

## **Progetto di Terapia Occupazionale**

# **La governance del cavallo**

## **Background**

La governante del cavallo è un'attività in grado di sollecitare sentimenti ed emozioni intense come la gioia, le serenità, ma anche paura, rabbia e tristezza, la componente relazionale che si stabilisce tra la persona e l'animale dà una marcia in più all'intervento terapeutico.

Gli odori ed i rumori tipici del maneggio (afferenze olfattive e acustiche) e il tatto dovuti al contatto e al "corpo a corpo" che si ha toccando l'animale, stimolano ed aiutano la presa di coscienza e la conoscenza del sé del proprio corpo, inducendo una migliore organizzazione dello schema corporeo e del vissuto di sé.

Attraverso lo svolgimento del progetto, i ragazzi potranno sviluppare competenze che andranno ad incrementare varie aree di sviluppo al fine di migliorare la loro qualità della vita come l'autostima (la capacità di guidare un animale decisamente grande favorisce un ritorno di immagine positivo, che coinvolge anche la famiglia); il senso di responsabilità, inoltre il prendersi cura di un animale così grande, ma che necessita di numerose attenzioni e, come mi è solito dire "tanto grande, quanto delicato", sia per montarlo che nella cura quotidiana, stimola la capacità di autogestirsi, grazie al feedback che si crea tra cavallo e utente;

Comunicare non significa solo "parlare" con le parole ma inviare messaggi emozionali con il corpo, il cavallo come co-terapeuta animale è un insegnante che "non parla", ma agisce e reagisce.

Infine il luogo dove vive il cavallo permette all'utente di uscire da un ambiente "medicalizzato" sanitario e lo immerge a stretto contatto nella natura ; il luogo dove viene fatta la terapia è un ambiente demedicalizzato, gli stimoli visivi e spaziali (luci e colori) dovuti all'ambiente maneggio richiedono una particolare attenzione visiva finalizzata facilitando l'acquisizione della dimensione spazio

## **Metodologia**

- Supporti visivi combinati (VOM, sequenze visive)
- Tecniche cognitive-comportamentali (token economy con gettoni\rinforzo, prompting e fading, modeling, chaining, shaping, problem solving)

## **Obiettivi**

- Socializzazione
- Capacità di prendersi cura di qualcuno
- Capacità di classificazione (materiale per lavare il cavallo, strigliarlo , etc...)
- Rinforzare il senso di autoefficacia e stima di se
- Incrementare la motivazione al fare
- Riduzione dei comportamenti problema

## **Domini di attività e partecipazione**

### **Compiti e richieste generali**

- D210 intraprendere un compito singolo
- D220 intraprendere compiti articolati

### **Mobilità**

- D440 uso fine della mano ( raccogliere/afferrare)

### **Interazioni e relazioni interpersonali**

- D710 interazioni interpersonali semplici
- D720 interazioni interpersonali complesse
- D730 entrare in relazione con estranei
- D750 relazioni sociali informali

### **Vita sociale, civile e di comunità**

- D920 ricreazione e tempo libero

## **Procedura**

Le attività saranno seguite, in concomitanza dal terapeuta e dall'esperto in management del cavallo.

I ragazzi saranno suddivisi in 2 gruppi a seconda dei criteri diagnostici e in accordo con gli obiettivi del PRI.

Il luogo di svolgimento delle attività sarà il cortile del Centro di Riabilitazione neuromotoria PRIF Curti (Ce) .

Data e ora da definire.