

**COMUNE DI
CABELLA LIGURE**
Provincia di Alessandria

DELIBERAZIONE N. 57

del 27 OTTOBRE 2021

**VERBALE DI DELIBERAZIONE
DELLA GIUNTA COMUNALE**

**BANDO DELLA REGIONE PIEMONTE DGR 1-3781 DEL 17.09.2021 PER
IL FINANZIAMENTO PROGETTI DI PARCHI GIOCHI DIFFUSI –
APPROVAZIONE PROGETTO PER LA CANDIDATURA**

L'anno **duemilaventuno** addì **ventisette** del mese di **ottobre** alle ore **12:00** nella Sala delle adunanze consiliari.

Previa l'osservanza di tutte le formalità prescritte dalla vigente legge vennero oggi convocati a seduta i componenti la Giunta Comunale.

All'appello risultano:

N. d'ord.	Nome e Cognome	Presenti	Assenti
1	Roberta DAGLIO	X	=
2	Giancarlo RENATI	X	=
3	Paola REPETTI	X	=
		3	0

Assiste l'adunanza l'infrascritto Segretario Comunale la Dr. Giulio GIRALDI con funzioni consultive, referenti e di assistenza, il quale provvede alla redazione del presente verbale.

Essendo legale il numero degli interventi, la dottoressa Roberta Daglio - Sindaco - assume la presidenza e dichiara aperta la seduta per la trattazione dell'oggetto sopra indicato.

LA GIUNTA COMUNALE

VISTA:

- la deliberazione del Consiglio Comunale n. 8 in data 30.03.2021 con cui è stato approvato il bilancio di previsione 2021-2023 e i suoi allegati;
- la deliberazione della Giunta comunale n. 26 del 05.05.2021 con cui è stato approvato il Piano esecutivo di gestione, contenente il Piano performance con i relativi obiettivi;

PRESO ATTO dei risultati dell'indagine a cura dell'Ospedale Pediatrico Gaslini di Genova sull'impatto psicologico e comportamentale sui bambini delle famiglie in Italia, a circa tre settimane di distanza dal "lockdown", su un campione di famiglie con figli minori di 18 anni a carico e sulla base dei dati dei 3251 questionari di ricerca, i quali evidenziano che nel 65% di bambini di età minore di 6 anni e nel 71% di quelli di età maggiore di 6 anni (fino a 18 anni) sono insorte delle problematiche comportamentali e sintomi di regressione. In specifico per quel che riguarda i bambini al di sotto dei sei anni di età, i disturbi più frequenti sono stati l'aumento dell'irritabilità, disturbi del sonno e disturbi d'ansia (inquietudine, ansia da separazione. Nei bambini e adolescenti nella fascia d'età tra i 6 ed i 18 anni i disturbi più frequenti riguardano la "componente somatica" (disturbi d'ansia e somatoformi come la sensazione di mancanza d'aria) e i disturbi del sonno (difficoltà di addormentamento, difficoltà di risveglio per iniziare le lezioni per via telematica a casa, in una condizione di "jet lag" domestico, aumentata irritabilità e cambiamenti del tono dell'umore);

CONSIDERATO che in questa prospettiva, diventa importante per gli adulti "la scelta di recuperare le relazioni amicali e di decidere insieme alcuni giochi che possano tutelare anche i più piccoli. In questo modo è possibile non rinunciare al divertimento, alla vitalità e al gioco condiviso", in quanto "Il gioco è un ottimo strumento che può essere utilizzato anche per far comprendere, rielaborare e superare anche momenti più difficili. Il gioco aiuta ai bambini a decodificare una realtà spesso a loro incomprensibile." Infatti, per il benessere fisico e psicologico dei bambini e dei ragazzi sono fondamentali la ripresa dell'attività fisica, il movimento nella natura, la socializzazione, le attività culturali e di scoperta del territorio, accompagnati da una sana alimentazione;

PRESO ATTO:

- che la Regione Piemonte, ai sensi dell'art. 41 comma 1 lett. d) della Legge Regionale n. 1/2004, riconosce e sostiene la famiglia quale soggetto fondamentale per la formazione e la cura delle persone e quale ambito di riferimento unitario per ogni intervento riguardante la salute, l'educazione, lo sviluppo culturale e la sicurezza sociale di ciascuno dei suoi componenti e promuove e sostiene l'armonioso sviluppo delle relazioni familiari, delle funzioni educative, della corresponsabilità dei genitori negli impegni di cura e di educazione dei figli;
- che ai sensi dell'art. 44 commi 1 e 2, in attuazione della Legge 27 maggio 1991, n. 176 (Ratifica ed esecuzione della convenzione sui diritti del fanciullo, fatta a New York il 20 novembre 1989), la Regione promuove il diritto di cittadinanza e la qualità della vita ad ogni persona minore di età, nonché la promozione dello sviluppo e della salute psicofisica di ogni persona minore di età

individuando al successivo art. 45 comma 1 lettera c) l'importanza della realizzazione di servizi di animazione per l'infanzia e per l'adolescenza;

VISTO, in considerazione di quanto sopra, il Bando della Regione Piemonte per l'accesso ai finanziamenti destinati al sostegno di progetti per la realizzazione di parco giochi diffusi per i minori e le famiglie da parte dei Comuni del territorio regionale piemontese, ai sensi della Deliberazione della Giunta Regionale (*breviter* DGR) n. 1-3781 del 17.09.2021;

VISTA la Determinazione Dirigenziale della Regione Piemonte 1367/A1419A/2021 del 21.09.2021 riportante la DGR n 1-3781 del 17.09.2021 relativa alle modalità di accesso e criteri di finanziamenti destinati ai Comuni piemontesi, singoli o associati per la realizzazione di parco giochi diffusi per i minori e le famiglie da parte dei Comuni del territorio Regionale Piemontese, e nello specifico con le seguenti finalità:

- realizzazione occasioni di svago, crescita e rafforzamento, sviluppando conoscenze, competenze e autostima, ritrovando energie e fiducia;
- promozione dell'utilizzo dei parchi e dei luoghi pubblici dedicati nel rispetto delle misure di prevenzione previste delle autorità (cortili, piazze, strade aperte al solo transito pedonale);
- creazione di reti formate da enti locali, scuole, con il coinvolgimento di associazioni giovanili, centri di aggregazione, organizzazioni di volontariato, cooperative sociali, associazioni sportive, anche attraverso lo strumento della progettazione degli interventi;

PRESO ATTO che con la medesima DGR sono altresì stati definiti i criteri per l'erogazione dei contributi, di seguito sommariamente esposti:

- possono presentare domanda di contributo le Amministrazioni Comunali singoli o associati;
- ogni comune potrà inviare un'unica domanda di contributo;
- al Comune può essere riconosciuto un contributo massimo dell'importo di € 12.500,00;
- la presentazione dell'istanza deva avvenire utilizzando l'apposito modulo spedito entro le ore 12:00 del giorno 09.11.2021 indicando nell'oggetto: "DGR n. 1-3781 del 17.09.2021 – finanziamenti destinati ai Comuni piemontesi, singoli o associati, per la realizzazione di parco giochi diffusi per i minori e le famiglie da parte dei Comuni del territorio regionale";

CONSIDERATO che il Comune di Cabella Ligure ha intenzione di partecipare per l'ottenimento del contributo presentando un progetto che preveda iniziative, eventi e corsi, in particolare a tema "scacchi", anche con supporti multimediali (attraverso codici QR) sul territorio comunale;

PRESO ATTO che all'iniziativa partecipano in qualità di partner soggetti, enti dotati della necessaria esperienza nell'ambito del progetto, nonché l'associazione culturale locale "Roba da Streije";

CONSIDERATO che l'iniziativa ha un costo totale di € 15.000,00, comprensivo di € 2.500,00 a carico del Comune;

VISTA la Legge 241/90;

ACQUISITI gli allegati pareri favorevoli espressi, ai sensi dell'art. 49 del D.lgs. 267/2000 e s.m.i, dai Responsabili dell'Area Tecnica e dell'Area Finanziaria, rispettivamente in ordine alla regolarità tecnica e contabile della presente di deliberazione;

Con voti favorevoli unanimi, espressi in forma palese per alzata mano

DELIBERA

1. DI DARE ATTO che quanto indicato in parte narrativa costituisce parte integrante e sostanziale del presente deliberato e deve intendersi quivi integralmente trascritto;
2. DI APPROVARE l'allegato Progetto di parco giochi diffuso per minori e famiglie dell'importo complessivo di € 15.000,00;
3. DI PRESENTARE, di conseguenza, la candidatura al Bando della Regione Piemonte per la presentazione di domanda di finanziamento nel limite massimo consentito (€ 12.500,00), destinata al sostegno di progetti per la realizzazione di parco giochi diffusi per i minori e le famiglie da parte dei comuni del territorio regionale piemontese, ai sensi della DGR n. 1-3781 del 17.09.2021, entro la scadenza delle ore 12.00 del 09.11.2021;
4. DI TRASMETTERE la presente deliberazione al Responsabile dell'Area Tecnica e dell'Area Finanziaria, affinché ne prendano atto, ponendo conseguentemente in essere tutti gli atti e le verifiche di natura gestionale connesse al presente provvedimento;
5. DI DARE ATTO che essendo l'importo complessivo del progetto di € 15.000,00, la restante parte per cui non può essere richiesto il finanziamento, ossia € 2.500,00 viene sostenuta dal Comune con le risorse previste nel bilancio di previsione 2021-2023, esercizio 2022, PEG 20105 Cod.01052;
6. DI DICHIARARE il presente provvedimento, con successiva ed unanime votazione favorevole, immediatamente eseguibile ai sensi dell'art. 134, comma 4 del D.lgs. n. 267/2000, al fine di presentare tempestivamente l'istanza di contributo completa di tutte le indicazioni e gli allegati necessari.

CABELLA SI METTE IN GIOCO

Progetto di parco giochi diffuso per minori e famiglie



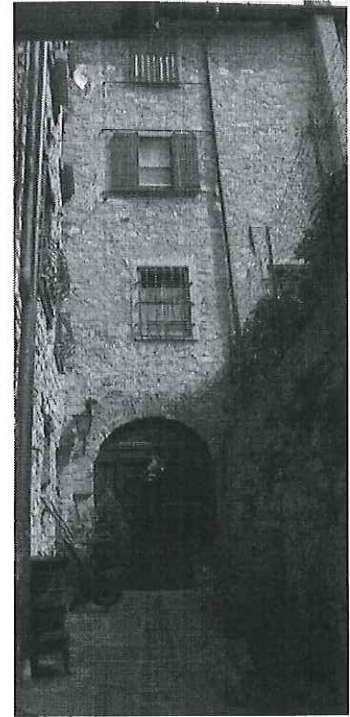
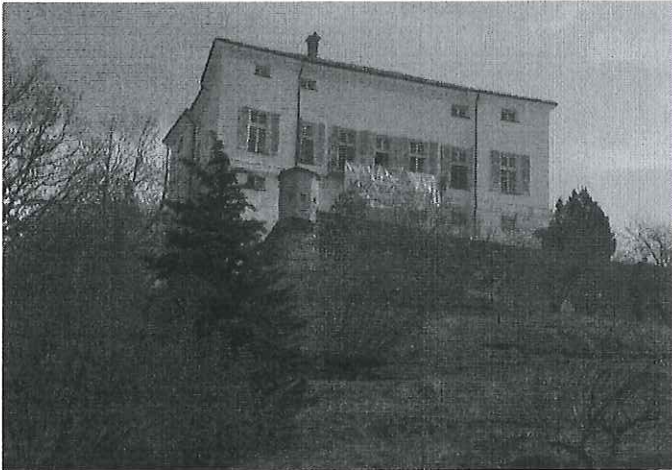
Contesto dell'iniziativa

Con una superficie di circa 47 chilometri quadrati, situato sulle alture dell'Appennino Ligure-Piemontese, in Provincia di Alessandria, il Comune di Cabella Ligure apre idealmente la Valle formata dal torrente Borbera. Il capoluogo sorge a 525 mt. sul livello del mare, alla confluenza dei torrenti Liassa e Borbera ed è ai piedi dei Monti Ebro e Chiappo che raggiungono l'altitudine di oltre 1700 mt. Un tempo fortemente antropizzato, questo territorio offriva terreni coltivati, monti delicatamente falciati, animali domestici che vivevano in simbiosi con gli uomini. Oggi la situazione è completamente mutata, ma la bellezza e l'incanto di questi paesaggi, la natura incontaminata, le maestose vestigia del passato, unite ad una offerta enogastronomica di altissimo livello e ad una capacità di accoglienza semplice e calorosa, esercitano ancora una notevole forza attrattiva.

Attualmente il Comune ha circa 500 residenti, ma durante la bella stagione il piccolo centro si popola e conta più di tremila presenze, costituite per la maggior parte da persone che tornano nel periodo estivo ad abitare le case di famiglia lasciate, spesso contro voglia, per necessità di studio o lavoro. Ed è così che ogni estate Cabella ed i suoi sobborghi ritornano agli antichi splendori, i vicoli si animano di voci e grida di bambini, gli orti ed i giardini odorano e risplendono di profumi e colori. L'antico e il nuovo si incontrano a Cabella e frazioni e fanno rivivere attività produttive, storia e tradizioni popolari tramandate anche attraverso canti e balli.



Il comune con il suo borgo antico è, sia storicamente che attualmente, punto di ritrovo e riferimento per l'alta val Borbera, sia per la presenza di attività commerciali e servizi, sempre più rari nei piccoli borghi degli appennini, che per la disponibilità di spazio, ancora più raro, per la morfologia del territorio, offerto da Piazza della Vittoria che già dai primi del 900, ospita fiere, mercati, ed eventi. L'antico borgo sorge ai piedi del palazzo Doria, un'imponente costruzione nobiliare già presente nel XIV secolo che, insieme all'antica parrocchiale di San Lorenzo, è uno dei due beni monumentali soggetti a vincolo ministeriale.



Palazzo Spinola-Doria Pallavicini-Doria

Palazzo Doria (già Spinola Pallavicino) domina il borgo con un'imponente pianta quadrangolare con contrafforti angolari sporgenti. Di origine medievale, fu totalmente rimaneggiato nel XVII secolo dalla famiglia Doria. A ricordare l'antica funzione difensiva resta la posizione, sul pendio alle spalle del borgo, isolato completamente da questo, la cinta bastionata, dotata di garitte e feritoie a bocca di lupo e le tracce di un antico fossato. Oggi è proprietà privata della Fondazione Mondiale Sahaja Yoga, fondata dalla principessa indiana Shri Mataji Nirmala Devi.

La parrocchiale di San Lorenzo

La chiesa attuale sorge sulle rovine dell'antico oratorio di San Rocco. Essendo l'oratorio del borgo insufficiente, nel 1607 il vescovo Gambarara ne ordinava la demolizione per costruire sulle fondamenta una nuova chiesa più consona alle esigenze della popolazione. La ricostruzione avviene nella prima metà del Seicento ad opera dei marchesi Spinola, con il concorso degli abitanti e conclusa nel 1876. La chiesa si affaccia su una piazzetta che si apre nel tessuto delle vie strette e tortuose di impianto medioevale, in contrasto con lo stile neoclassico della facciata, scandita da lesene scanalate con capitelli a foglia di acanto.

I nomi dei luoghi aiutano a capire la storia, la cultura, i valori del territorio. Spesso, perciò, i nomi delle strade rimangono a testimonianza dell'antico passato, per cui, a Cabella Ligure troviamo, per esempio: *la via del mulino, la via delle gabelle, la piazza della loggia, la via della ferriera, la strada per Teo...*

Mantenere i riferimenti toponomastici significa continuità col passato, consapevolezza delle proprie origini e, in una politica di conservazione e recupero, la realizzazione di interventi mirati alla valorizzazione delle preesistenze: il luogo dell'antico mestiere (negozi e botteghe artigiane), l'elemento architettonico che ha dato il nome alla piazza, la riscoperta dello storico tracciato.

Con questa proposta progettuale intendiamo perseguire queste finalità e promuovere insieme all'attività ludica anche la conoscenza dell'intricato tessuto urbano, tipicamente medioevale, che si sviluppa attorno a strette vie, chiamate *vicoli*, a partire dalla Piazza principale fino ai piedi dell'antico Palazzo Doria Pallavicini, cogliendo un'opportunità per il miglioramento sociale ed economico di un territorio così ricco di storia, tradizioni, saperi e cultura, fragile ma ancora vitale.

Sintesi del progetto:

Il progetto di creazione del parco gioco diffuso di Cabella Ligure si articola in due step:

1)- L'Amministrazione Comunale, considerato che gli scacchi sono uno sport riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale nonché uno dei giochi che ha maggior popolarità al mondo, ha indetto e sta tenendo, in collaborazione con il Circolo Scacchistico del DLF di Novi Ligure, un corso gratuito per bambini e ragazzi al quale, viste le numerose richieste pervenute, ne seguirà uno per adulti. Considerato il buon accoglimento dell'iniziativa anche da parte di ragazzi di paesi limitrofi che frequentano l'unico plesso scolastico dell'Alta Val Borbera e con l'obiettivo di favorire la socializzazione tra i giovani dell'Alta Valle nonché la fruizione all'aperto di quello che tradizionalmente è un gioco da tavolo, l'amministrazione comunale prevede di installare nei giardini pubblici una scacchiera gigante con caselle di 35 cm e lato di 3 metri circa, dotata di pezzi di altezza variabile da 60 a 90 cm. La scacchiera sarà disegnata con apposite vernici bianco e nero sulla pavimentazione in autobloccanti esistente in una porzione dei giardini pubblici, adeguatamente ombreggiata ed attualmente priva di installazioni. A completamento dell'area di gioco si prevede il posizionamento di contenitori per i pezzi che possano fungere anche da sedute per gli spettatori. In prospettiva si prevede di organizzare, in collaborazione con l'Associazione culturale "Roba da Streije", gare e tornei di scacchi, singoli ed a squadre, anche mettendo a disposizione il materiale (scacchiera a muro e set completi da gara) già in possesso dell'amministrazione comunale.

2) Per far conoscere e valorizzare il centro storico del paese si è pensato di creare una sorta di "gioco dell'oca", un percorso a tappe che si snoda per i carruggi e le piazzette, studiato per evidenziare le particolarità di alcuni luoghi nonché i loro aspetti storico culturali, il tutto in una dimensione ludico motoria adatta ad essere fruita da adulti e minori, singolarmente o intraprendendo competizioni tra più giocatori. Partendo dalla mappa del centro storico che indica percorsi e soste si potrà giocare a più livelli, dal gioco adatto anche ai più piccoli, alla scoperta delle curiosità e della storia di un antico borgo, spesso sconosciute ai suoi stessi abitanti. Sul tabellone di partenza del gioco, che sarà collocato nella piazza principale, saranno indicate le regole e la mappa, che i giocatori potranno vedere riprodotta anche nel pieghevole in distribuzione a lato del tabellone.

Ad ogni tappa sarà installata una casella di sosta, se ne prevedono circa 20 collocate nei punti di interesse, costituita da un'installazione autoportante in materiale idoneo integrabile con il contesto, con la pavimentazione e gli edifici esistenti.

Ogni installazione sarà suddivisa in 4 spazi atti a contenere:

- breve descrizione storico culturale della tappa;
- identificazione grafica della tappa;
- mappa del percorso;
- ruota girevole, tipo ruota della fortuna, che sostituisce i dadi e indicherà al giocatore la prossima mossa, rimandandolo alle successive installazioni.
 - QR CODE -collegato al sito del comune per usufruire degli stessi servizi tramite smartphone.

Esempio: tappa Palazzo Doria – l'installazione, visualizzabile anche tramite QR CODE, conterrà cenni storici sull'edificio, numero e disegno identificativo della tappa, la mappa dell'intero percorso riportante la posizione, ruota girevole per la prossima mossa.

Per incentivare la partecipazione alla costruzione del progetto da parte di bambini e ragazzi è prevista una partnership con la locale Associazione culturale "Roba da Streije" che gestisce la Biblioteca Civica, alla quale è demandato il compito di istituire laboratori artistici divisi per fasce d'età, con idoneo insegnante, per l'illustrazione del tema attribuito ad ogni tappa. L'Associazione provvederà anche ad organizzare un punto di "book crossing" specializzato sulla letteratura per bambini e ragazzi, presso il quale prevedere una tappa del percorso, ciò al fine di incentivare le fasce di età giovanili alla lettura e alla frequentazione della Biblioteca. Il punto di book crossing sarà allestito nell'atrio aperto al piano terreno dell'edificio comunale che ospita la biblioteca, a cura del Comune e gestito dall'Associazione con materiale della biblioteca civica.

L'iniziativa sarà pubblicizzata nella fase di progettazione, per quanto riguarda il coinvolgimento dei bambini e ragazzi frequentanti l'Istituto Comprensivo di Arquata Scrivia-Vignole Borbera, con la distribuzione di volantini e a mezzo social per le adesioni ai laboratori artistici. Nella fase di avvio del progetto sarà data ampia informativa alla stampa locale e ai media e sarà organizzato ed adeguatamente pubblicizzato un evento per l'inaugurazione del parco giochi diffuso di Cabella Ligure.

SEZIONE 3. QUADRO ECONOMICO DEL PROGETTO (PERIODO DI VALIDITA' DELLE SPESE: DALLA DATA DI PUBBLICAZIONE DEL BANDO FINO AL 31.10.2022)

DETTAGLIO VOCI DI SPESA	IMPORTO TOTALE del progetto (COLONNA C+COLONNA D)	DI CUI: A CARICO DEL FINANZIAMENTO STATALE	DI CUI: COFINANZIAMENTO MINIMO 10% (SPECIFICARE FONTE DI FINANZIAMENTO)
A	B	C	D
AZIONE 1 Acquisto scacchi giganti, sedili contenitore e armadi da esterno Spese dirette per la realizzazione del progetto	2.500	0,00	2.500 Comune di Cabella Ligure
AZIONE 2 Relizzazione scacchiera a pavimento Spese di personale interno e/o esterno	500	500	0,00
AZIONE 3 Spese per laboratori artistici Spese di personale interno e/o esterno	2.000	2.000	0,00
AZIONE 4 Realizzazione tabellone di partenza del gioco Spese dirette per la realizzazione del progetto	500	500	0.00
AZIONE 5 Realizzazione installazioni di tappa del gioco ,centro storico Spese dirette per la realizzazione del progetto	4.500	4.500	0,00
AZIONE 6 Spese personale installatore Spese di personale interno e/o esterno	2.000	2.000	0,00
AZIONE 7 Spese di promozione del progetto Spese di pubblicità e promozione	1.500	1.500	0,00

AZIONE 8			
Realizzazione evento di inaugurazione			
Altre spese connesse all'attuazione dell'intervento	1.500	1.500	0,00
TOTALI	15.000	12.500	2.500