



Festival Internazionale dei Giochi e degli Sport della Mente  
*International Festival of Games and Mind Sports*

II edizione  
Sanremo  
21 novembre - 7 dicembre 2008

Con il Patrocinio di:  
Comune di Sanremo

---

**Un giocattolo per la vita**  
**A toy for life**



ideazione di un giocattolo per bambini atassici  
designing a toy for children suffering from ataxia

*Concorso internazionale per l'ideazione e la costruzione di giocattoli e presidi per bambini affetti da atassia e malattie neuromotorie*

*In collaborazione con*  
A.I.S.A (Associazione Italiana per la lotta alle Sindromi Atassiche)  
AISAPLAY  
Ufficio Scolastico Provinciale Imperia

### Regolamento

#### Art. 1

Il concorso "Un giocattolo per la vita" è organizzato da GIOCOsanremo in collaborazione con AISA (Associazione Italiana per la lotta alle Sindromi Atassiche), AISAPLAY e l'Ufficio Scolastico Provinciale di Imperia.

#### Art. 2

Il concorso nasce dall'idea di coniugare l'esperienza degli insegnanti e quella di un'Associazione di pazienti, quale appunto l'AISA, per promuovere lo studio e la realizzazione di modelli di giocattoli e presidi che possano migliorare l'equilibrio e la coordinazione motoria dei bambini con problemi neuromotori (il termine atassia indica la mancanza di coordinamento motorio, dalla perdita di equilibrio, alla difficoltà nell'eseguire movimenti fini e precisi con mani e piedi, dalla difficoltà di seguire con gli occhi il movimento rapido di oggetti, alla mancanza di coordinamento della parola).

A differenza dei pazienti colpiti da queste malattie in età adulta, quando gli schemi corporei, l'equilibrio e la coordinazione motoria sono già compiutamente sviluppati, i bambini colpiti all'inizio della loro vita hanno notevoli difficoltà ad imparare ad eseguire attività motorie semplici, come camminare, mangiare, bere, o più complesse, come correre, saltare, scrivere o disegnare.

La compromissione dell'equilibrio e della coordinazione motoria rende non solo disagiata, se non per molti impossibile, le normali attività quotidiane e di relazione, ma rappresenta un notevole impedimento al corretto sviluppo cognitivo, peraltro possibile per l'integrità cerebro-cognitiva di questi piccoli pazienti.

Si è così pensato di andare alla ricerca di nuovi strumenti che attraverso il gioco possano permettere al bambino atassico di trovare nuovi equilibri e sviluppare meccanismi di compenso alle carenze congenite.

I giocattoli presenti sul mercato hanno spesso delle finalità pedagogiche, mirando a favorire lo sviluppo delle normali capacità di coordinazione motoria; i nuovi giocattoli dovrebbero essere ancora più utili per tutti i bambini e, comunque, utilizzabili anche da chi tali normali capacità non le ha.

#### Art. 3

Al concorso possono partecipare solo le classi come soggetti unitari, non i singoli allievi, coordinate da un membro del corpo docente, che definiremo "insegnante referente". Le classi possono essere di Scuole italiane e di altre Nazioni, pubbliche e private paritarie legalmente riconosciute, di ogni ordine e grado separate nelle seguenti sessioni

- A – primarie
- B – secondarie di primo grado
- C – secondarie di secondo grado

Verranno premiati la classe vincente, il docente referente e la Scuola di appartenenza.

#### Art. 4

I partecipanti al concorso dovranno tenere presenti alcune semplici indicazioni di base:

- materiali ecocompatibili ed economici (legno, carta e cartone, etc.), per giochi con componenti elettrici, elettronici o a sfondo informatico con verifica delle normative sulla sicurezza.
- buona visibilità delle parti componenti (colorazioni decise, colori fondamentali, etc.)
- velocità di esecuzione iniziale molto lenta.
- istruzioni chiare e dettagliate per le persone di sostegno ai piccoli affetti.
- indicazione della fascia di età a cui il gioco è rivolto.

Risulteranno di notevole interesse anche proposte di modifiche a giochi / giocattoli già esistenti sul mercato ad esempio, la semplice palla diventa utilizzabile dai non vedenti introducendo all'interno un campanellino che ne segnala acusticamente la posizione, la bicicletta diventa utilizzabile per bambini atassici medi con un sellino dotato di schienale e braccioli, pedali maggiorati e rotelle.

#### Art. 5

Per partecipare al concorso:

l'insegnante referente di ogni classe dovrà inviare su materiale cartaceo o cd l'elaborato del giocattolo proposto, indicando:

- sezione (A – B – C)
- specificazione se l'elaborato del gioco / giocattolo è nuovo o lo sviluppo di prodotto già esistente
- Denominazione, indirizzo, tipo di scuola
- Nome e cognome dell'insegnante referente della classe
- Nome, cognome del dirigente scolastico
- Nome e cognome degli studenti della classe, partecipanti al concorso, che hanno elaborato il giocattolo
- Il modulo d'iscrizione deve essere firmato dal dirigente scolastico e riportare il timbro dell' Istituto.

Una scuola può partecipare al concorso con una o più classi. Il numero delle classi partecipanti per ogni scuola è illimitato. In ogni scuola ci possono essere più insegnanti referenti anche per più classi ma solo uno per classe.

#### Art. 6

La quota di partecipazione è gratuita

#### Art. 7

Gli elaborati devono pervenire entro il 15 novembre 2008 (fa fede il timbro postale) a: GIOCOsanremo, concorso "Un giocattolo per la vita" - Via Roma, 166 -18038 Sanremo.

Art. 8

Sulla base della validità degli elaborati ricevuti la giuria, composta da esperti di: GIOCOsanremo – AISA - USP Imperia, sceglierà a proprio insindacabile giudizio uno o più elaborati ritenuto/i migliore/i .

Le classi vincenti riceveranno:

- la targa di cristallo GIOCOsanremo
- Il diploma GIOCOsanremo

Art. 9

La comunicazione alle scuole vincitrici verrà data telefonicamente entro il 24 novembre 2008.

Art. 10

Le premiazioni verranno fatte sabato sera 29 novembre, nella Sala Congressi del Palafiori, durante lo spettacolo con le premiazioni dei vincitori delle iniziative della II edizione di GIOCOsanremo .

Art. 11

GIOCOsanremo si riserva la facoltà di registrare e/o riprendere e/o diffondere la manifestazione per intero o in alcune sue fasi con ogni mezzo (stampa, fotografia, radio, televisione, audiovisivi etc.) nonché abbinare alla manifestazione una o più iniziative di carattere promo-pubblicitario, senza che nulla sia dovuto e nessuno dei partecipanti possa avere nulla a pretendere.

Art. 12

Per ragioni tecnico – organizzative le fasi di GIOCOsanremo potranno subire variazioni, che saranno comunicate tempestivamente.

Art. 13

Tutte gli elaborati inviati rimarranno proprietà di GIOCOsanremo che si riserva la facoltà di pubblicarli o metterli a disposizione dell'AISA che potrà proporli ad Aziende di produzione. Questo senza che nulla sia dovuto e nessuno dei partecipanti possa avere nulla a pretendere.

Art. 14

Tutti gli stampati e i marchi sono protetti da copyright; pertanto ne è vietato l'utilizzo e la riproduzione con qualsiasi mezzo. Qualsiasi utilizzo non espressamente autorizzato sarà perseguito a termini di legge.

Art. 15

La partecipazione alla manifestazione implica la conoscenza e l'incondizionata accettazione delle norme contenute nel presente Regolamento e costituisce, da parte del partecipante, esplicito consenso a GIOCOsanremo ad inserire e trattare nel suo archivio i dati personali forniti ai sensi del D.Lgs. n. 196 del 30/6/2003 e dichiarazione di conoscenza dei propri diritti ai sensi della legge medesima.



Festival Internazionale dei Giochi e degli Sport della Mente  
International Festival of Games and Mind Sports

II edizione

## MODULO D'ISCRIZIONE

**Un giocattolo per la vita**  
**A toy for life**



ideazione di un giocattolo per bambini atassici  
designing a toy for children suffering from ataxia

II edizione

Sezione:       A) Primarie       B) Secondarie di 1° grado       C) Secondarie di 2° grado

Scuola, Istituto.....

Via..... CAP..... Città..... Provincia.....

Tel..... fax..... e-mail.....

Partita IVA ..... Codice Fiscale .....

classe..... denominazione del giocattolo.....

classe..... denominazione del giocattolo.....

classe..... denominazione del giocattolo.....

classe..... denominazione del giocattolo.....

classe..... denominazione del giocattolo.....

cognome, nome e materia dell'insegnante/i referente/i:.....

.....

.....

Telefono ..... cell. .... e-mail.....

Ai sensi del D.Lgs. n. 196 del 30/6/2003 - tutela della privacy informiamo che i dati sopra riportati potranno essere utilizzati per l'espletamento dell'attività di GIOCOsanremo . Dichiaro di aver preso conoscenza dell'informativa ed esprimo il consenso al trattamento dei dati personali.

Luogo..... Data.....

Cognome nome Dirigente Scolastico.....

Firma.....

GIOCOsanremo – Un giocattolo per la vita

Via Roma 166 - 18038 Sanremo

Tel. 0184 570300 Fax 0184 504685

Website: [www.giocosanremo.it](http://www.giocosanremo.it) - E-mail : [info@giocosanremo.it](mailto:info@giocosanremo.it)