



# PREVENZIONE DEL BULLISMO NELL'E ATTRaverso il CALCIO

## PINBALL

# Metodologia

1

Sviluppato dall'University of Modena and Reggio Emilia (UNIMORE: task leader)

con il support di tutti i partner progettuali



Project supported  
by



## Sommario

<b>Capitolo 1. Introduzione: Punto di vista del documento e scopo della metodologia.....</b>	<b>5</b>
<b>Capitolo 2. Formazione scientifica: la ricerca PINBALL .....</b>	<b>6</b>
<b>Capitolo 3. La Metodologia .....</b>	Fel! Bokmärket är inte definierat.
3.1 Informazioni generali sullo sviluppo e sull'implementazione della Metodologia .....	8
3.2 Struttura generale della Metodologia .....	8
3.2.1 Obiettivo 1: Provvedere a formare gli allenatori con tecniche per combattere il bullismo e creare un ambiente sportivo supportivo e coeso.....	9
3.2.1.1 Risultati della ricerca PINBALL .....	9
3.2.1.2 Approccio .....	10
3.2.2 Obiettivo 2: Eliminare gli episodi di bullismo dalle squadre di calcio di bambini e adolescenti .....	11
3.2.2.1 Risultati della ricerca PINBALL .....	11
3.2.2.2 Approccio .....	11
3.2.3 Obiettivo 3: Promuovere una cultura basata sui valori sportivi anti-bullismo nell'UE .....	14
3.2.3.1 Risultati della ricerca PINBALL .....	14
3.2.3.2 Approccio .....	14
3.3 Le attività.....	15
3.3.1 Attività preliminare .....	15
3.3.2 Attività 1 – “Dimmi di più” .....	19
3.3.2.1 Gruppo di età: 10-14 anni.....	20

2





3.3.2.2 Gruppo di età: 15-18 anni.....	25
3.3.3 Attività 2 – “Come ci si sente?” .....	28
3.3.3.1 Gruppo di età: 10-14 anni.....	28
3.3.3.2 Gruppo di età: 15-18 anni.....	33
3.3.4 Attività 3 – “Costruire una rete”.....	34
3.3.4.1 Gruppo di età: 10-14 anni.....	34
3.3.4.2 Gruppo di età: 15-18 anni.....	40
3.3.5 Attività 4 – “Andiamo insieme” .....	41
3.3.4.1 Gruppo di età: 10-14 anni.....	41
3.3.4.2 Gruppo di età: 15-18 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.6 Attività 5 – “Ecco chi siamo...” .....	46
3.3.5.1 Gruppo di età: 10-14 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.5.2 Gruppo di età: 15-18 anni.....	51
3.3.6 Attività 6 – “...E come agiamo!”..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.6.1 Gruppo di età: 10-14 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.6.2 Gruppo di età: 15-18 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.7 Attività 7 - “Segui il capitano” .....	<b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>
3.3.7.1 Gruppo di età: 10-14 anni.....	57
3.3.7.2 Gruppo di età: 15-18 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.8 Attività 8 - “Possiamo cambiare la società” ..	<b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>
3.3.8.1 Gruppo di età: 10-14 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	
3.3.8.2 Gruppo di età: 15-18 anni..... <b>Fel! Bokmärket är inte definierat.</b>	

3



Appendice..... 71

Materiali per l'attività preliminare .....	71
Allegato preliminare.1 .....	71
Allegato preliminare.2a .....	78
Allegato preliminare.2b .....	80
Allegato preliminare.3 .....	83
Allegato preliminare.4 .....	85
Allegato preliminare.5 .....	87
Materiali Attività 1 “Dimmi di più” .....	89
Allegato 1.1 (10-14 anni) .....	89
Allegato 1.1 (15-18 anni) .....	91
Materiali attività 2 “Come ci si sente?” .....	93
Allegato 2.1 .....	93
Materiali attività 5 “Ecco chi siamo...” .....	94
Allegato 5.1 .....	94
Allegato 5.2 .....	98
Materiale attività 6 “...E come agiamo!” .....	99
Allegato 6.1 .....	99
Allegato 6.2 .....	100
Materiale attività 8 “Possiamo cambiare la società” .....	100
Allegato 8.1 .....	101
Allegato 8.2 .....	103

4





## Capitolo 1. Introduzione: Punto di vista del documento e scopo della metodologia

PINBALL è un Progetto europeo che coinvolge 5 Associazioni Nazionali di Calcio (cioè: l'Associazione calcistica della Finlandia, la leader del Progetto; la Federazione calcistica della Croazia, la Federazione calcistica della Grecia, la Federazione calcistica del Portogallo e l'Associazione calcistica della Svizzera), la Fondazione per bambini UEFA, UNIMORE (un'università con una specifica competenza nell'inclusione sociale e nel bullismo), FRIENDS, un'associazione no -profit contro il bullismo, e FORMODENA, un'associazione specializzata in formazione professionale. L'UEFA è coinvolta come istituzione di supporto. PINBALL ha lo scopo di combattere il bullismo attraverso le squadre di calcio di bambini e adolescenti, dai 10 ai 18 anni. Gli obiettivi specifici sono:

1. Provvedere a formare gli allenatori con le tecniche per combattere il bullismo e per creare un coesivo e supportivo ambiente calcistico
2. Eliminare gli episodi di bullismo dalle squadre di calcio giovanili
3. Promuovere una cultura basata sui valori dello sport contro il bullismo nell'Unione Europea

5

Il presente documento ha l'obiettivo di definire in dettaglio lo scopo e il concetto che stanno alla base della metodologia PINBALL, ha inoltre l'obiettivo di descrivere nel dettaglio le attività che ogni partner calcistico del progetto implementerà all'interno delle squadre giovanili selezionate.

In breve, nelle prossime pagine, il presente documento:

- Offrirà un breve compendio sulla ricerca PINBALL su cui la metodologia è basata;





- Provvederà a fornire i dettagli pratici agli istruttori di PINBALL e agli allenatori su come implementare le attività durante le stagioni sportive

## Capitolo 2: Formazione Scientifica: la ricerca PINBALL

Il bullismo è un problema sociale rilevante in tutta Europa, che è esteso a molti ambienti educativi. Per sviluppare una metodologia coerente ed efficace, sono state messe in atto diverse azioni. Per primo, lo sviluppo delle attività dei corsi si è basato sull'analisi della letteratura scientifica da parte dell'Università di Modena e Reggio Emilia e FRIENDS sulle cause del bullismo e sugli interventi più appropriati. In secondo luogo, per acquisire dati aggiornati sulla prevalenza del fenomeno del bullismo all'interno dei diversi paesi, il gruppo PINBALL ha designato e somministrato un sondaggio agli allenatori delle varie squadre calcistiche partner del progetto (ovvero: l'Associazione calcistica della Finlandia, la leader del Progetto; la Federazione calcistica della Croazia, la Federazione calcistica della Grecia, la Federazione calcistica del Portogallo e l'Associazione calcistica della Svizzera). Agli allenatori di calcio veniva chiesta la loro conoscenza sul fenomeno del bullismo all'interno e al di fuori dell'ambiente calcistico e come i loro atleti fossero coinvolti nel fenomeno (come bulli, vittime e/o spettatori). Un totale di 1039 allenatori di calcio ha partecipato alla ricerca. In più il gruppo ha anche raggruppato una serie di Buone Pratiche contro il bullismo che possono informare ed ispirare allo sviluppo della metodologia PINBALL. La conclusione condivisa, che deriva dallo studio e dalle Buone Pratiche, suggerisce che un cambiamento sociale rilevante può essere prodotto solo lavorando su più livelli sui (e con) i diversi attori sociali implicati nel fenomeno,

6





ovvero i bulli, le vittime, e gli spettatori, ma anche la comunità educativa che circonda gli attori stessi, in una prospettiva socio-ecologica.

Molte delle Buone Pratiche condividono un denominatore comune correlato ai processi psicologici che appaiono essere rilevanti per affrontare il bullismo.

1. Fornire informazioni sul bullismo, non solo ai ragazzi ma anche alla loro comunità educativa;
2. Lavorare sull'identità di gruppo e sulla sua coesione, soprattutto per quel che riguarda i suoi aspetti sociali (costruire delle amicizie forti e un'immagine di sé come parte del gruppo);
3. Creare delle norme sociali anti-bullismo che siano seguite all'interno e al di fuori del campo da calcio
4. Riflettere sulle emozioni che sperimentano le vittime di bullismo, così da sviluppare una maggiore empatia nei loro confronti;
5. Coinvolgere attivamente i giovani nelle campagne contro il bullismo, in modo che possano essere influenzati nella produzione di un cambiamento sociale e diventare dei modelli

7

È inoltre nota l'importanza di consegnare questi messaggi attraverso il divertimento e le esperienze coinvolgenti poiché le emozioni positive sono connesse a un apprendimento migliore e più persistente. PINBALL si fonderà quindi su attività sul campo basate sugli elementi chiave sopra indicati, per massimizzare il loro risultato educativo. Le attività saranno inoltre differenziate sulla base dell'età dei giocatori. I bambini subiscono degli importanti



Project supported  
by





cambiamenti evolutivi nella transizione dall'infanzia fino alla tarda adolescenza, perciò abbiamo designato differenti attività sul piano pratico, ma che sono concettualmente simili, per bambini dai 10 ai 14 anni e per gli adolescenti dai 15 ai 18 anni.

### Capitolo 3: La metodologia

#### 3.1 Informazioni generali sullo sviluppo della metodologia e sulla sua implementazione

La metodologia PINBALL è stata implementata da ogni squadra di calcio durante la stagione calcistica 2023-2024 per FAF, FPF (giocatori dai 10 ai 14 anni) e HFF (giocatori dai 15 ai 18 anni) e 2024-2025 HNS (giocatori dai 10 ai 14 anni) e SFV (giocatori dai 15 ai 18 anni) (secondo il progetto, durante i 16-20 mesi e i 24-32 mesi rispettivamente).

#### 3.2 Struttura generale della metodologia

La metodologia PINBALL è stata progettata per essere coerente con i principali obiettivi del progetto, che sono:

1. Provvedere a formare gli allenatori con tecniche per combattere il bullismo e per creare un supportivo e coeso ambiente calcistico
2. Eliminare gli episodi di bullismo dalle squadre di calcio giovanili
3. Promuovere una cultura basata sui valori dello sport contro il bullismo nell'Unione Europea

Inoltre è fondata sui più importanti costrutti psicologici per gli interventi anti-bullismo, tra cui:

1. Offrire informazioni sul bullismo alla comunità educativa
2. Lavorare sull'identità del team e sulla sua coesione



3. Creare delle norme sociali anti-bullismo
4. Promuovere l'empatia nei confronti delle vittime
5. Includere i giovani nelle campagne anti-bullismo

La metodologia consiste in un totale di nove attività, di cui l'attività preliminare è dedicata solo agli allenatori, mentre quelle che seguono devono essere implementate all'interno delle squadre nell'esatto ordine in cui sono presentate. Questo perché alcune delle attività sono preparatorie per le successive (per esempio, le norme di gruppo non possono essere sviluppate se l'identità sociale del gruppo stesso non è in primo luogo coesa).

### ***3.2.1 Obiettivo 1: Provvedere a formare gli allenatori con le tecniche per combattere il bullismo e per creare un ambiente calcistico supportivo e coeso***

#### **3.2.1.1 I risultati della ricerca PINBALL**

9

Quando è stato chiesto quanto spesso hanno parlato e/o messo in atto delle attività per promuovere un clima sociale positivo e lo spirito di squadra, molti degli allenatori hanno risposto di averlo fatto ogni settimana (61,48%); tuttavia, quando veniva chiesto agli allenatori quanto spesso avessero pianificato attività per individuare o per essere consapevoli del bullismo all'interno della squadra, la maggior parte di loro ha risposto "Mai" (36,13%) o "da 1 a 4 volte l'anno" (25,11%). Una situazione simile è emersa per quel che riguarda le attività che gli allenatori hanno messo in atto per prevenire il problema del bullismo. Inoltre, la maggior parte degli allenatori (37,80%) ha dichiarato che non erano presenti specifici protocolli per contrastare il bullismo all'interno dei loro Club, e un altro terzo degli allenatori non era a conoscenza della possibile esistenza di un tale documento (34,96%).



Project supported  
by





### 3.2.1.2 Approccio

Il bullismo e i trattamenti degradanti sono una violazione dei diritti fondamentali dei bambini. La convenzione sui Diritti dell'Infanzia sostiene che il bullismo sia una seria forma di violenza nei confronti dei bambini e che ogni bambino ha il diritto di vivere completamente libero dalla violenza. Tutti gli adulti con bambini nel loro ambiente devono agire negli interessi migliori per il bambino e assicurarsi che ogni diritto del bambino sia rispettato. In un'ottica socio-ecologica, lo sviluppo biopsicosociale dei bambini e dei giovani avviene in relazione a una serie di diversi livelli di sistemi integrati (Bronfenbrenner, 1977; Bronfenbrenner & Morris, 2007). I microsistemi come i pari, la famiglia, la comunità e i club sportivi contribuiscono ai tassi di bullismo compiuti o vissuti dai giovani (Espelage, 2014). L'interazione tra le componenti del microsistema è definita mesosistema e offre degli spunti su come i contesti possano esacerbare o attenuare le esperienze dei giovani che sono implicati nel bullismo (e.g. il supporto familiare può attenuare l'impatto della vittimizzazione tra i pari) (Espelage, 2014). Le relazioni sicure, calorose e fiduciose tra adulti e bambini, e tra i bambini stessi pongono le fondamenta per il successo sia degli sforzi acuti che preventivi. Le relazioni calorose fanno sì che i bambini siano più inclini ad agire contro il bullismo e ad aumentare la loro buona volontà di confidare in un adulto quando loro o altri vengono trattati male. Per questa ragione, all'interno della metodologia PINBALL, un'attenzione speciale è rivolta a fornire agli allenatori non solo consigli pratici e attività, ma anche a fornirgli delle basi teoriche per individuare e combattere il bullismo. Una breve "Guida per gli Allenatori al Bullismo" è stata sviluppata per informare gli allenatori riguardo a questo problema sociale, specificamente su 1) cos'è il bullismo; 2)

10





come individuare il bullismo; 3) come intervenire e 4) i mezzi per prevenirlo. La Guida può essere presentata dagli istruttori un'ora prima della preparazione sulle attività di gruppo. I mezzi saranno dei materiali che aiutano gli allenatori a prevenire i trattamenti degradanti e il bullismo. Un'attività di ruolo aiuterà ad affrontare le diverse situazioni di bullismo che potrebbero crearsi.

### **3.2.2 Obiettivo 2: eliminare gli episodi di bullismo dalle squadre di calcio di bambini e adolescenti**

#### 3.2.2.1 Risultati della ricerca PINBALL

Alla domanda se ricordassero almeno un'occasione in cui uno o più giocatori fossero stati vittime di bullismo nel contesto calcistico metà degli allenatori intervistati ha risposto positivamente. Per quanto riguarda il tipo di violenza perpetrata, gli allenatori hanno segnalato disparati atti di violenza, principalmente bullismo verbale (48,62%), seguiti dall'esclusione sociale (32,99%) e dalla violenza fisica (18,39%).

11

#### 3.2.2.2 Approccio

Come emerge dalle Buone Pratiche PINBALL, alcuni costrutti psicologici sono fondamentali per prevenire e/o affrontare episodi di bullismo tra pari.

##### **1. Fornire informazioni sul bullismo alla comunità educativa**

I giovani che conoscono cosa sia il bullismo sono in grado di identificarlo meglio; inoltre, si sentiranno più liberi di parlarne se accade a loro o ad altri, poiché la conoscenza rimuove lo stigma dell'essere vittima. L'informazione, insieme all'identità sociale, è anche una base utile per creare norme anti-bullismo all'interno delle squadre. Fornire informazioni incoraggerà anche i giovani a rivolgersi ad un adulto di fiducia se



Project supported by





vengono bullizzati o vedono altri subire episodi di bullismo, agendo così positivamente come spettatori.

## 2. Promuovere l'empatia verso le vittime

L'empatia è solitamente definita come “ la capacità di comprendere e condividere i pensieri e i sentimenti di un altro”. Le ricerche suggeriscono che i giovani maschi che bullizzano frequentemente possono essere carenti, soprattutto in termini di empatia affettiva (comprendere i sentimenti altrui): una mancanza di empatia affettiva annullerebbe l'esperienza vicaria della paura e del tormento che il bullo provoca alla sua vittima. Un altro aspetto rilevante è che un alto livello di empatia è solitamente correlato all'intenzione degli individui di intervenire quando assistono ad episodi di bullismo: potenziare questa caratteristica può quindi ridurre la probabilità che i giovani facciano i bulli e aumenti la probabilità che intervengano quando assistono ad episodi di bullismo.

12

## 3. Lavorare sull'identità e la coesione di squadra

La coesione di squadra corrisponde alla forza e all'intensità del legame interpersonale tra i membri di un gruppo. È questo legame che spinge i membri a partecipare attivamente e a rimanere motivati per raggiungere gli obiettivi prefissati. Le squadre coese hanno un atteggiamento di “noi”. Esistono due dimensioni della coesione:

- Una dimensione basata sul compito (ad es., “Restiamo uniti per vincere”)
- Una dimensione basata sul sociale (ad es., “Restiamo uniti perché ci piacciono”)





L'identità sociale è la parte del concetto di sé di un individuo che deriva dall'appartenenza percepita a un gruppo sociale rilevante. Essere fortemente identificati con un gruppo (ad es., la squadra di calcio) rende l'individuo più incline ad agire in base ai valori condivisi con quel gruppo. In questo senso, la coesione e l'identità di squadra sono prerequisiti fondamentali per altri aspetti (ad es., le norme sociali), basandosi sull'idea che una squadra forte previene i comportamenti violenti tra i giovani e favorisce lo sviluppo di valori positivi, trasferibili nella vita quotidiana.

#### 4. Creare norme sociali anti-bullismo

Creare norme sociali anti-bullismo è un modo per contrastare la discriminazione. Si tratta di spostare l'attenzione dagli individui e da ciò che è considerato una violazione delle norme, a mettere in discussione ciò che è considerato "normale". Spesso il bullismo si verifica in contesti educativi perché sono ambienti intensi in cui i comportamenti sono guidati dalle norme dei pari (Edet et al. 1995). Queste norme possono spingere gli individui a partecipare al bullismo, accettare la vittimizzazione o rimanere spettatori durante gli episodi di bullismo. Tuttavia, le norme possono essere ridefinite all'interno del gruppo per affrontare il bullismo. Abbiamo quindi sviluppato delle attività mirate a creare e mantenere le norme di gruppo grazie al contributo sociale di membri di alto status del gruppo, come i capitani delle squadre.



### 3.2.3 Obiettivo 3: Promuovere una cultura basata sui valori anti-bullismo nell'UE

#### 3.2.3.1 Risultati della ricerca PINBALL

Come emerso dal sondaggio PINBALL, un numero considerevole di giovani calciatori ha incontrato episodi di bullismo almeno una volta nella vita, sia sul campo da calcio che al di fuori di esso. Nello specifico, secondo metà degli allenatori, almeno alcuni dei loro giocatori sono state vittime di bullismo nel contesto scolastico, e secondo il 40% degli allenatori, alcuni di loro anche in altri ambienti. Le statistiche riguardanti i bulli sono altrettanto preoccupanti: quasi la metà degli allenatori ha riportato che alcuni dei loro giocatori sono bulli nel contesto calcistico, mentre circa il 30% degli allenatori è consapevole che i loro giocatori agiscono da bulli anche in altri contesti. Infine circa il 40% degli allenatori ha segnalato che alcuni dei loro giocatori hanno assistito a episodi di bullismo nel contesto calcistico, mentre circa il 25% degli allenatori è consapevole che i loro giocatori sono stati spettatori di bullismo in altri contesti. Sebbene i numeri più alti nel contesto calcistico siano certamente attribuibili alla maggiore possibilità per gli allenatori di testimoniare il fenomeno, non si può negare che i dati qui riportati siano estremamente allarmanti e richiedano un'attenzione e un'azione immediate, poiché rappresentano valori non allineati a quelli del calcio e dell'Unione Europea.

14

#### 3.2.3.2 Approccio

### 5. Involgere i giovani nelle campagne anti-bullismo

Ogni associazione e organizzazione sportiva dovrebbe avere processi di sicurezza attivi e sistematici. È quindi importante che un club abbia e implementi sistematicamente regole e politiche anti-bullismo. Per farlo e, allo stesso tempo, raggiungere l'obiettivo numero 3, cioè



Project supported  
by





promuovere una cultura basata sui valori sportivi contro il bullismo nell'UE, l'ultima attività PINBALL coinvolgerà i giovani nella stesura dei punti fondamentali della politica anti-bullismo del Club, partendo da ciò che hanno già sviluppato come norme di squadra. La politica sarà presentata dai giocatori durante il torneo finale, chiedendo il sostegno della comunità, ad esempio proponendo alle scuole di adottarla e creando così una partnership, allineandosi al principio psicologico n. 5: coinvolgere i giovani nelle campagne anti-bullismo.

### 3.3 Le attività

#### 3.3.1 Attività preliminare

Fornire informazioni sul bullismo alla comunità educativa	60 minuti
---	-----------

Verrà proposta agli allenatori una presentazione di 20 minuti sul bullismo (Allegato preliminare. 1 per le diapositive della presentazione) per informarli su cosa sia il bullismo e sulla sua diffusione. Successivamente, gli allenatori saranno introdotti a una checklist che possono utilizzare all'interno delle loro squadre per rilevare episodi di bullismo (Allegato preliminare.2a). Un secondo strumento non obbligatorio, sviluppato da FRIENDS per aiutare nel rilevamento del bullismo, è incluso come Allegato preliminare.2b. Infine, un'attività di gioco di ruolo permetterà agli allenatori di essere più pronti ad affrontare diverse situazioni di bullismo che potrebbero emergere (Allegato preliminare.3). FRIENDS ha inoltre fornito un documento riguardante dei punti fondamentali che gli allenatori dovrebbero considerare durante l'implementazione delle attività PINBALL, e una checklist da seguire nel caso in cui

15





si verifichi un episodio di bullismo, anch'essi materiali non obbligatori inclusi come Allegato preliminare.4 e Allegato preliminare.5.

***Le seguenti attività sono pensate per essere implementate dagli allenatori all'interno delle squadre. Si prega di assicurarsi che tutti i membri della squadra partecipino. Se un atleta si rifiuta di partecipare ad un'attività che potrebbe essere emotivamente delicata per lui/lei, cercate di coinvolgerlo senza forzarlo (per esempio, offrendogli di essere "allenatore assistente" per un giorno). Successivamente, prendetevi del tempo per fargli sapere che siete disponibili a parlare con lui/lei quando e se ne avrà bisogno, e che le attività sono progettate per informare e ridurre il bullismo: sono uno spazio sicuro dove nessuno è costretto a partecipare attivamente se non vuole, e nessuno verrà danneggiato.***

16

Se lo ritengono utile, gli allenatori possono presentare il progetto PINBALL agli atleti e alle loro famiglie utilizzando il seguente testo (che può essere naturalmente modificato in base alle esigenze del Club) da stampare su carta intestata del Club.

*Caro atleta, cara famiglia*

*Grazie alla collaborazione con la nostra Federazione Nazionale di Calcio, il nostro Club partecipa a un progetto europeo chiamato "PINBALL-Preventing bullying IN and through footBALL" che, a livello europeo, coinvolge cinque federazioni calcistiche, un'Università, un'associazione anti-bullismo, un'associazione formativa, la UEFA Foundation for Children, ed è sostenuto dalla UEFA. PINBALL ha l'obiettivo di sensibilizzare sul fenomeno del bullismo*



Project supported  
by





e contribuire a contrastarlo. Nelle prossime settimane, i nostri normali allenamenti saranno arricchiti con attività sul campo appositamente progettate per riflettere su questo fenomeno e promuovere le competenze e la motivazione dei giovani per affrontarlo. Saranno tutte attività legate al calcio, quindi l'allenamento non verrà interrotto.

Non preoccupatevi: le attività sono state progettate da esperti nel settore per favorire la riflessione senza arrecare danni a nessuno e sono state esaminate da allenatori a livello europeo. Anche in questo caso, se un giocatore si sente a disagio nel partecipare ad un'attività o una parte di essa, nessuno lo obbligherà a farli. Il nostro obiettivo primario è la sicurezza e il benessere dei nostri atleti. Crediamo fermamente che questa sia un'importante opportunità per i nostri atleti per potenziare le loro competenze di vita e per tutto il Club di promuovere una società migliore attraverso il potere sano del calcio. Speriamo che siate entusiasti di questa iniziativa come lo siamo noi, e non esitate a contattarci se avete domande al riguardo.

Cordiali saluti,

Il Club

17

### MESSAGGI CHIAVE E SUGGERIMENTI

- Riflettete sulle norme implicite del calcio:** Pensate a quali regole o norme non sono scritte ed esistono nel calcio e come queste influenzano i bambini e i giovani. Come possiamo lavorare attivamente per ampliare questi standard?



Project supported  
by





- **Parlate apertamente con i giocatori di bullismo:** Spiegate come alcune parole dure possano avere un potere simile alla violenza fisica e possano essere altrettanto dannose.
- **Aprite un dialogo con i giocatori:** Fate domande, ascoltate e dimostrate che desiderate aiutare e supportare i giovani. È nostro compito, come leader, farli sentire ascoltati e sostenuti.
- **Sostenete il bambino vulnerabile:** Avviate conversazioni sulle loro esperienze e coinvolgete sia i bambini che i loro genitori nel lavoro per risolvere la situazione e prevenirne la ripetizione.

Le prossime attività si svolgeranno sul campo. Per aiutarvi a gestire i contenuti emotivi e a creare un ambiente sicuro e accogliente per tutti i giocatori, abbiamo raccolto alcuni suggerimenti da esperti di bullismo

18

#### I 4 ESEMPI: SUGGERIMENTI PER GLI ALLENATORI PER CREARE UNO SPAZIO SICURO

*Piccoli gesti possono influenzare significativamente l'atmosfera sociale all'interno della vostra squadra. Considerate queste semplici strategie per la vostra prossima sessione di allenamento. La creazione di un ambiente inclusivo e di supporto sociale nel calcio inizia con voi- e non sempre deve essere complicato o impegnativo.*

##### SUGGERIMENTO 1 – Stabilire relazioni di fiducia

Una delle più forti protezioni contro il bullismo è la creazione di relazioni di fiducia tra bambini e tra bambini e adulti. Conoscere e ascoltare i bambini è una parte importante della creazione di un ambiente sociale sicuro all'interno del gruppo. Stabilire relazioni di fiducia aumenterà la probabilità che i bambini si sentano a loro agio nel parlare con voi se ne hanno bisogno. Il fondamento di questa fiducia è l'ascolto attivo; non deve essere più complesso di così. Fate domande aperte e incuriositevi.



Project supported  
by





Invece di offrire consigli o soluzioni, fornite al bambino lo spazio per scoprire potenzialmente una soluzione durante la conversazione.

### SUGGERIMENTO 2 – Incoraggiare azioni non legate alla performance

Incoraggiate e date commenti positivamente a tutti i partecipanti, anche per risultati non legati allo sport, come provare qualcosa di nuovo, avere un atteggiamento positivo o essere equi con gli altri bambini del gruppo. Non dimenticate di essere un esempio voi stessi e di essere proattivi nella creazione della cultura che desiderate nel gruppo.

### SUGGERIMENTO 3 – Impegnarsi nell’auto-riflessione

Riflettete su cosa dite degli altri, cosa notate e cosa incoraggiate e quali aspettative vi fissate. Ricordate che siete un modello per i bambini. Sforzatevi di mostrare positività nelle vostre azioni. Migliorare continuamente la vostra leadership significa prendere momenti per riflettere su voi stessi, porvi domande difficili e valutare i vostri comportamenti.

19

### SUGGERIMENTO 4 – Dedicate tempo ad attività al di fuori del campo

Pianificate attività divertenti che uniscano la vostra squadra al di fuori del campo. Durante questi momenti, potrete scoprire qualità diverse nei partecipanti rispetto a quelle osservate durante gli allenamenti. Facilitate le interazioni tra bambini e leader di diversi team/gruppi all’interno del club. Questo nutre un senso di appartenenza più profondo e favorisce un’identità condivisa all’interno dell’organizzazione

### 3.3.2 Attività 1 – “Dimmi di più”

#### Descrizione generale dell’attività

Questa attività ha lo scopo di informare i giovani sul bullismo e le sue conseguenze. L’attività si sviluppa in due fasi: inizialmente, si chiede indirettamente ai giovani di condividere la loro percezione del bullismo rappresentandolo. Successivamente, essi avranno la possibilità di



Project supported  
by





raccogliere ulteriori informazioni sull'argomento, scoprendo così che il bullismo coinvolge diversi attori (l'aggressore, la vittima, gli spettatori e gli alleati), presenta determinate caratteristiche (ad esempio, uno squilibrio di potere, viene ripetuto nel tempo, può basarsi sia sulle caratteristiche individuali della vittima che sulla sua appartenenza a un certo gruppo sociale...) e può portare a conseguenze molto pericolose, non solo per la vittima, ma anche per l'aggressore e gli spettatori coinvolti.

### 3.3.2.1 Fascia di età: 10-14 anni

Fornire infomazioni sul bullismo	<b>60 minuti</b>
----------------------------------	------------------

#### **FASE 1 – Se fossimo attori**

**TEMPO: 20 minuti**

**20**

Per avviare la sessione di allenamento, l'allenatore chiederà ad alcuni giocatori (5-6 giocatori: 1 bullo, 1 vittima e 3-4 spettatori) di diventare attori interpretando tre scenari di bullismo che possono verificarsi durante il calcio: un gruppo avrà il compito di rappresentare uno scenario di bullismo durante l'allenamento (isolamento sociale: in cui un bambino viene escluso dai compagni che non gli passano il pallone), un altro nello spogliatoio (bullismo verbale: in cui un bambino viene preso in giro) e l'ultimo durante una partita (bullismo fisico: in cui un bambino viene spinto da un bambino più grande). L'allenatore deve essere disponibile per fornire supporto e consigli durante l'esercizio e ispirare il gruppo a sperimentare idee, in modo che i gruppi non perdano troppo tempo nel cercare di creare la “scena perfetta”. In aggiunta,



Project supported  
by





l'allenatore deve monitorare tutti gli scenari, assicurandosi che i bambini non si facciano davvero male. A tale scopo, è opportuno osservare alcune precauzioni:

- Nei tre scenari, i ruoli dovrebbero essere scambiati in modo che diversi bambini interpretino il ruolo del bullo e della vittima
- Nel secondo scenario, l'allenatore dovrebbe fare attenzione che il ruolo della vittima sia interpretato da un bambino che non possa essere potenzialmente ferito dal gioco stesso, chiedendo eventualmente in anticipo: "In questo scenario fingiamo che uno di voi venga preso in giro dal bullo. Non voglio che nessuno di voi si senta a disagio quando facciamo questi giochi. Lo scopo qui è mostrarvi situazioni in modo da poterle discutere e comprendere al meglio, senza infastidire nessuno di voi. Chi è d'accordo nel recitare il ruolo della vittima?" (se nessuno è d'accordo, l'allenatore può chiedere altri volontari)
- Nel terzo scenario, l'allenatore deve assicurarsi che i giocatori comprendano che la spinta deve essere simulata in modo che nessuno si faccia male

21

Mentre gli scenari vengono rappresentati, si chiederà a tutti gli altri bambini di osservare con molta attenzione e di individuare somiglianze e differenze. Successivamente, in una discussione di 5 minuti, i giocatori dovranno analizzare tutte le somiglianze e le differenze tra gli scenari. Ad esempio: "C'era sempre qualcuno che veniva maltrattato e c'era sempre un colpevole", oppure "Il bullo era più grande/più forte, ecc.", così come: "In un caso un bambino veniva escluso, in un altro gli veniva urlato contro e nell'ultimo veniva spinto, ma era comunque bullismo". L'allenatore può stimolare la discussione con le seguenti domande:

- Chi è/sono esposto/i?



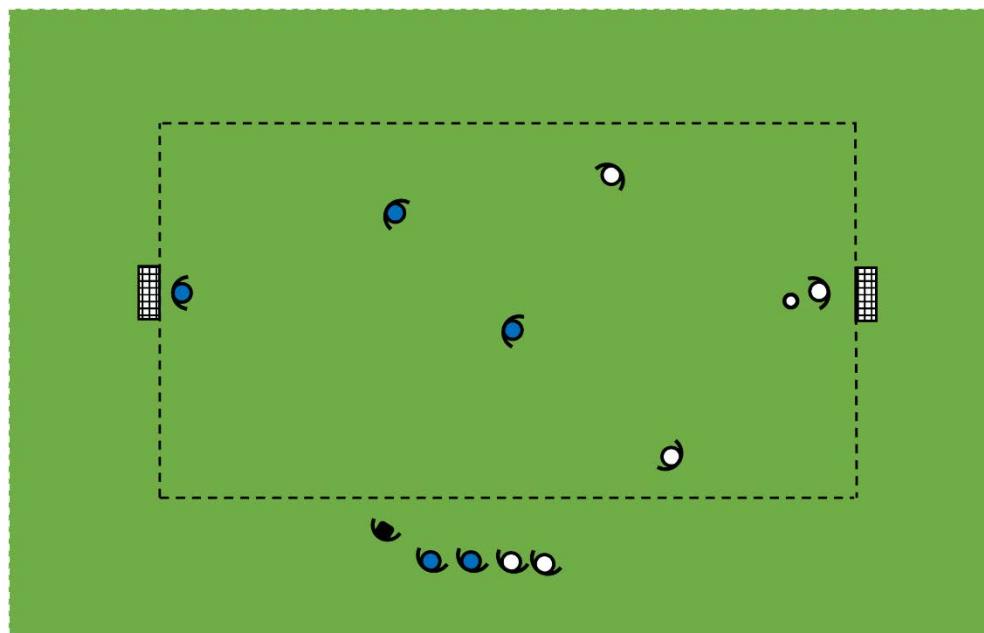
Project supported by





- Chi espone chi?
- Chi è/sono passivo/i?

I commenti verranno annotati su dei cartoncini divisi per argomento [ATTORI-CARATTERISTICHE-CONSEGUENZE] e conservati per essere utilizzati durante la seconda fase dell'attività. L'attività è graficamente rappresentata qui sotto.



## FASE 2 – Le caratteristiche del bullismo

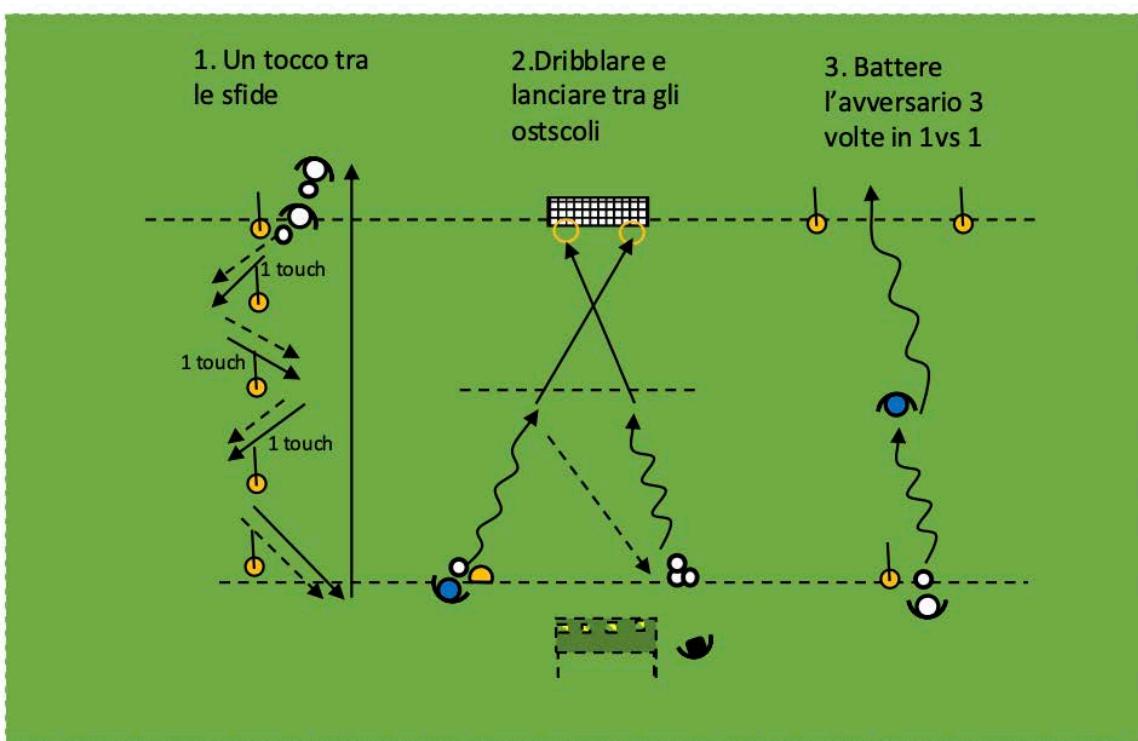
**TEMPO: 30 minuti**

In questo gioco dalla durata di 15 minuti, i giocatori verranno divisi in tre gruppi e saranno chiamati a completare tre sfide per ottenere un premio. Queste sfide (così come il gruppo assegnato a ciascuna sfida) possono essere progettate dall'allenatore in base alle necessità di





miglioramento di ogni giocatore (ad esempio, per migliorare i tempi di risposta, la sfida potrebbe consistere nel far calciare una palla da un compagno e nel doverla raggiungere e fermarla prima che attraversi una linea, con l'obiettivo di riuscire almeno quattro volte su cinque). I membri di un gruppo che raggiungono l'obiettivo possono ottenere il premio: una carta relativa ad una determinata categoria legata al bullismo (vedi Allegato 1.1- età 10-14), ovvero ATTORI, CARATTERISTICHE o CONSEGUENZE, che li aiuterà a conoscere meglio l'argomento. Una rappresentazione grafica delle possibili attività è presentata qui sotto.



Al termine dell'attività, tutte le carte verranno messe insieme e abbinate agli argomenti sollevati dai giocatori durante la FASE 1. L'allenatore guiderà la discussione ponendo le seguenti domande:



Project supported by





- Conoscevate tutte queste informazioni sul bullismo?
- Cosa vi sorprende di più?
- Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo su questo fenomeno?

L'allenatore può evidenziare la gravità del problema stimolando i ragazzi con le seguenti domande:

- Avete mai sentito parlare della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia?
- Sapevate che la Convenzione afferma che ogni bambino ha il diritto di essere protetto da ogni forma di violenza, incluso il bullismo? Perché pensate che sia così?

Se i giocatori vanno più a fondo, qui sono presentate delle domande e delle riflessioni più stimolanti da poter proporre:

- Credete che il bullismo sia un fenomeno che accade spesso o no? Vi è mai capitato di assistervi?
- È importante riconoscere che questo fenomeno accade più spesso di quando crediamo. Spesso le persone lo combattono anche se noi non lo sappiamo. Questo è il motivo per cui è importante essere gentili e rispettosi con gli altri.

24

**Possibile aggiunta.** Se c'è ancora tempo dopo questa attività, l'allenatore può proporre di ripetere il gioco con delle varianti. Questa volta il pubblico può sostituire uno qualsiasi degli spettatori "passivi" della scena. I giocatori nel pubblico possono gridare "stop" in qualsiasi momento e sostituire uno qualsiasi dei personaggi passivi. La scena continuerà così con un nuovo attore che cercherà di migliorare, evitare o trasformare la situazione in un'esperienza migliore per le persone esposte.



Project supported  
by





Alla fine l'allenatore può concludere la conversazione dicendo qualcosa del genere: “Abbiamo parlato di questo argomento perché, come società, riteniamo che sia molto importante affrontare il problema del bullismo e vogliamo che voi comprendiate questo fenomeno e sappiate combatterlo. Se qualcuno di voi è turbato da questo argomento o sente il desiderio di parlare con qualcuno, può rivolgersi a me in qualsiasi momento. Se sul momento non avrò le risposte per voi, cercherò di indirizzarvi verso qualcuno che le possiede” [in precedenza, ogni allenatore dovrebbe cercare i contatti di un’agenzia anti-bullismo sul territorio].

### COMPITO PER CASA

**Per la prossima settimana: prima di fare una battuta, prova a pensare se questa può ferire la persona che hai di fronte.**

25

### DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

**Di seguito vengono presentati alcuni consigli pratici di allenatori che hanno già implementato le attività con le loro squadre.**

1. Nella FASE 1, se il gruppo è grande (30 o più giocatori) dovreste dividerlo in gruppi più piccoli che possano svolgere il gioco di ruolo in parallelo
2. È importante assicurare una guida forte durante le attività in modo che i giocatori si sentano al sicuro durante il gioco di ruolo: mostrate la vostra presenza e fatevi ascoltare
3. Nella FASE 2, si possono adattare i materiali se stampare e ritagliare le carte risulta impegnativo. Per esempio, si possono raccogliere i gettoni durante il gioco e stampare solamente un singolo set di carte da "scambiare" alla fine della partita. In questo modo, sarete in grado di discutere sui materiali ma non avrete il bisogno di ritagliare le carte o crearle.

#### 3.3.2.2 Gruppo di età: 15-18 anni

Fornire informazioni sul bullismo

**50 minuti**



Project supported  
by





## FASE 1 – Simulazione di un episodio di bullismo

**TEMPO: 20 minuti**

L'allenatore chiederà a 4-5 giocatori di rappresentare per i loro compagni di squadra un episodio di bullismo nel calcio: lo scenario dovrebbe includere un bullo, una vittima e alcuni spettatori. In aggiunta, dovrebbe mostrare come tutti gli attori si sentono e si comportano DOPO l'episodio di bullismo. I giocatori avranno 5 minuti per prepararlo e 5 per interpretarlo. Nel frattempo, agli altri giocatori verrà chiesto di rispondere su un foglio alle seguenti domande:

1. Chi sono gli attori coinvolti in questo scenario?
2. Quali sono i fattori che permettono ai bulli di agire in questo modo?
3. Quali sono le conseguenze del bullismo per tutti gli attori coinvolti?

Se i giocatori vanno più a fondo, qui sono presentate delle domande e delle riflessioni più stimolanti da poter proporre:

- Credete che il bullismo sia un fenomeno che accade spesso o no? Vi è mai capitato di assistervi?
- È importante riconoscere che questo fenomeno accade più spesso di quando crediamo. Spesso le persone lo combattono anche se noi non lo sappiamo. Questo è il motivo per cui è importante essere gentili e rispettosi con gli altri.

Successivamente, una discussione di 10 minuti permetterà ai giocatori di individuare le similitudini tra le loro risposte, che verranno eventualmente registrate su cartoncini.

## FASE 2 – Caratteristiche del bullismo

**TEMPO: 30 minuti**



Project supported  
by





Analogamente alla fase precedente, in questo gioco della durata di 20 minuti i giocatori saranno divisi in tre gruppi e saranno chiamati a completare tre sfide per guadagnare premi. Le sfide saranno progettate dall'allenatore in base alla necessità di miglioramento di ogni giocatore: in questo caso, però, il giocatore avrà la possibilità di stabilire il proprio obiettivo (ad esempio completare 15 "Giri del Mondo"). I membri di un gruppo che raggiungono l'obiettivo possono ottenere il premio: una carta relativa ad una determinata categoria legata al bullismo (vedi allegato 1.1- età 15-18), ovvero ATTORI, CARATTERISTICHE o CONSEGUENZE, contenete ulteriori informazioni sul tema. Ogni giocatore può competere più volte durante i 20 minuti, alzando l'asticella della propria sfida (ad esempio, 20 "Giri del Mondo"). Alla fine dell'attività, tutte le carte verranno messe insieme e abbinate alle risposte raccolte durante la fase 1. L'allenatore guiderà la discussione ponendo le seguenti domande:

27

- Conoscevate tutte queste informazioni sul bullismo? Ne siete mai stati testimoni?
- C'è qualcosa di nuovo per voi? Cosa vi colpisce di più tra tutte queste informazioni?
- Come vi sentite dopo aver appreso tutte queste informazioni?

MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
Allegato 1.1	Allegato 1.1
Pennarello	Pennarello
Buste	Fogli e penne
Palloni da calcio	Buste
Materiali necessari per le sfide	Palloni da calcio



Project supported  
by





Materiali necessari per le sfide

### 3.3.3 Attività 2 – “Come ci si sente?”

#### Descrizione generale dell’attività

Questa attività mira a promuovere l’assunzione di prospettiva e l’empatia affettiva nei confronti di coloro che subiscono il bullismo. Assegnando casualmente una determinata "etichetta" ai giocatori, questi sperimenteranno come ci si sente a giocare sia con amici che includono e sostengono, sia con compagni che intimidiscono e offendono. Entrambi i lati saranno sperimentati da ogni giocatore, in modo che tutti possano percepire e confrontare la differenza tra essere trattati con gentilezza o essere molestati e maltrattati. La successiva discussione permetterà: a) di capire come si sentono le persone vittime di bullismo (sia attraverso la violenza verbale diretta che l’esclusione sociale), e b) di riflettere su come il nostro comportamento possa influenzare il benessere degli altri.

28

#### 3.3.3.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Promuovere l’empatia verso le vittime

**50 minuti**

#### FASE 1 – Guarda la mia fronte!

**TEMPO: 30 minuti**

In questo gioco, che sarà una normale partita di calcio della durata di 10+10 minuti (con una pausa di 5 minuti in mezzo), tutti i giocatori indosseranno una fascia sulla fronte. Prima dell’inizio della partita, ogni giocatore si avvicinerà all’allenatore che applicherà un’etichetta



Project supported  
by

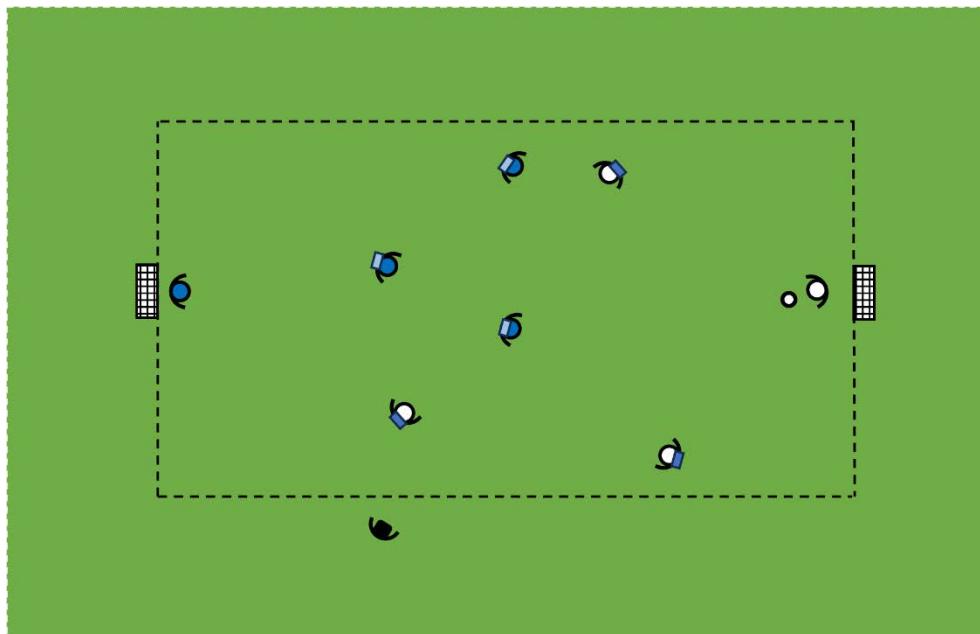




adesiva sulla loro fascia (**vedi Allegato 2.1**) indicando una regola di comportamento che gli altri giocatori dovranno adottare. Le possibili etichette sono le seguenti (la metà di esse saranno “etichette di bullismo” e le altre saranno “etichette di inclusione e supporto”):

- Non passarmi mai il pallone.
- Passami sempre il pallone e il prima possibile.
- Commenta negativamente le mie azioni di gioco.
- Fammi molti complimenti per i miei sforzi nel gioco.
- Consolami se faccio un errore.
- Se faccio un errore, fammi sentire in colpa.

Ai giocatori verrà dato del tempo per osservare le etichette degli altri e verrà stabilita una regola secondo cui non si deve rivelare l'etichetta di qualcun altro. Durante la partita, i giocatori dovranno comportarsi nei confronti di un determinato giocatore sulla base della sua etichetta. Dopo la pausa, le etichette verranno scambiate: coloro che avevano un'etichetta di bullismo otterranno un'etichetta di inclusione e viceversa. Questa attività è rappresentata graficamente qui sotto.



## FASE 2 – Parliamo di emozioni

30

**TEMPO: 20 minuti**

Dopo aver terminato la partita, i giovani giocheranno una partita di 5 minuti prima di iniziare la discussione. Lo scopo del gioco è quello di sviluppare tecniche per promuovere un’atmosfera positiva, oltre che per dimostrare le conseguenze dell’invisibilità e dell’esclusione. Nel gioco, i giocatori avranno la possibilità di assumere ruoli diversi, rappresentando sia l’invisibilità che la visibilità.

Per giocare:

- Dividere il gruppo in coppie.



Project supported by



- Un membro della coppia inizia a parlare (di qualsiasi argomento, ad esempio le vacanze estive, il cibo preferito, un buon libro, ecc.) per 1 minuto. All'altro viene chiesto di mostrare disinteresse durante il minuto in cui il compagno sta parlando.
- Scambiare i ruoli. Chi ha iniziato a parlare dovrà ora trascorrere un minuto mostrando disinteresse.
- Ripetere (parlare dello stesso argomento), ma questa volta il partner che non sta parlando dovrà mostrare sincero interesse.

L'allenatore raccoglierà rapidamente le prime impressioni dei giocatori:

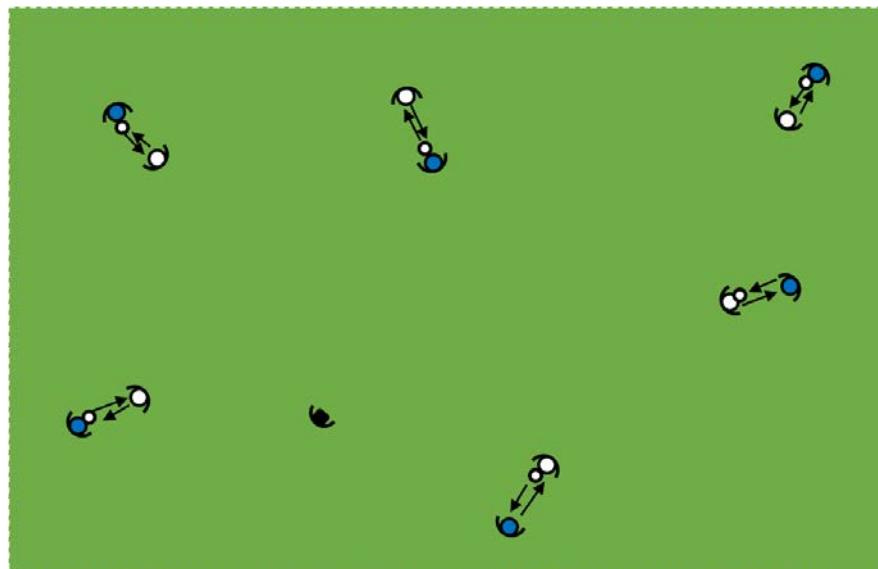
- Come vi siete sentiti a parlare con qualcuno che mostrava disinteresse? Cosa è successo a voi? E alla storia?
- Come vi siete sentiti a parlare con qualcuno che mostrava interesse? Cosa è successo a voi? E alla storia?

31

L'attività è rappresentata graficamente qui sotto.



Project supported by



Successivamente, ai giocatori verrà chiesto di collegare questo rapido gioco all'attività calcistica e di discutere i loro sentimenti legati al bullismo e all'essere trattati con gentilezza. L'allenatore potrà raccogliere i loro pensieri e opinioni su dei cartoncini (se lo desiderano, sui cartoncini).

32

- Come vi siete sentiti quando venivate bullizzati o nessuno vi passava il pallone?
- Come vi siete sentiti quando tutti erano gentili e vi sostenevano?
- Pensate che sia importante essere gentili con gli altri? Perché?
- Potete fornire esempi specifici di ciò che potete fare o dire per mostrare sostegno o gentilezza verso un altro giocatore?
- Secondo la Convenzione sui Diritti dell'Infanzia, tutti i giovani hanno il diritto di **essere sé stessi**. Come potete fare la differenza per i vostri coetanei tenendo a mente questo principio?



Project supported by





## COMPITO PER CASA

Per la prossima settimana, impegnati a rivolgere una parola gentile a una persona ogni giorno e osserva la sua reazione.

## DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco alcuni suggerimenti pratici di allenatori che hanno già implementato le attività all'interno delle loro squadre.

1. Se necessario, invece di stampare e incollare le etichette sulla fronte dei giocatori, potete incollare l'etichetta sulla schiena dei giocatori e scrivere il loro "ruolo" con un pennarello
2. I compiti per casa sono importanti! Aiutano i giocatori nel mantenere le informazioni nella mente durante le attività.

### 3.3.3.2 Gruppo di età: 15-18 anni

Promuovere empatia verso le vittime

45 minuti

33

Il gioco sarà lo stesso del gruppo di età 10-14 anni. Tuttavia, le domande di discussione saranno più approfondite.

- Come vi siete sentiti quando tutti erano gentili e vi sostenevano?
- Come vi siete sentiti quando venivate bullizzati o nessuno vi passava il pallone?
- Vi siete mai sentiti così nel calcio? Vi siete mai sentiti così al di fuori del calcio?
- Come vorreste che gli altri si comportassero con voi nel calcio e al di fuori?
- Come vi fa sentire vedere qualcun altro essere vittima di bullismo?
- Avete mai pensato a come il VOSTRO comportamento farà sentire le persone?
- Come pensate di poter fare la differenza per gli altri?



Project supported  
by





MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Pettorine per divider le squadre	Pettorine per divider le squadre
Obiettivi	Obiettivi
Fischietto	Fischietto
Fasce per la fronte (una per ogni giocatore)	Fasce per la fronte (una per ogni giocatore)
Allegato 2.1	Allegato 2.1
Pennarello	Pennarello

### 3.3.4 Attività 3 – "Costruire una rete"

#### Descrizione generale dell'attività

34

L'attività include due giochi specificamente mirati a costruire coesione, conoscenza reciproca e fiducia. I giocatori saranno stimolati ad affrontare un circuito composto da brevi esercizi in cui il risultato si basa sulla capacità di conoscersi reciprocamente e fidarsi del compagno al fine di superare eventuali difficoltà individuali.

##### 3.3.4.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Principio psicologico: Lavorare sulla coesione di squadra	Tempo: 45 minuti
---	------------------

#### FASE 1 – Ci conosciamo?

**TEMPO: 15 minuti**



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



L'attività è pensata per far conoscere meglio i membri della squadra. I giocatori si disporranno in cerchio ed effettueranno dei passaggi a un ritmo crescente (i tempi saranno dettati dall'allenatore, che può decidere di rendere l'attività più o meno impegnativa). Prima di passare la palla, ogni giocatore dovrà condividere una informazione su di sé che molti compagni di squadra non conoscono (ad esempio: "Mi piacerebbe diventare veterinario e ho due golden retriever a cui voglio molto bene"). Il giocatore potrà poi scegliere di passare il pallone a un compagno che conosce meno degli altri, per conoscere qualcosa in più su di lui. L'attività può essere svolta anche in 2-3 cerchi più piccoli, facendo attenzione a rimescolare i gruppi diverse volte in modo che tutti imparino qualcosa su tutti. Se i giocatori hanno difficoltà a condividere affermazioni su di sé, l'allenatore può fornire argomenti come:

- Il cibo che detestavi quando eri piccolo.
- Qualcosa riguardo al tuo animale domestico o all'animale domestico che vorresti avere.
- La tua materia scolastica preferita e il motivo.
- Quando non sei a calcio, qual è il tuo hobby preferito?

35

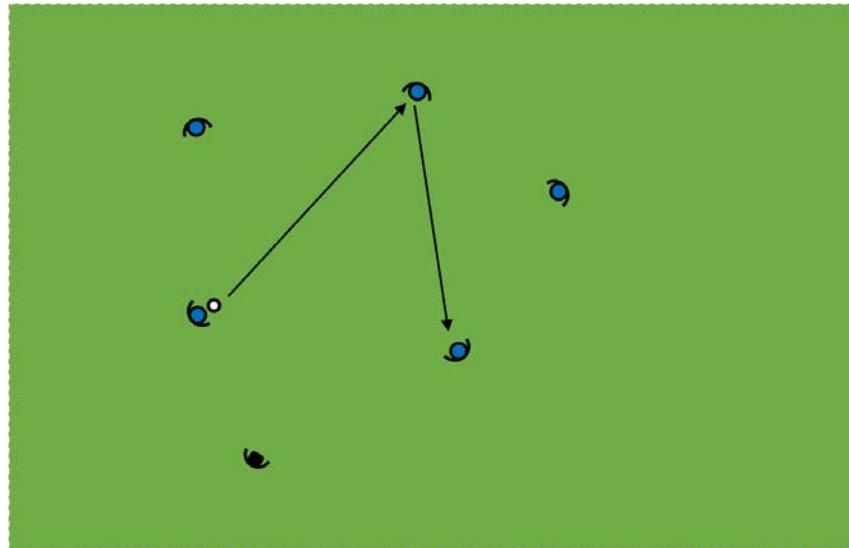
In ogni caso, una buona strategia è passare subito il pallone ai membri della squadra "chiacchieroni" in modo che possano coinvolgere gli altri.

L'attività è graficamente rappresentata qui sotto.



Project supported by





## FASE 2 – Ci penso io

**TEMPO: 15 minuti**

Il secondo gioco mira a costruire la coesione attraverso la fiducia reciproca. Le attività saranno tutte svolte in coppie che possono essere estratte o scelte dall'allenatore. I criteri di estrazione potrebbero essere: 1) atleti che devono imparare a lavorare meglio insieme sul campo; 2) atleti che non si conoscono molto bene (se l'allenatore ne è a conoscenza); oppure 3) semplicemente estrarre i nomi. In ogni caso, è consigliato evitare di formare coppie tra migliori amici perché lo scopo dell'attività è conoscere meglio e imparare a fidarsi anche dei compagni di squadra che si conoscono meno. L'allenatore preparerà tre stazioni sul campo dove ogni coppia rimarrà per 5 minuti a svolgere gli esercizi. Al fischio dell'allenatore, tutte le coppie si sposteranno alla stazione successiva in senso orario:

36



Project supported  
by



friends



UNIMORE  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

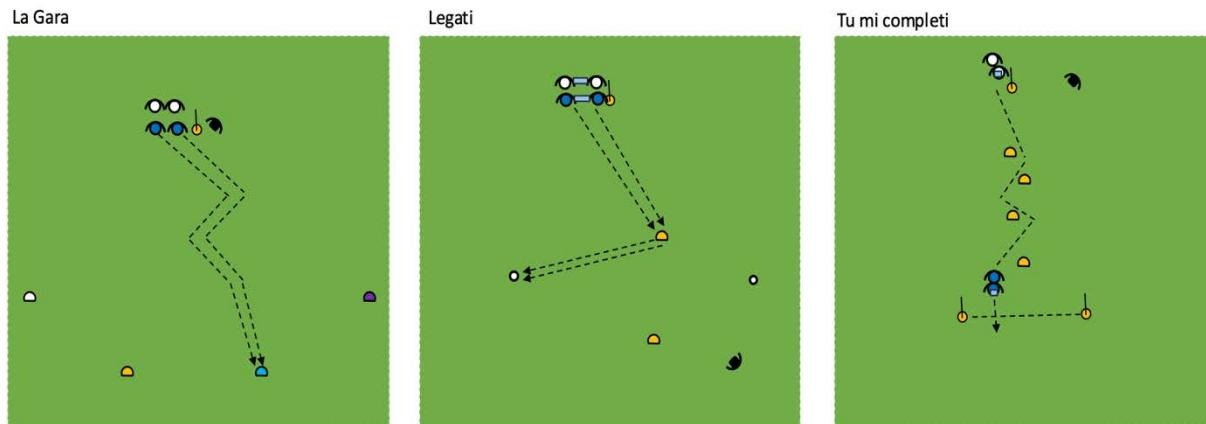
FORMODENA



- **La gara:** di fronte a ogni coppia c'è una fila di coni colorati. L'allenatore decide il colore da raggiungere e il giocatore bendato deve essere guidato esclusivamente dalla voce del suo compagno per raggiungere l'oggetto.
- **Legati:** i membri della coppia vengono legati insieme (al polso e alla caviglia) e devono collaborare per raccogliere il maggior numero possibile di oggetti (ad esempio, coni o palloni da calcio) sparsi per il campo.
- **Tu mi completi:** uno dei giocatori della coppia sarà bendato, mentre l'altro dovrà muoversi saltellando su una gamba. Il secondo giocatore deve tenere sempre entrambe le mani attaccate al corpo del primo: se anche solo una si stacca, la coppia deve ricominciare. Se il giocatore che saltella tocca il terreno con entrambe le gambe, la coppia deve ricominciare. Lo scopo sarà raggiungere un obiettivo designato seguendo un percorso semplice

37

L'attività è graficamente rappresentata qui sotto.



Project supported by





## FASE 3 – Discussione

**TEMPO: 15 minuti**

Alla fine dell'attività, ci sarà una discussione mediata dall'allenatore. Per incoraggiare la discussione, l'allenatore farà ai giocatori una serie di domande. Ad esempio:

- Avete imparato qualcosa di nuovo sui vostri compagni di squadra?
- Come vi siete sentiti durante la seconda attività? È stato facile lavorare insieme? Dove avete incontrato difficoltà?
- Secondo voi, a cosa miravano questi esercizi?

Ancora una volta, l'allenatore può commentare la discussione facendo riferimento alla Convenzione sui Diritti dell'Infanzia, articolo 31 (riposo, gioco, cultura, arti). Ad esempio: "La Convenzione sui Diritti dell'Infanzia afferma che ogni bambino ha il diritto di avere un tempo libero significativo, che include anche il diritto di partecipare allo sport, indipendentemente dalle ambizioni o dall'esperienza precedente. Non è importante aiutarsi a vicenda per garantire questo diritto?".

38

Se i giocatori portano la discussione ad un livello più profondo, potete supportarli con le seguenti considerazioni:



Project supported  
by





- La vita è un po' come una partita di calcio: facciamo del nostro meglio quando ci fidiamo gli uni degli altri e lavoriamo insieme per raggiungere un obiettivo comune. Lo scopo di questo esercizio è quello di farvi conoscere meglio, così che possiate imparare a contare sui vostri compagni di squadra, all'interno e all'esterno del campo.

### COMPITO PER CASA

**Per la prossima settimana, prova a conoscere qualcosa di nuovo su un compagno di classe o un amico che non conosci molto bene e raccontagli qualcosa di te: questo è il primo passo verso una nuova amicizia!**

### DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco alcuni consigli pratici di allenatori che hanno già implementato le attività nelle loro squadre.

1. La fiducia, specialmente nelle squadre appena formate, non è un argomento facile. Nei giochi, è importante che i "più coraggiosi" inizino. Se nessuno si sente sicuro ad iniziare, l'allenatore può agire come esempio.
2. Non dovete necessariamente utilizzare delle bende se non le avete. Potete coprire gli occhi dei giocatori utilizzando dei bavagli, dei cappelli o addirittura un indumento. Per legare insieme i giocatori, potete semplicemente legare i loro lacci delle scarpe tra di loro.
3. Stampate e usate le domande preparate per avviare la discussione (oppure abbiatele pronte sul vostro telefono): è più facile approfondire gli argomenti se avete qualche dritta.

39





### 3.3.4.2 Gruppo di età: 15-18 anni

Lavorare sulla coesione di squadra

**60 minuti**

L'attività è la stessa descritta in precedenza. Tuttavia, nella FASE 1 dovrebbe essere proposta un'attività più impegnativa rispetto ai semplici passaggi in modo da coinvolgere i giocatori (ad esempio, dopo il passaggio, mostrare alcuni trucchi di dribbling). Ecco alcuni argomenti da suggerire ai giocatori:

- Cosa vorresti fare dopo il liceo e perché?
- Una persona famosa che ti ispira e perché.
- Il tuo film preferito di sempre e perché.
- Quando non sei a calcio, qual è il tuo hobby preferito?

**40**

Inoltre, la discussione finale sarà più approfondita. Ecco alcune possibili domande:

- Nella prima attività, avete imparato qualcosa di nuovo sui vostri compagni di squadra? Quanto è importante, secondo voi, conoscersi a vicenda in una squadra? Perché?
- Nella seconda attività, come è stato lavorare in coppia? Quali sono state le difficoltà più grandi? Perché, secondo voi, abbiamo fatto questo esercizio?
- Secondo voi, quanto sono importanti la coesione e la fiducia in una squadra?
- Vi sentite completamente uniti come squadra? Su quali aspetti potreste migliorare e come?



Project supported  
by





Se i giocatori portano la discussione ad un livello più profondo, potete supportarli con la seguente considerazione:

- La vita è un po' come una partita di calcio: facciamo del nostro meglio quando ci fidiamo gli uni degli altri e lavoriamo insieme per raggiungere un obiettivo comune. Lo scopo di questo esercizio è quello di farvi conoscere meglio, così che possiate imparare a contare sui vostri compagni di squadra, all'interno e all'esterno del campo.

MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Coni di vari colori	Coni di vari colori
Corde per legare insieme caviglie e polsi	Corde per legare insieme caviglie e polsi
Bende per gli occhi	Bende per gli occhi
Materiale per creare un percorso semplice	Materiale per creare un percorso semplice

41

### 3.3.5 Attività 4 – “Andiamo insieme”

#### Descrizione generale dell'attività

I giocatori verranno divisi casualmente in due squadre e svolgeranno due brevi attività con un comune denominatore: "cooperazione e coesione". La fase di discussione avrà lo scopo di riflettere su come la collaborazione di squadra sia essenziale per raggiungere gli obiettivi e come una squadra coesa ottenga risultati migliori.



Project supported  
by





### 3.3.4.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Principio psicologico: **Lavorare sulla coesione di squadra**

**45 minuti**

#### **FASE 1 – La cooperazione è la chiave del successo**

**TEMPO: 20 minuti**

L'allenatore prepara due percorsi identici e adiacenti: ogni percorso include uno slalom, un ostacolo da superare e un goal da segnare ([vedi Allegato 4.1](#)). Durante la spiegazione, il coach potrà mostrare come completare il percorso con l'aiuto di un atleta. Il gioco consiste in 3 round da 5 minuti, affinché tutti i membri di ciascuna squadra completino il percorso. Il gioco termina quando tutti i membri di una squadra hanno completato il percorso e la squadra più veloce sarà la vincitrice. L'allenatore segnerà una croce su una lavagna per indicare il vincitore di ogni round ([vedi Allegato 4.2](#)). La squadra che segna almeno 2 punti sarà la vincitrice. La quadra 1 lavorerà in modalità "cooperativa", mentre la quadra 2 in modalità "individualistica".

**42**

- **Modalità cooperativa:** tre giocatori alla volta completeranno tutte le attività entrando in campo contemporaneamente e potranno passarsi la palla una volta che avranno completato la loro parte del percorso: uno eseguirà lo slalom, il secondo supererà l'ostacolo e il terzo segnerà il goal. Successivamente, i giocatori si alterneranno. Lo stesso schema di gioco viene applicato finché tutti i membri della squadra non hanno svolto l'attività.
- **Modalità individualistica:** un giocatore alla volta entra in campo e completa tutte le attività individualmente. Solo a quel punto, il secondo compagno di squadra inizia il



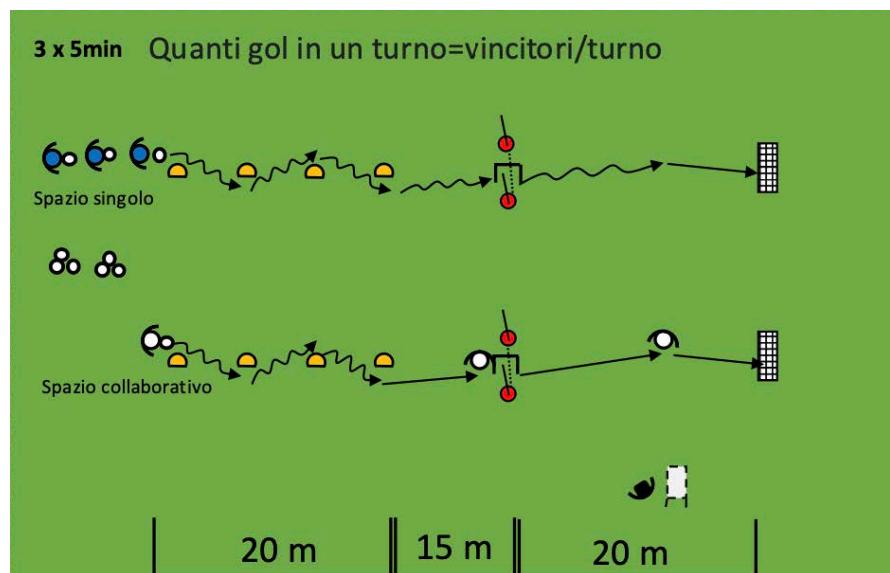
Project supported  
by





percorso. Lo stesso schema di gioco viene applicato finché tutti i membri della squadra non hanno svolto l'attività.

L'attività è rappresentata graficamente qui sotto



43

## FASE 2 – Condividi quando conta

**TEMPO: 10 minuti**

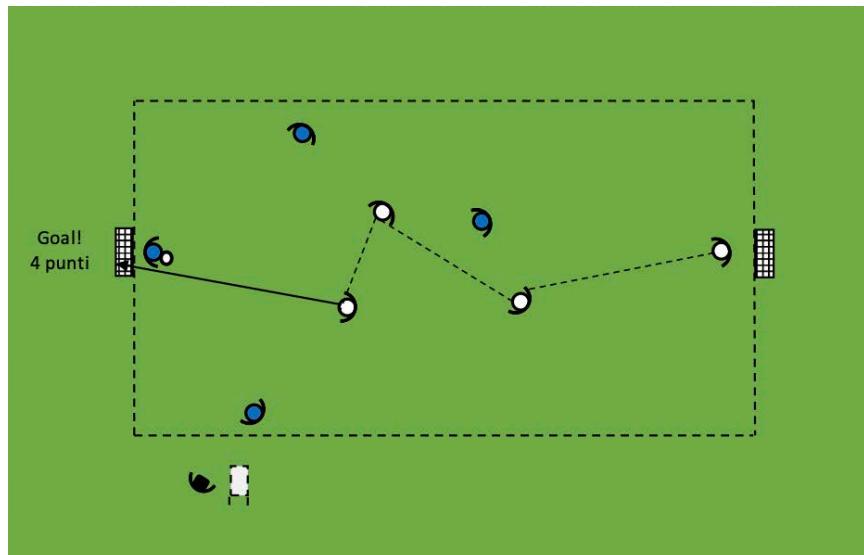
Le squadre giocano una partita di calcio della durata di 10 minuti, con una semplice regola aggiuntiva: il punteggio di ogni goal dipende dal numero di giocatori diversi della stessa squadra che hanno "toccato" la palla prima di segnare. Pertanto, se 4 giocatori diversi toccano la palla prima di segnare, il goal vale 4 punti anziché 1 punto. In aggiunta, i punti vengono raddoppiati se tutti i giocatori della squadra toccano la palla prima di segnare. Può essere usata una lavagna per tenere il conto dei punti nel caso servisse.

L'attività è graficamente rappresentata qui sotto.



Project supported by





### FASE 3 – Discussione

**TEMPO: 10 minuti**

44

Alla fine dell'attività, ci sarà una discussione mediata dall'allenatore. Per incoraggiare la discussione, l'allenatore farà delle domande ai giocatori. Ad esempio:

- Come è andata? Vi siete divertiti con le attività?
- Nella prima attività, come vi siete sentiti giocando nella modalità individuale? E in quella cooperativa? Avete notato delle differenze?
- Nella seconda attività, cosa è cambiato rispetto al solito durante il gioco? Perché pensate di aver giocato in questo modo?
- Provate a trovare una parola per etichettare le attività (dovrebbe essere qualcosa come "collaborazione", "unità", e così via).



Project supported  
by





## COMPITO PER CASA

**Per la prossima settimana, cogli almeno un'occasione per aiutare qualcuno: potrebbe essere tua madre con la spesa o un compagno di classe con i compiti. Prova la potenza della collaborazione!**

### DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco un suggerimento da parte di allenatori che hanno già implementato le attività con le loro squadre:

- Potrebbe essere utile parlare brevemente con i giocatori durante gli esercizi e stimolarli con domande mentre giocano. Potete dedicare gli ultimi 10 minuti ad una discussione dopo gli esercizi

#### 3.3.4.2 Gruppo di età: 15-18 anni

45

Lavorare sulla coesione di squadra

**60 minuti**

L'attività è la stessa descritta in precedenza. Tuttavia, il percorso dovrebbe essere più impegnativo, adattandolo alle competenze calcistiche dei partecipanti più grandi. Inoltre, ciascuna delle tre parti dell'allenamento durerà 20 minuti. La discussione finale sarà più approfondita e basata sulle competenze dialettiche superiori degli adolescenti. Alcune possibili domande:

- Come è andata?



Project supported  
by



**friends**



UNIMORE

FORMODENA



- Nella prima attività, come vi siete sentiti giocando in modalità individuale? E in quella cooperativa? Avete riscontrato delle differenze? Perché, secondo voi?
- E la seconda attività? Come vi siete organizzati? Siete soddisfatti del modo in cui avete svolto l'attività? Qual è il messaggio chiave qui?
- Perché, secondo voi, abbiamo fatto queste attività? Cosa hanno in comune? Qual è il messaggio che portate a casa? Cercate di trovare una parola per definire questo allenamento (dovrebbe essere qualcosa come "collaborazione", "unità" e così via).
- Pensate che la coesione sia importante anche nella vita quotidiana? Perché?

MATERIALI NECESSARI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Pettorine per dividere le squadre	Pettorine per dividere le squadre
Coni per lo slalom	Coni per lo slalom
Ostacoli	Ostacoli
Obiettivi	Obiettivi
Fischietto	Fischietto
Allegato 4.1	Allegato 4.1
Allegato 4.2	Allegato 4.2
Allegato 4.3	Allegato 4.3
Pennarello	Pennarello

### 3.3.6 Attività 5 – “Ecco chi siamo...”

#### Descrizione generale dell’attività



Project supported  
by





I giocatori saranno incoraggiati a descrivere sé stessi scegliendo immagini e dicendo perché gli piace il calcio ed essere parte del gruppo. Questo avrà l'obiettivo di sottolineare l'importanza del team per i suoi membri e mettere in evidenza valori comuni.

### 3.3.5.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Lavoro sull'identità del gruppo	<b>60 minuti</b>
---------------------------------	------------------

#### **FASE 1 – Chi sei tu?**

**TEMPO: 30 minuti**

Un tracciato con tre esercizi diversi e appropriati per l'età sarà sviluppato dall'allenatore (5 minuti per ogni esercizio). Alla fine di ciascun esercizio, i giocatori potranno scegliere un'immagine tra quelle rese disponibili in una scatola posizionata di fronte ai percorsi. La domanda a cui i partecipanti saranno chiamati a rispondere è: "Chi sei tu? Immagina di presentarti a qualcuno che non ti ha mai visto prima. Scegli le tre immagini che pensi descrivano meglio chi sei".

47

Le immagini saranno divise in quattro categorie (calcio individuale – calcio di gruppo – altro individuale – altro di gruppo) (**vedi Allegato 5.1 – età 10-14**). **Nota: ciascuna società può adattare e modificare le immagini con versioni più specifiche a condizione che rimangano nelle categorie precedentemente citate.** Quando il tracciato è completato, ciascun giocatore avrà un minuto a disposizione per mostrare le sue immagini (se lo desidera) e spiegare perché ha scelto proprio quelle. Alcuni minuti saranno dedicati ad evidenziare che la maggior parte dei



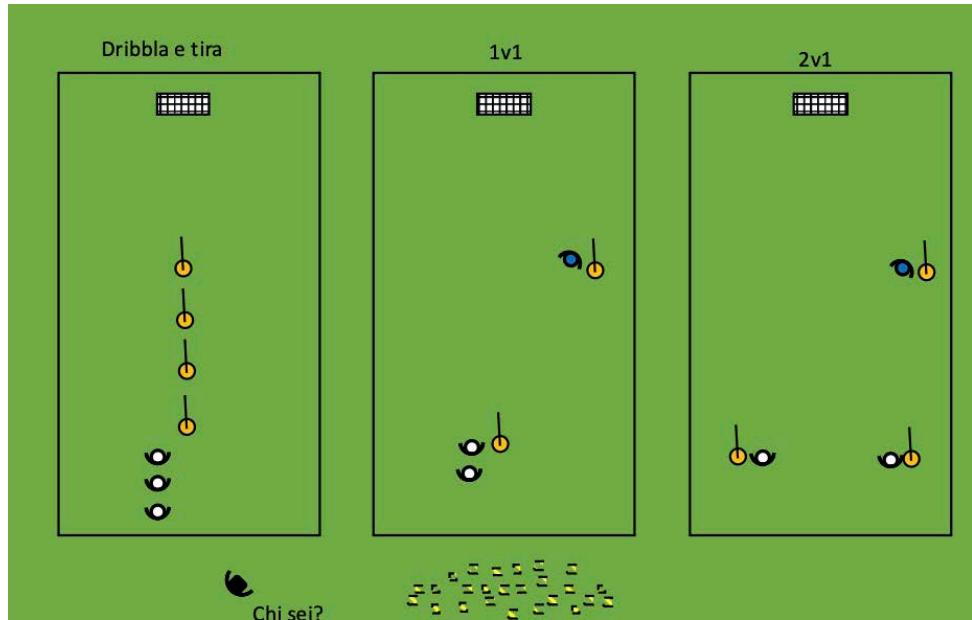
Project supported by





giocatori probabilmente ha scelto le immagini legate al calcio, dimostrazione di quanto questo sport sia importante nelle loro vite.

L'attività è rappresentata graficamente qui sotto.



48

## FASE 2 – Chi siamo noi?

**TEMPO: 20 minuti**

Nel secondo gioco, ai giocatori sarà chiesto di riflettere sul loro gruppo e cosa significhi per loro essere parte di esso. Due gruppi e due piccoli campi da gioco, adatti all'età del gruppo, saranno creati per ridurre i tempi di attesa ([vedi Allegato 5.2](#)). Sia il gruppo A che il gruppo B saranno divisi nei due campi e faranno lo stesso gioco. Il giocatore A partirà da un lato del campo e il giocatore B da quello opposto. I due giocatori si sfideranno in una competizione 1vs1. Il vincitore (ovvero il primo a fare goal) avrà la possibilità di scegliere da una scatola

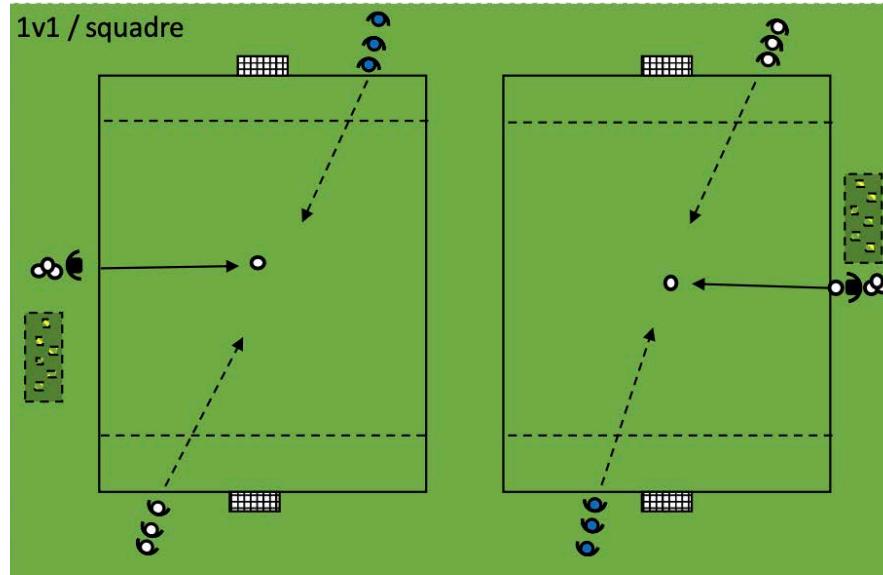




piena di etichette (**vedi Allegato 5.3**) quella che, secondo lui, risponde meglio alla domanda:

“Cosa significa per te essere parte di questo gruppo?”.

L’attività è rappresentata graficamente qui sotto.



49

### FASE 3 – Discussione

**TEMPO: 20 minuti**

Alla fine, tutte le etichette saranno messe insieme. Queste saranno poi lette ad alta voce dall’allenatore e le etichette più frequenti saranno evidenziate con l’ausilio di un cartoncino (**vedi Allegato 5.4**). Una discussione di 15 minuti sarà diretta dall’allenatore per sottolineare quanto importante sia il gruppo e l’appartenenza alla società per ciascun giocatore, partendo da etichette quali “Orgoglio”, “Amicizia”, e così via. È possibile usare alcune domande stimolo come:



Project supported by





- Chi vuole spiegare quali etichetta/e ha scelto e perché?
- Cosa significa per te essere parte di questo gruppo? Lo consideri importante?

Potete incoraggiare e riassumere la conversazione con alcune riflessioni, come ad esempio:

- Una squadra è molto simile a una famiglia: ci prendiamo cura l'uno dell'altro e uniamo i nostri sforzi verso un obiettivo comune. Per questo motivo (me compreso!) consideriamo così importante far parte di questa squadra, e ne traiamo sentimenti di orgoglio e amicizia. I membri di una famiglia e di una squadra restano uniti e si aiutano a vicenda, anche quando i tempi sono difficili.

### COMPITO PER CASA

**Per la prossima settimana, prova a restituire il favore al tuo gruppo. Puoi farlo in diversi modi: aiutando l'allenatore a riporre i materiali dopo l'allenamento, aiutando un compagno a imparare una nuova competenza, offrendoti di aiutare ad organizzare i giochi per i bambini più giovani etc. Ora tocca a te!**

50

### DA ALLENATORE AD ALLENATORE: ALCUNI CONSIGLI PRATICI

Ecco un suggerimento da parte di allenatori che hanno già implementato le attività con le loro squadre:

- Le immagini sono necessarie per ottenere un buon risultato in questa attività. Prima di implementare l'attività, dedicate del tempo alla stampa e al ritaglio delle immagini fornite nel modello, oppure create le vostre immagini



Project supported  
by





### 3.3.5.2 Gruppo di età: 15-18 anni

Lavorare sull'identità di gruppo

**45 minuti**

L'attività è simile a quella descritta in precedenza. Ovviamente, nell'attività 1 ([vedi Allegato 5.1 – età 15-18](#)), il tracciato dovrebbe essere adattato alle capacità calcistiche dei ragazzi più grandi. Durante l'Attività 2, piuttosto che far scegliere tra varie etichette, agli atleti sarà chiesto di scrivere su post-it cosa significhi per loro essere parte della società sportiva. Durante la fase di discussione, i post-it saranno poi letti e incollati sul cartoncino, raggruppandoli per temi principali. È possibile usare alcune domande stimolo come:

- Chi vuole condividere cosa ha scritto e perché?
- Cosa significa per voi essere parte di questo gruppo?
- Direste che essere membri di questo gruppo è una parte importante di chi siete? Ne siete orgogliosi?
- L'opinione dei vostri compagni di squadra è importante per voi? Vi fidate di loro? Li ammirate? Pensate che condividano i vostri stessi valori?

**51**

Potete incoraggiare e riassumere la conversazione con alcune riflessioni, come ad esempio:

- Una squadra è molto simile a una famiglia: ci prendiamo cura gli uni degli altri e uniamo i nostri sforzi verso un obiettivo comune. Per questo motivo (me incluso!) consideriamo



Project supported  
by





così importante far parte di questa squadra, e da essa traiamo sentimenti di orgoglio e amicizia. I membri di famiglie e squadre restano uniti e si aiutano a vicenda, anche quando i tempi sono difficili.

MATERIALI RICHIESTI	
10-14 anni	15-18 anni
Palloni da calcio	Palloni da calcio
Materiali adeguati al tracciato	Materiali adeguati al tracciato
Pettorine per dividere le squadre	Pettorine per dividere le squadre
Obbiettivi	Obbiettivi
Fischietto	Fischietto
Allegato 5.1	Allegato 5.1
Allegato 5.2	Allegato 5.2
Allegato 5.3	Allegato 5.3
4 scatole dove inserire le immagini/etichette	3 scatole dove inserire le immagini
Cartoncino	Post-its
Pennarelli	3 o 4 penne/pennarelli per i giocatori
	Cartoncino
	Pennarelli



Project supported  
 by





## 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.

#### 3.3.6.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Creare regole sociali anti-bullismo	<b>50 minuti</b>
-------------------------------------	------------------

53

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

**TEMPO: 20 minuti**

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 fisicherà, chiedendo ad uno degli spettatori di diventare un “alleato” e di aiutare la vittima. Dopo un altro minuto l’allenatore fisicherà di nuovo e altri tre spettatori diventeranno alleati. Infine, l’allenatore fisicherà un’ultima volta e gli alleati diventeranno la maggioranza. A questo punto, i bulli non



Project supported by





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?”.

54

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

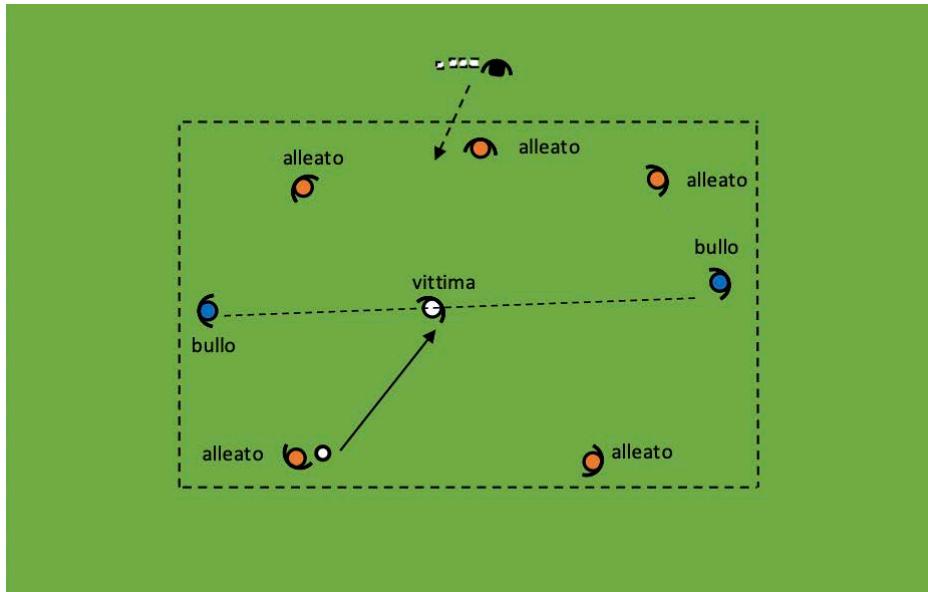


Project supported  
by





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.



55

## 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 ritengono rilevante per il gruppo su un post-it. L'obiettivo finale sarebbe di ottenere almeno



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



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
<b>Usa sempre parole gentili con i tuoi compagni di squadra</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mantenendo un tono calmo quando si discute con un compagno di squadra</li><li>- Evitando parolacce</li><li>- Ascoltando prima di parlare</li></ul>	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.

56

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.

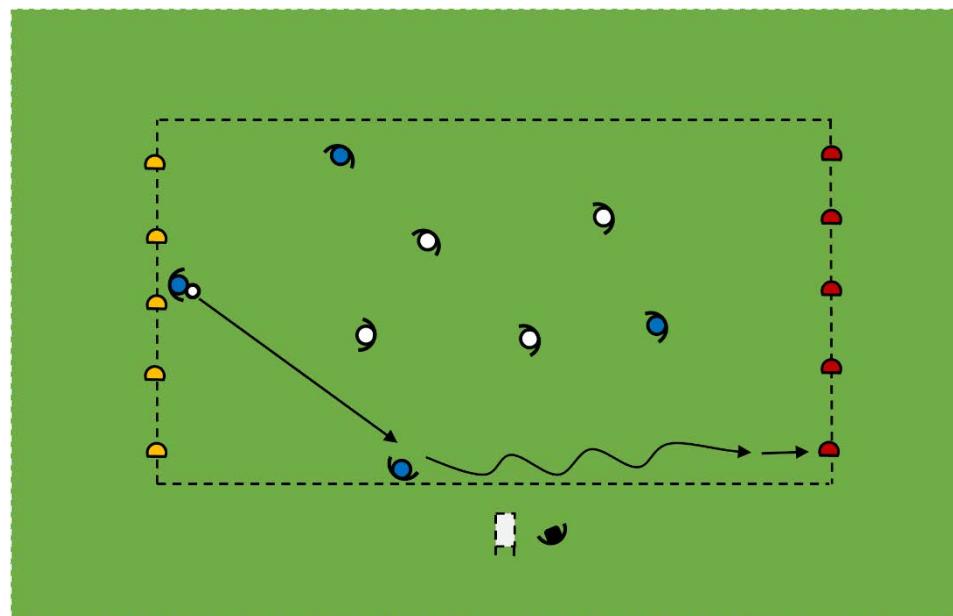


UNIMORE

FORMODENA

Project supported  
by





### 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.

#### 3.3.6.2 Gruppo di età: 15-18 anni

Creare regole sociali anti-bullismo

**60 minuti**



Project supported by





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?”

58

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.

## MATERIALI NECESSARI

10-14 anni

15-18 anni



friends

UNIMORE

FORMODENA



Project supported  
by





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 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.

##### 3.3.7.1 Gruppo di età: 10-14 anni

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



Project supported  
by





## FASE 1 – Capitano, dai un’occhiata!

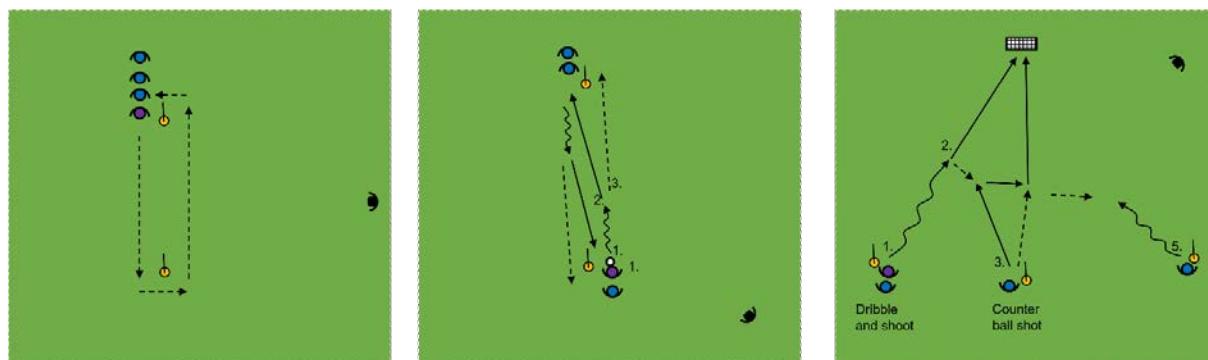
**TEMPO: 30 minuti**

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.

**60**



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?

**61**

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 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.**



Project supported  
by





## 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 guida e supporti il capitano: un buon modo per farlo sarebbe avere una discussione veloce con il/i capitano/i prima dell'inizio dell'esercizio.

### 3.3.7.2 Gruppo di età: 15-18 anni

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.

62

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



Project supported  
by





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? 63
- 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:

- 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?
- Apprezzate che il capitano vi ricordi di giocare secondo le regole? Lo ammirate?



Project supported  
by





- 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

64

### 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



Project supported  
by





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.

### 3.3.8.1 Gruppo di età: 10-14 anni

Coinvolgere i giovani in campagne anti-bullismo	<b>60 minuti + 1 giorno di torneo</b>
---	---

#### **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 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](#)).

**65**

#### **FASE 2 – Un impegno solenne**

**TEMPO: 15 minuti**



Project supported  
by





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.

66

### 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



Project supported  
by





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'obbiettivo 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.*

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 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](#)).



Project supported  
by





## 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.**

### 3.3.8.2 Gruppo di età: 15-18 anni

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 proporne 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 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).

**68**

#### **FASE 2 – Un impegno solenne**



Project supported  
by





**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-violenta 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 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.

69

#### MATERIALI NECESSARI

10-14 anni

15-18 anni

PER L'ATTIVITA'



Project supported  
by



friends



UNIMORE

FORMODENA



Il documento dell'Attività 5	Il documento dell'Attività 5
Penne e pennarelli	Penne e pennarelli
Allegato 8.1	Allegato 8.1
<b>PER IL TORNEO</b>	
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



## Appendice

### Materiali dell'attività Preliminare

#### Allegato preliminare.1

PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890

Co-funded by  
the European Union

## SUL BULLISMO

---

### Giuda PINBALL per gli Allenatori di Calcio

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

71

PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890

Co-funded by  
the European Union

## BULLISMO: Una definizione

*"Comportamento fisico persistente minaccioso e aggressivo o abuso verbale diretto verso gli altri, in particolare i più giovani, più piccoli, più deboli o in qualche altra situazione in relativo svantaggio"*  
(APA Dizionario di Psicologia)

→ Spesso accade durante la tarda infanzia e l'adolescenza e tende ad avvenire a scuola o in posti in cui i giovani si ritrovano, tra cui gli ambienti sportivi (Olweus, 1986).

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by  
the European Union



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

## BULLISMO: attori coinvolti



Il/i bullo/i



La/e vittima/e



Gli spettatori

- Gli spettatori passivi
- I sostenitori del bullo
- Gli alleati/difensori delle vittime



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

72

## BULLISMO: Identikit

- 1 Un comportamento aggressivo, che include sia la violenza fisica che quella psicologica
- 2 L'intenzione del bullo è quella di danneggiare la vittima
- 3 La ripetitività del comportamento prevaricante nei giorni, mesi o addirittura anni, con un'alta frequenza
- 4 L'asimmetria di potere (a livello fisico, psicologico o sociale) tra bullo e vittima
- 5 La presenza di spettatori, che possono assumere il ruolo di sostenitore del bullo o essere semplici spettatori



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Project supported  
by



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by  
the European Union



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

## BULLISMO: Categorizzazioni generali



Verbale



Sociale



Fisico



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

73

## BULLISMO: quanti tipi?



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Project supported  
by



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by  
the European Union



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

## BULLISMO si basa su...?

### Bullismo interpersonale

- Basato sulle caratteristiche individuali della vittima (per esempio, la forma del corpo o le sue performance)

### Bullismo basato sui Bias

- Basato sull'appartenenza della vittima ad un certo gruppo (per esempio, il contesto etnico o le disabilità)



friends



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

74

## Conseguenze del BULLISMO

### Conseguenze per il bullo

- Comportamenti antisociali, abuso di sostanze, disturbi mentali
- Fallimento lavorativo
- Relazioni povere
- Malattie fisiche

### Conseguenze per le vittime

- Disturbo da stress post-traumatico (incubi, distress, e disturbi somatici)
- Isolamento sociale
- Ansia e depressione (comportamenti suicidari nei casi estremi)
- Deterioramento della performance scolastica

### Conseguenze per gli spettatori

- Sintomi fisici e psicologici
- Basso livello di soddisfazione



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



UNIMORE  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA

Project supported  
by



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by  
the European Union



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

## Perché non si interviene?

- Nessun altro regisce, quindi è davvero così serio?
- È davvero una mia responsabilità agire?
- Mi rendo ridicolo?
- Sarai preso di mira?
- Colui che è preso di mira se lo merita davvero?
- Che cosa dico? Cosa posso fare?



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890



Co-funded by  
the European Union

## Cosa fa intervenire le persone?

- Praticare l'empatia
- Agire come modello!
- Discutere e saper prendere una posizione.
- La sicurezza sociale rende naturale reagire..
- Informazioni su cosa ti fa o meno intervinere



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Project supported  
by





Co-funded by  
 the European Union



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
 ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
 ERASMUS2027  
 Project n.101049890



Co-funded by  
 the European Union

## Ricerca PINBALL : allenatori contro il bullismo

DOMANDE AGLI ALLENATORI	PERCENTUALI
Attività per promuovere un clima sociale positivo e lo spirito di squadra	"Ogni settimana" (61,48%)
Attività per individuare e affrontare il bullismo all'interno della squadra	"Mai" (36,13%) o "da 1 a 4 volte l'anno" (25,11%).
Protocolli del Club contro il bullismo	"Nessun protocollo" (37,80%) o "Non lo so" (34,96%).



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
 ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
 ERASMUS2027  
 Project n.101049890



Co-funded by  
 the European Union

76

## La Convenzione sui Diritti dell'Infanzia



Articolo 2  
 Nessuna discriminazione



Articolo 3  
 Migliori interessi



Articolo 6  
 Il diritto a sopravvivere e crescere



Articolo 12  
 Il diritto che le proprie opinioni vengano viste seriamente



Articolo 19  
 Protezione da abusi e dalla trascuratezza



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Project supported by



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by  
the European Union

PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890

Co-funded by  
the European Union

## Che tipo di azioni?

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Logos of project partners: AF FGF, UNIMORE, UEFA Foundation for children, friends, FORMODENA.

PINBALL - Preventing bullying IN and through footBALL  
ERASMUS-SPORT-2021-SCP  
ERASMUS2027  
Project n.101049890

Co-funded by  
the European Union

## Le Buone Pratiche PINBALL : come combattiamo il bullismo?

1. Offrendo informazioni sul bullismo, non solo ai giovani ma anche alla loro comunità educativa
2. Lavorare sull'identità di gruppo e sulla coesione, specialmente per quel che riguarda gli aspetti sociali (costruire delle forti amicizie e un'immagine di sé come parte del gruppo)
3. Creare delle norme anti-bullismo da seguire sul campo da calcio e al di fuori di esso
4. Riflettere sulle emozioni delle vittime di bullismo, in modo da sviluppare sentimenti forti di empatia nei loro confronti;
5. Coinvolgere attivamente i giovani nelle campagne anti-bullismo, in modo che possano sperimentare un senso di responsabilità nel produrre un cambiamento sociale e diventare dei modelli

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Logos of project partners: AF FGF, UNIMORE, UEFA Foundation for children, friends, FORMODENA.

77



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



## Grazie mille!

*"Se un Elefante ha il piede sulla coda di un topo, e tu ti dichiari neutrale, il topo non apprezzerà la tua neutralità."*

— Desmond Tutu



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

### Allegato preliminare.2a

## CONSIGLI PER GLI ALLENATORI PER PREVENIRE E INDIVIDUARE IL BULLISMO: L'ANALISI DEL CONTESTO SOCIALE

78

Una delle cose più importanti che, come leader, potete fare per la sicurezza sociale e per prevenire le violazioni e il bullismo è di riflettere su come il gruppo si sente e funziona insieme.

### Esercizio di venti minuti

Prendetevi del tempo per rispondere alle seguenti domande, che vi consentiranno di rappresentare l'attuale clima sociale presente nella vostra squadra. Per favore, siate il più onesti possibili. È raccomandato che utilizzare questi stimoli in modo ricorrente per discutere con i vostri colleghi sul clima sociale della vostra squadra. Se lo fate abbastanza spesso, sarete in grado di identificare e prevenire gli episodi di bullismo con più facilità.



Project supported by



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



*Ponetevi le seguenti cinque domande:*

1 – Quanto bene giocano insieme i giocatori? Cosa possiamo fare per aumentare la coesione?

---

---

---

---

---

2 – C’è qualcuno che è un po’ fuori dalla coesione sociale? Come possiamo cambiare questa cosa?

---

---

---

---

---

3 – Sono stati coinvolti tutti nell’allenamento? Come possiamo rendere tutti ancora più coinvolti?

---

---

---

---

---



Project supported  
by





4 – La squadra si sente al sicuro? Cosa posso fare farli sentire ancora più al sicuro?

---

---

---

---

---

5 – Sono un buon modello? Sono inclusivo? Come posso essere un miglior modello?

---

---

---

---

---

*Allegato preliminare.2b*

**LA MAPPA DELLA SICUREZZA SOCIALE – UNO STRUMENTO DI SCOPERTA**

Per individuare gli ambienti socialmente insicuri, è importante rendere gli spazi nascosti in cui i bambini agiscono. Questi spazi sono potenzialmente a rischio per quel che riguarda il gergo offensivo o gli abusi che i bambini e gli adolescenti non vogliono che gli adulti leaders vedano.



Project supported  
by





Diventando consapevoli di questi posti/zone, potete incrementare le presenze o le routine in questi spazi per prevenire l’insicurezza sociale o le violazioni prima che si verifichino. Lo scopo di creare una mappa della sicurezza sociale nella propria associazione è di creare una comune comprensione e un quadro generale di un’area o di un posto. La “mappa sulla sicurezza sociale” aiuta anche i leader adulti a chiarire ruoli e responsabilità tra di loro all’interno del club. L’esercizio richiede circa 30-45 minuti per essere completato

## FASE 1

Identificare i luoghi in base alla presenza di un adulto mappando dove i giovani e i leader adulti si muovono e interagiscono tra di loro.

**Materiali:** Fogli A4 o A3 e penne. Se avete già un disegno aggiornato e chiaro delle vostre strutture, ovviamente va bene utilizzarlo come punto di partenza.

**Procedura:** Partite disegnando le cornici esterne della struttura. Posizionate la hall/il campo, gli spogliatoi, la caffetteria, e altri edifici dove entrano ed escono i ragazzi. Quando part by drawing up the outer frames of the facility. Place the hall/field, the changing room, the cafe, and other buildings where the youngsters go in and out. Quando le fondamenta sono pronte, posizionate le aree e le superfici che sono conosciute per avere punti/attività per bambini e ragazzi nel vostro club. È in questi posti/zone che voi adulti siete più presenti, dove la vostra presenza è visibile e dove interagite con i bambini.

81

### **Domande:**

- Dov’è la presenza dell’adulto?
- Dove vi vedono i bambini (adulti leader)?



Project supported by





- Dove interagite con i bambini?
- Dove possono nascondersi i bambini, dove ne gli altri bambini ne gli adulti si trovano di solito?

Ci sono certi posti, angoli e fessure sulla mappa dove i bambini e i ragazzi si nascondono, magari per stare da soli senza la presenza fisica e sociale di un adulto. Inoltre segnate posti di questo tipo che conoscete sulla mappa.

**Discussione di gruppo:** Quando avete riflettuto individualmente, avete collezionato i vostri pensieri insieme nel gruppo di lavoro. Alcune domande che possono guidare la discussione di gruppo possono essere:

- Avete identificato gli stessi posti?
- Vedete diverse sfide?

## FASE 2

Identificate i posti caratterizzati da contesti, regole e attività non chiari (punti caldi) e chiari (punti freddi). **I punti caldi** sono posti dove i bambini e i ragazzi vogliono stare, dove è divertente, stimolante ed eccitare stare, ma dove il contesto e le regole non sono sempre chiare a tutti. **I punti freddi** sono posti dove il quadro per le attività e per giocare è così evidente ai bambini e ai ragazzi che sanno già cosa ci si aspetta e cosa possono fare qui.

**Procedura:** Pensate a tre posti che considerate essere punti caldi. Pensate a tre posti che considerate essere punti freddi.

**Discussione di gruppo:** verificate con gli altri leader, che altri posti hanno identificato? Segnate i punti sulla mappa.



Project supported  
by





- Cos'ha creato questi punti caldi?
- Che sforzi avete fatto per creare questi punti freddi?

### *Allegato preliminare.3*

## DISCUTERE GLI SCENARI DI BULLISMO

### *Esercizio di venti minuti*

Il seguente scenario spiega le situazioni di bullismo che possono verificarsi durante l'allenamento o durante la partita. Formate un paio di gruppi e selezionate uno scenario, poi discutetene insieme utilizzando le domande-suggerimento proposte. Insieme troveremo una lista di possibili azioni per intervenire in caso di bullismo.

#### *- Scenario 1*

Siete gli allenatori di gruppi di bambini di 12-13 anni. La maggior parte del gruppo si è allenata e ha giocato insieme per diversi anni. L'atmosfera è principalmente positiva, ma ultimamente avete notato un linguaggio nel gruppo con cui i ragazzi si rivolgono tra di loro parole come gay, femminuccia, stupido ecc. Quando lo fate notare alla squadra, dovete dire che è per divertimento e che non deve essere preso sul serio da nessuno.

#### *- Scenario 2*

Avete appena finito l'allenamento e state parlando con la giocatrice di 14 anni Sarah mentre aspetta che i suoi genitori la vengano a prendere. Recentemente la squadra è davvero migliorata e incoraggiate Sarah a partecipare al suo primo torneo. All'inizio Sarah risponde in modo



Project supported  
by





evasivo, ma dopo un po' vi dice che ha letto alcuni commenti offensivi sulla sua tecnica e sul suo peso dopo aver postato un video mentre giocava. Non vuole fare parte della prima partita perché si sente ansiosa e a disagio dopo quello a cui è stata esposta sui social. Dice anche che ha smesso di postare foto e video di sé stessa per ciò che è accaduto.

### - Scenario 3

Siete gli allenatori di un gruppo di giovani giocatori che hanno giocato e giocheranno insieme. Nella squadra, c'è una chiara gerarchia tra i giovani, che anche voi come allenatori avete notato. Comunque, non avete notato che ci sono stati alcuni casi di bullismo all'interno della squadra. Dall'altro lato, avete sentito, durante gli allenamenti e le partite, un linguaggio crudele da parte dei centrocampisti. Poco tempo fa avete preso un nuovo giocatore al club che non conosceva nessuno, Ali. All'inizio viene accettato dagli altri, ma quando la squadra inizia a giocare, iniziano ad arrivare i commenti dagli altri. I commenti e l'ostracismo ora vanno di male in peggio.

84

### **Domande (per tutti gli scenari)**

1 – Perché secondo voi si succedono queste situazioni?

---

---

---

---

---

2 – Se si presenta una situazione del genere, come potete effettivamente agire per affrontarla?



Project supported  
by





3 - Come possiamo agire preventivamente contro questo problema?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

*Allegato preliminare.4*

**“CONDURRE ESERCIZI”: UNA GUIDA IN 10 PASSI PER GLI ALLENATORI**

Di seguito sono riportati dieci piccoli suggerimenti che potrebbero aiutare gli allenatori e i leader in generale a promuovere un ambiente sicuro e prevenire episodi di bullismo durante le attività/esercizi di PINBALL. Sentitevi liberi di provare e implementarli nella vostra pratica quotidiana!

**1 - Non costringere mai nessuno a partecipare a un esercizio.** Alcune persone hanno bisogno di più tempo e di partecipare a modo loro. Preparatevi a gestire una situazione in cui qualcuno



Project supported  
by





non vuole essere coinvolto. Forse il ragazzo può sedersi tranquillamente accanto a voi e osservare, oppure può unirsi e commentare l'esercizio. È anche importante capire perché la persona non vuole partecipare, quale potrebbe essere il motivo dietro a questa decisione?

**2 - Dare a tutti la possibilità di ascoltare.** È importante radunare il gruppo, preferibilmente in cerchio, e poi dare le istruzioni in modo che tutti abbiano le condizioni ideali per poter ascoltare e partecipare alle istruzioni.

**3 - Prepararsi!** Pianificate come svolgere l'esercizio e imparate a farlo voi stessi se non l'avete mai fatto prima.

**4 - Siate chiaro quando spiegate.** Evitate espressioni come "Quindi ora tutti dovrebbero sapere cosa fare". Un modo più positivo di esprimere il concetto potrebbe essere: "Avete domande?"

**5 - Alimentate la discussione.** Motivate e spiegate al gruppo perché state svolgendo un esercizio e discutete successivamente su come i partecipanti credono sia andato.

**6 - Prendetevi cura di tutti.** È vostra responsabilità come leader dividere i partecipanti in gruppi in modo che nessuno rischi di sentirsi isolato o escluso.

**7 - Fate sentire tutti ascoltati.** Partite da un approccio democratico e siate consapevoli di dove siete collocati all'interno del gruppo. È importante riflettere sul fatto che, come leader, potete rafforzare o sfidare i ruoli all'interno del gruppo. Lasciate parlare tutti.

**8 - Sentitevi liberi di proporre una breve riflessione con il gruppo dopo ogni esercizio.**

Cosa è andato bene e cosa si poteva fare meglio? Perché è andata così?

**9 - Dare feedback positivi!** Concludete esprimendo il vostro parere e rinforzate ciò che è stato positivo.



Project supported  
by





**10 - State attenti.** Tenete a mente che potete modificare gli esercizi in base al feedback degli atleti: se alcuni argomenti risultano disturbanti, potete sempre chiedere loro di fornire un commento generale o usare post-it anonimi.

### *Allegato preliminare.5*

#### **AGIRE- PASSO DOPO PASSO**

Uno studente è stato sottoposto ad un trattamento degradante nella vostra scuola. Cosa fare ora? Ecco un riepilogo dei passaggi che FRIENDS consiglia di intraprendere per fermare questo comportamento. Una descrizione più dettagliata del processo e dei passaggi si può trovare nella parte 2 del corso “Agisci sempre”.

##### **1. Intervenire**

Tutti gli adulti che lavorano nella scuola dovrebbero sempre intervenire quando assistono a, o sospettano che uno studente sia stato sottoposto, a un trattamento degradante. È importante mostrare chiaramente che avete visto o che siete venuti a conoscenza di ciò che è accaduto e che non sarà tollerato. Cosa fare esattamente deve essere valutato caso per caso. È importante che l'incidente sia documentato., ad esempio utilizzando un resoconto di incidente.

87

##### **2. Segnalare**

Dopo che siete intervenuti, dovete segnalare quanto accaduto alle persone di competenza, in conformità con le normative locali. Il preside dovrebbe essere informato. I membri dello staff che dovranno continuare a lavorare sulla questione, e le loro responsabilità in questo processo, dovrebbero essere chiaramente definiti. Preferibilmente, i tutori legali dovrebbero essere contattati il giorno stesso in cui si è verificato il trattamento degradante, o appena la scuola ne viene a conoscenza.

##### **3. Investigare**

Quando uno studente è stato sottoposto a un trattamento degradante o a bullismo, la scuola deve scoprire come sia potuto accadere. L'indagine dovrebbe coinvolgere tutti gli studenti interessati, non solo la vittima. Le note prese durante le conversazioni e le conclusioni tratte dall'indagine dovrebbero essere incluse nella documentazione.



Project supported  
by





#### 4. Analizzare le cause

Per creare contromisure efficaci, è importante comprendere il più possibile le cause sottostanti. Per questo motivo, vi consigliamo di condurre un'analisi delle cause basata su quattro prospettive diverse: individuo, gruppo, organizzazione e società.

#### 5. Progettare contromisure

Queste misure sono i vostri strumenti per fermare il trattamento degradante nel breve termine e per prevenire che si verifichi di nuovo in futuro. Basandovi su ciò che sapete riguardo il trattamento degradante che ha avuto luogo, dovete valutare le misure necessarie per risolvere il problema.

#### 6. Follow-up

Il continuo monitoraggio è una parte essenziale dei vostri sforzi. Così scoprirete se avete fermato il trattamento degradante, monitorate come si sentono gli studenti coinvolti e valutate se è necessario aggiustare le misure che sono state implementate – o se sia necessario implementarne di nuove

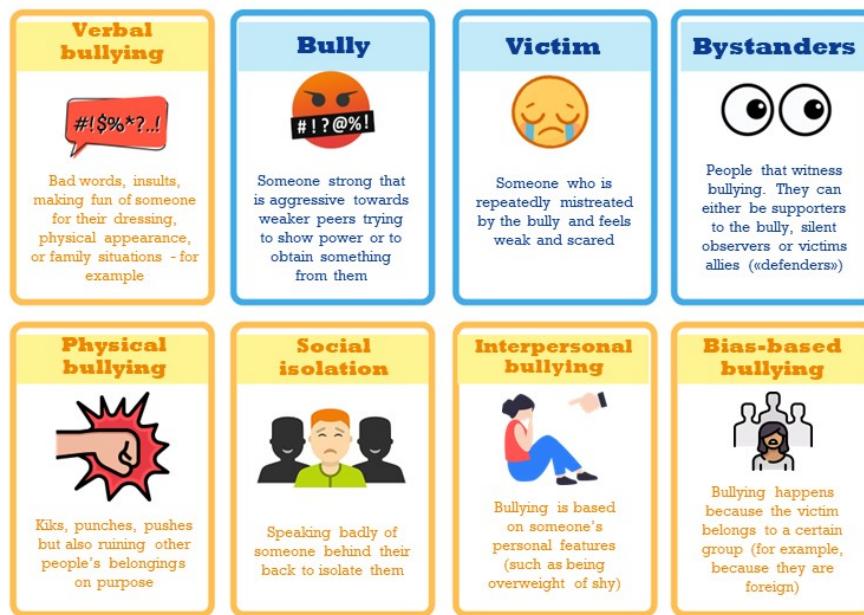


## Attività 1 “Dimmi di più” materiali

### Allegato 1.1 (10-14 anni)



89

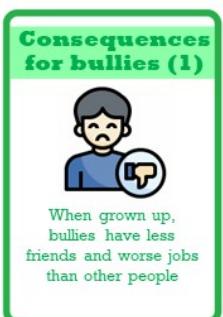
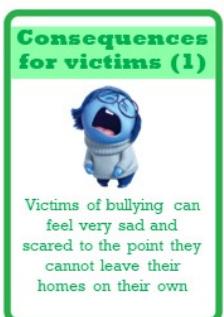


UNIMORE

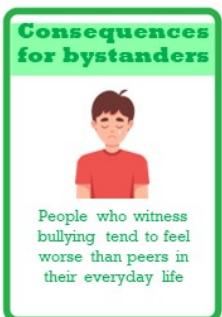
FORMODENA

Project supported  
by





90



Project supported  
by



UNIMORE  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA



*Allegato 1.1 (15-18anni)*

<b>Bullismo verbale</b> 	<b>Bullo</b> 	<b>Vittima</b> 	<b>Spettatori</b> 
Umiliare qualcuno insultando, per esempio, il loro modo di vestire, il loro aspetto fisico, genere o situazione familiare.	Individuo, spesso più fisicamente in forma della vittima, che mette in atto comportamenti aggressivi per affermare il proprio potere, sfruttando la situazione.	Individuo caratterizzato da debolezza fisica o mentale, che non può difendersi ed è soggetto all'aggressività del bullo.	Individui che assistono all'atto di bullismo. Possono essere sostenitori del bullo, spettatori silenziosi o alleati della vittima («difensori»).
<b>Bullismo fisico</b> 	<b>Isolamento sociale</b> 	<b>Bullismo interpersonale</b> 	<b>Bullismo basato sul bias</b> 
Atti fisici diretti (es. calci, pugni, spinte), ma anche furto di oggetti e/o danni volontari alle cose di qualcun altro.	Isolamento, diffusione di pettigolezzi e maldicenze.	Il comportamento aggressivo è perpetrato a causa delle caratteristiche individuali della vittima (es. essere sovrappeso/timidi).	Il comportamento aggressivo è perpetrato a causa dell'appartenenza della vittima a gruppi sociali (es. Etnia, orientamento sessuale, disabilità o religione).



UNIMORE

FORMODENA

Project supported by





**Conseguenze per la vittima(1)**  
  
Le vittime di bullismo tendono a sviluppare ansia e depressione.

**Conseguenze per i bulli (1)**  
  
Le ricerche mostrano come i bulli, da adulti, siano più vulnerabili a fallimenti lavorativi, relazioni povere e malattie fisiche.

**Conseguenze per le vittime(2)**  
  
Le vittime di bullismo tendono a subire un deterioramento nelle performance scolastiche e potrebbero addirittura abbandonare prematuramente gli studi.

**Conseguenze per i bulli (2)**  
  
I bulli, da adulti, possono manifestare comportamenti molto aggressivi e sviluppare malattie mentali (con maggiore probabilità rispetto alla norma).

**Conseguenze per gli spettatori**  
  
Un recente studio ha mostrato come gli spettatori di atti di bullismo riportino in maniera maggiore minor soddisfazione rispetto a ragazzi non-spettatori.



Attività 2 “Come ci si sente?” materiali

*Allegato 2.1*

**NON PASSARMI MAI IL PALLONE**

**COMMENTA NEGATIVAMENTE LE MIE AZIONI DI GIOCO**

**SE FACCIO UN ERRORE, FAMMI SENTIRE IN COLPA**

**FAMMI MOLTI COMPLIMENTI SUI MIEI SFORZI NEL GIOCO**

**PASSAMI SEMPRE IL PALLONE IL PRIMA POSSIBILE**

**CONSOLAMI SE FACCIO UN ERRORE**

93



Project supported  
by





## Attività 5 “Ecco chi siamo...” materiali

### Allegato 5.1



94





Project supported  
by





Co-funded by  
the European Union



Annex 5.15-18



96

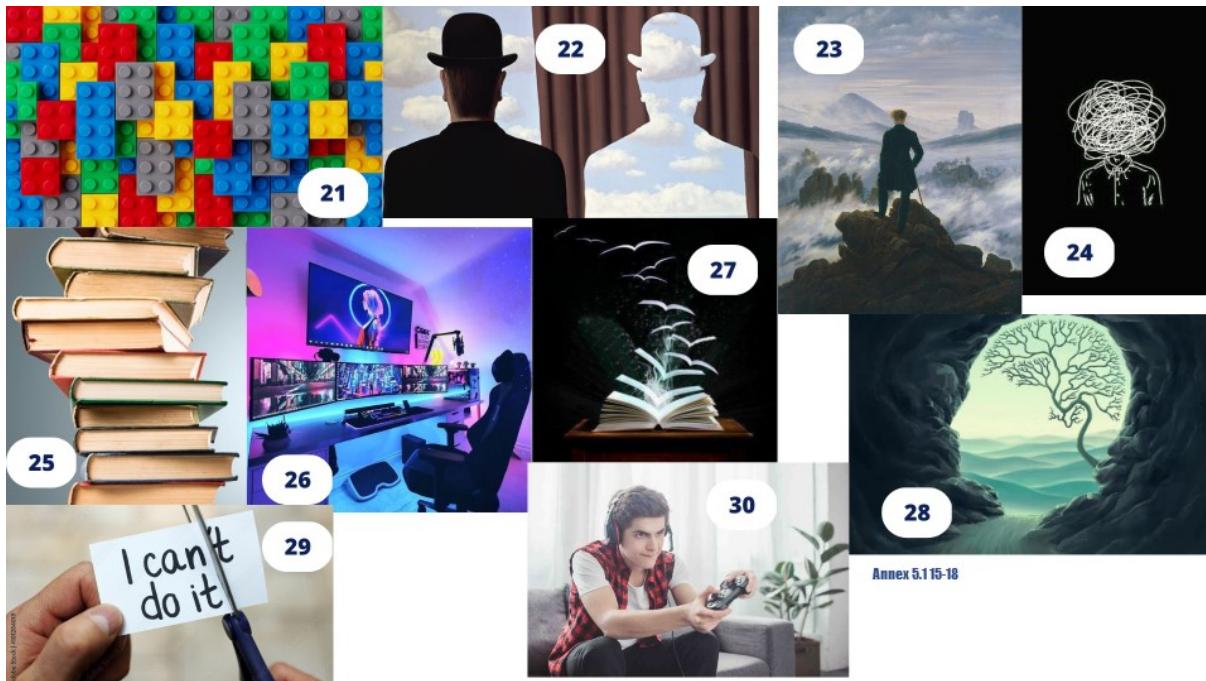


Project supported  
by





Co-funded by  
the European Union



97



Project supported  
by





*Allegato 5.2*



98



Project supported  
by





## 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 INFRAINGIAMO LA REGOLA
1			
2			
3			
4			
5			



Allegato 6.1

99



Project supported  
by

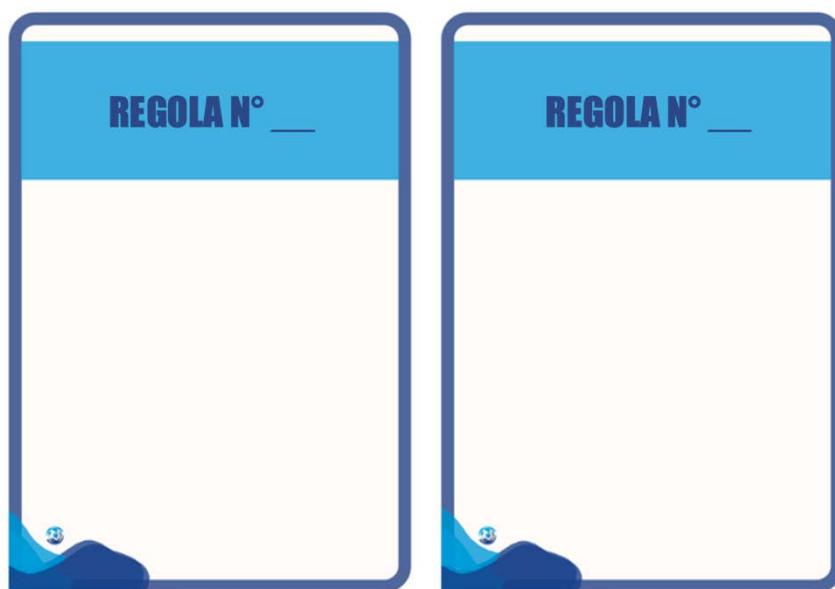




*Allegato 6.2*



Annex 6.2



100

[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](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 fenomeno 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.

101

##### 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.

102

### Prevenzione



Project supported  
by





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

*Allegato 8.2*



103

Annex 8.4



Project supported  
by