giovani ad agire in qualità di modelli da seguire e a presentare le proprie campagne anti-bullismo ai loro compagni nel corso di un evento ufficiale. Questo aumenterà inoltre l'aderenza alle regole stesse per il meccanismo della "dissonanza cognitiva", a causa del quale - dopo aver pubblicamente sostenuto una causa - è molto più difficile mettere in atto comportamenti inconsistenti con essa.

Gruppo di età: 10-14 anni

Coinvolgere i giovani in campagne anti-bullismo	60 minuti + 1 giorno di torneo
---	---------------------------------------

FASE 1 – La nostra linea di condotta anti-bullismo

TEMPO: 45 minuti

Questa attività non sarà svolta sul campo ma avrà l'obiettivo di organizzare un grande evento su campo, nel quale i giocatori saranno i protagonisti. A partire dal documento prodotto durante l'Attività 5, i giovani saranno divisi in cinque gruppi, ciascuno dei quali si occuperà di definire meglio e spiegare una delle regole. Un simbolo o un'illustrazione potrebbero inoltre essere ideati per rappresentare ciascuna regola. Alla fine di questa fase, ciascun gruppo inventerà uno slogan che sarà usato durante il "Torneo Anti-bullismo" che sarà organizzato dalla società invitando alcune delle scuole del vicinato e altre squadre/società. I gruppi lavoreranno separatamente per 30 minuti, mentre per gli ultimi 15 si presenteranno le regole a vicenda e lo



Project supported
by





slogan finale per il torneo verrà negoziato e scelto. Un template, che gli atleti possono usare come riferimento, sarà messo a disposizione delle società ([vedi Allegato 8.1](#)).

FASE 2 – Un impegno solenne

TEMPO: 15 minuti

L'allenatore spiegherà che l'intera società è stata ispirata dal lavoro del gruppo per diventare un ambiente più accogliente, e che ha formulato/integrato una linea di condotta riguardante il bullismo e le molestie. Tale linea di condotta, che può essere creata basandosi sul template suggerito ([Allegato8.1](#)), avrà come manifesto le regole dei giocatori e sarà presentata durante un grande evento pubblico che includerà anche altre squadre calcistiche e scuole, nel quale i giovani saranno i protagonisti. L'allenatore può introdurre la conversazione citando la Convenzione per i Diritti dell'Infanzia, articolo 12 (rispetto per il punto di vista dei bambini), "Ogni bambino ha il diritto di esprimere il proprio punto di vista in ogni ambito che li riguarda". I giocatori agiranno dunque da modelli di riferimento chiedendo aiuto alla comunità, ad esempio proponendo alle scuole di adottare le regole da loro create e tramite la creazione di un'alleanza anti-bullismo. L'impegno solenne sarà supportato da tutti i membri della squadra firmando il documento finale e impegnandosi a rispettare e disseminare gli standard elaborati. La prima firma sarà posta dal capitano e l'ultima dall'allenatore. Questo permette inoltre di evidenziare la responsabilità degli adulti. Bambini e ragazzi al di sotto dei 18 anni hanno il diritto di parlare e di essere ascoltati, nonché di vedere rispettati i propri diritti.



Project supported
by





FASE 3 – Il torneo

TEMPO: Un intero giorno/pomeriggio

Ai giocatori sarà chiesto di aiutare a organizzare l'evento pubblico Anti-bullismo, che sarà un torneo seguito dalla presentazione della linea di condotta, nella quale i giovani avranno un ruolo di primo piano nel presentare le loro regole e slogan. Dopo il torneo, diversi premi saranno offerti alle squadre che avranno mostrato nel modo migliore il rispetto delle regole di inclusione, e i rappresentanti delle squadre calcistiche (ad esempio i capitani) e le scuole potranno ricevere una copia della linea di condotta dai capitani delle squadre come simbolo dell'impegno da loro preso nell'implementare tali regole.

Presentiamo ora un esempio di uno dei modi in cui il torneo può essere organizzato. Per cortesia, ricorda che ciascuna società può decidere come organizzare il proprio torneo, in quanto l'obiettivo è la diffusione delle regole anti-bullismo all'interno di altre società o delle scuole. In questo senso, un semplice torneo a quattro società preceduto o seguito da una presentazione è sufficiente, così come invitare 1 o 2 classi da una scuola. Altre forme di torneo sono ugualmente accettate.

15

Tramite l'inclusione di una società e di un paio di classi, possono essere create 8 squadre di calcio miste. Il torneo calcistico sarà giocato su 4 campi contemporaneamente e ciascuna squadra sarà identificata e numerata da 1 a 8 (ad esempio tramite magliette di colore diverso). I 4 campi saranno preparati dall'allenatore, dividendo un intero campo da calcio in 4 parti con l'ausilio di coni, e due piccole reti saranno poste ai lati di ciascun campo. Le 7 partite saranno giocate contemporaneamente in 4 campi e avranno una durata di 15 minuti ciascuna, con 5



Project supported
by





minuti di recupero tra una partita e l'altra. Sarà necessario adottare una modalità a rotazione per permettere ai ragazzi di competere con più squadre (**vedi Allegato 8.2**).

Durante i 5 minuti di recupero alla fine di ciascuna partita, i giocatori di ciascuna squadra sceglieranno il giocatore che ha mostrato il comportamento più inclusivo. Al giocatore con più voti alla fine del torneo verrà consegnato un premio. I punteggi saranno annotati su un cartoncino se ritenuto utile (**vedi Allegato 8.3**).

COMPITO PER CASA

Fai da moltiplicatore! Parla con i tuoi amici e compagni di classe riguardo alla linea di condotta che tu e la tua società avete creato e invitali a vedere il torneo.

Gruppo di età: 15-18 anni

16

Coinvolgere i giovani in campagne anti-bullismo

**60 minuti + 1 giorno
di torneo**

FASE 1 – La nostra linea di condotta anti-bullismo

TEMPO: 50 minuti

L'attività è la stessa descritta in precedenza, ma con alcune differenze: durante l'ora di definizione della linea di condotta, ai ragazzi sarà presentata la linea di condotta della società fin dall'inizio e questi avranno la possibilità di proporre delle modifiche (20 minuti). In questa versione l'allenatore spiegherà che, fin dall'inizio, l'intera società è stata ispirata dall'opera anti-bullismo della squadra, e che ha formulato/integrato una linea di condotta riguardante bullismo e molestie (**vedi Allegato 8.1** per il template della linea di condotta anti-bullismo) e



Project supported
by





chiederà la loro "opinione esperta" sul documento. Questo avverrà perché i ragazzi sono maturi abbastanza per essere attivamente coinvolti nelle politiche della società e perché questo tipo di impegno risulterà per loro molto gratificante. Di conseguenza, i ragazzi avranno la possibilità di finalizzare le loro regole di condotta dividendosi in piccoli gruppi (20 minuti) e creando insieme uno slogan per l'evento pubblico (10 minuti).

FASE 2 – Un impegno solenne

TEMPO: 10 minuti

L'impegno solenne sarà sostenuto da tutti i membri della squadra, i quali firmeranno il documento finale e con esso l'impegno nel rispettare e diffondere gli standard elaborati. La prima firma sarà posta dal capitano e l'ultima dall'allenatore.

FASE 3 – Il torneo

TEMPO: Un intero giorno/pomeriggio

L'evento pubblico e il torneo saranno creati come proposto in precedenza, con un paio di piccole differenze. Per prima cosa, ai giocatori verrà data una maggiore responsabilità organizzativa e potrebbe essere chiesto loro di ideare modalità di promozione del messaggio di inclusione e non-violenza all'interno del torneo (ad esempio creando uno specifico gioco pre-torneo o conducendo una tra le attività PINBALL che hanno ritenuto più utili all'interno di altre squadre). In secondo luogo, nonostante i giocatori avranno la possibilità di fare una partita contro una squadra della stessa età, questi agiranno anche da arbitri per le partite tra giocatori più giovani – così che si comportino ancora più come modelli di riferimento per loro. Gli arbitri avranno una carta blu PIBALL ([vedi Allegato 8.2](#)) che garantirà 1 punto extra a quei bambini



Project supported
by





che agiranno in accordo con i principi di inclusività del torneo. Il punteggio finale del torneo sarà dato dal punteggio della partita + la somma di carte PINBALL e il giocatore più rispettoso sarà premiato dal capitano dei giocatori PINBALL.

MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
PER L'ATTIVITA'	
Il documento dell'Attività 5	Il documento dell'Attività 5
Penne e pennarelli	Penne e pennarelli
Allegato 8.1	Allegato 8.1
PER IL TORNEO	
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Pettorine per dividere le squadre	Pettorine per dividere le squadre
Obbiettivi	Obbiettivi
Fischietti	Fischietti
Allegato 8.2	Allegato 8.2
Materiali per creare il campo da gioco	Materiali per creare il campo da gioco
Premi	Premi
Cibo/acqua per i partecipanti	Cibo/acqua per i partecipanti
Microfoni/proiettori per la presentazione	Microfoni/proiettori per la presentazione



Project supported
 by





Appendice

Attività 6 “...E come agiamo!” 6 materiali

Allegato 6.1

LE NOSTRE REGOLE

- LE REGOLE DOVREBBERO ESSERE BREVI E FACILI DA CAPIRE.
- LE REGOLE DOVREBBERO SEMPRE ESSERE NEGOZiate E CONCORDATE DA TUTTI I MEMBRI DEL TEAM.
- LE REGOLE DOVREBBERO ESSERE ESPRESSE IN MODO POSITIVO, AD ESEMPIO, ANZICHÉ “NON INSULTARE I TUOI COMPAGNI DI SQUADRA”, SI DOVREBBE USARE “USA SEMPRE PAROLE GENTILI CON I TUOI COMPAGNI DI SQUADRA”.

	REGOLA	COME POSSIAMO FARLO?	SE INFRANGIAMO LA REGOLA
1			
2			
3			
4			
5			

Allegato 6.1



Project supported
 by





Allegato 6.2



Annex 6.2



[DA STAMPARE TUTTE LE VOLTE CHE SERVONO]



Project supported
by





Attività 8 "Possiamo cambiare la società" materiali

Allegato 8.1

ESEMPIO DI POLITICHE ANTI-BULLISMO

Bullismo: che cos'è?

[Qui è proposto un estratto della Ricerca PINBALL:
https://pinballproject.eu/uploads/2022/12/PINBALL_Research.pdf].

Dichiarazione di Intenti

Ci impegniamo nel fornire un ambiente sicuro, amichevole e interessato a tutti i nostri membri, così che possano partecipare al calcio in un'atmosfera sicura e rilassata. Qualsiasi forma di bullismo non è accettata al [inserire il nome del Club]. Se si presentano fenomeni di bullismo, tutti i membri del club e genitori/tutori devono essere in grado di parlarne al loro club e sapere che gli incidenti verranno trattati con efficacia e tempestività dal club. Inoltre [inserire il nome del Club] si impegna a fare la sua parte nell'insegnare ai giocatori a trattarsi l'un l'altro con rispetto.

In caso di bullismo: procedura di riferimento

FASE 1. Ogni giocatore, allenatore, parente, e/o membro dello staff che è a conoscenza di bullismo nel contesto calcistico deve riferirlo al Responsabile del Benessere del Club o a un membro del comitato del club.



Project supported
by





FASE 2. Genitori/tutori saranno informati e gli verrà chiesto di discutere del problema.

FASE 3. [Inserire delle azioni appropriate]

FASE 4. Il comportamento di bullismo deve essere analizzato, e il bullismo deve essere fermato rapidamente

FASE 5. Se la mediazione fallisce e il bullismo continua il Club prenderà dei provvedimenti disciplinari secondo lo statuto del club.

Azioni consigliate del Club

Possibili azioni che il Club può prendere sono esposte qui sotto:

1. Riconciliazione riunendo le parti insieme.
2. Se questo fallisce/risulta inappropriate, incontrarsi con i genitori/tutori e con il bambino accusato di bullismo per ottenere dettagli sull'accusa. Bisognerebbe prendersi del tempo.
3. Incontrare i genitori/tutori sia della vittima che del bullo per discutere l'accusa. Bisognerebbe prendersi del tempo
4. Sanzioni per il bullo, e.s. temporanea o permanente sospensione se il bullismo persiste. Si dovrebbe valutare se risulta opportuno un incontro di riconciliazione tra le parti.
5. Tutti gli allenatori implicati con entrambi gli individui dovrebbero essere informati dei problemi e degli esiti del processo.
6. Casi più seri devono essere riferiti alla Polizia e/o Children's Social Care.

Prevenzione



Project supported
by





[Inserire le politiche e le procedure di prevenzione del Club qui- includendo il Progetto PINBALL].

Allegato 8.2



Project supported
by

