

Το χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα "Bridge", το οποίο στοχεύει στην δημιουργία παιχνιδιών για τα συμπτώματα της άνοιας, βρίσκεται τώρα στη μεσαία φάση υλοποίησης.

Η ομάδα του προγράμματος είναι στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσει ότι 8 παιχνίδια, που στοχεύουν στα νοητικά και συμπεριφορικά συμπτώματα της άνοιας, τα οποία έχουν δημιουργηθεί και είναι έτοιμα να ελεγχθούν.

Αυτά τα παιχνίδια, 4 επιτραπέζια και 4 ψηφιακά, έχουν σχεδιαστεί και δημιουργηθεί από την ομάδα του project, βασιζόμενα στις ιδέες των επαγγελματιών υγείας, σχεδιαστών παιχνιδιών, νέων εθελοντών, ατόμων με άνοια και των περιθαλπόντων τους, οι οποίοι προέρχονταν από την Ελλάδα, την Ιταλία και την Ρουμανία.

Τα **"ΑΝΘΙΣΜΕΝΑ ΛΟΥΛΟΥΔΙΑ"** είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι συνεργασίας για όλη την οικογένεια συμπεριλαμβανομένων και των ατόμων με άνοια. Σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν με στόχο να δημιουργήσουν ένα όμορφο μπουκέτο με λουλούδια. Το παιχνίδι στοχεύει να ενισχύσει την κοινωνικοποίηση, την μνήμη, την παρατήρηση, την συγκέντρωση και άλλες νοητικές λειτουργίες

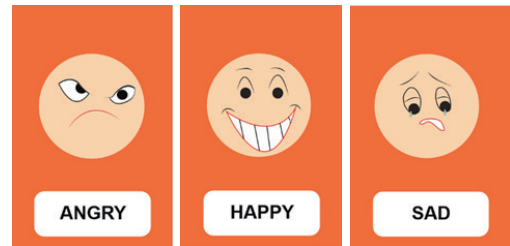


Τα **"ΣΠΕΣΙΑΛΙΤΕ"** είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι συνεργασίας που στοχεύει στην ενίσχυση νοητικών, κοινωνικών και συμπεριφορικών δεξιοτήτων των ατόμων με άνοια. Οι παίκτες προσπαθούν να ετοιμάσουν μια συνταγή. Ένας παίκτης είναι ο μάγειρας και γνωρίζει την συνταγή που θέλει να φτιάξει. Οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν την συνταγή βρίσκοντας τα κατάλληλα υλικά μαγειρικής.

DESSERT

Chocolate  
cake

Τα **“ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ”** είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι αφήγησης που στοχεύει στην ενεργοποίηση της συναισθηματικής αναγνώρισης και στην αναπόληση των ατόμων με άνοια. Είναι ένα παιχνίδι συνεργασίας στο οποίο οι παίκτες προσπαθούν να μαντέψουν τα συναισθήματα που ακούνε σε έναν ήχο και να πουν μια ιστορία για αυτό.



Το παιχνίδι **“ΟΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ”** στο οποίο όλοι οι παίκτες προσπαθούν να παίξουν μια θεατρική παράσταση η οποία βασίζεται σε ένα σενάριο. Οι παίκτες πρέπει να διαλέξουν τους κατάλληλους ηθοποιούς, κινήσεις, αντικείμενα για τα σκηνικά και τα τραγούδια. Το παιχνίδι στοχεύει να ενισχύσει τις νοητικές, κοινωνικές και κινητικές δεξιότητες.



Το παιχνίδι **“ΒΡΕΣ ΤΟ”** είναι ψηφιακό (και για PC και για tablet) στο οποίο οι παίκτες πρέπει να αναγνωρίσουν τα αρνητικά των εικόνων ή να διαλέξουν ένα μέρος της εικόνας το οποίο έχει κοπεί.



Το **“ΕΠΟΜΕΝΟΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ”** είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι για tablet στο οποίο ο παίκτης πρέπει να προετοιμάσει την βαλίτσα του για διαφορετικούς προορισμούς. Ενεργοποιεί την ικανότητα παρατήρησης, την μνήμη, την κριτική σκέψη και την συγκέντρωση.

Το **“ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΠΟΥΛΙΩΝ”** είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι για tablet. Οι παίκτες προφασίζονται ότι είναι παρατηρητές πουλιών, οι οποίοι πρέπει να βρουν και να χτυπήσουν συγκεκριμένα πουλιά βασιζόμενοι σε ένα μοντέλο. Το παιχνίδι στοχεύει να ενισχύσει την μνήμη, την προσοχή, την παρατήρηση και την συγκέντρωση και συμπεριλαμβάνει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας.

Η **“ΛΑΪΚΗ ΑΓΟΡΑ”** είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι για tablet. Ο παίκτης πρέπει να ψωνίσει μια λίστα από ψώνια και ένας συγκεκριμένος αριθμός νομισμάτων είναι στο πορτοφόλι του. Πρέπει να επισκεφτεί την λαϊκή αγορά της γειτονίας και να ξεκινήσει να ψωνίζει. Η οικονομική διαχείριση, η μνήμη και η κριτική σκέψη είναι οι βασικές δεξιότητες που ενισχύονται.



## THE GAMES

Τα παιχνίδια θα ελέγχουν σε μια σειρά εργαστηρίων, στα οποία θα συμμετέχουν τουλάχιστον 10 άτομα: άτομα με άνοια, περιθάλποντες, επαγγελματίες υγείας και νέοι εθελοντές. Τα εργαστήρια στοχεύουν να αυξήσουν την κοινωνική ένταξη των ατόμων με άνοια μέσα από την ενεργή συμμετοχή τους σε παιχνίδια που μπορούν να ενεργοποιήσουν τις νοητικές τους λειτουργίες. Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν, να διασκεδάσουν, να βελτιώσουν την διάθεσή τους και να αναπτύξουν νέες δεξιότητες. Τα εργαστήρια, και γενικότερα το Bridge project, στοχεύουν στην γεφύρωση του χάσματος γενεών, να μειώσει το στίγμα για την νόσο και να αυξήσει τις εθελοντικές δράσεις των νέων εθελοντών στην 3η ηλικία.

Κατά την διεξαγωγή των εργαστηρίων, τα άτομα με άνοια και οι περιθάλποντές τους, μαζί με τους νέους εθελοντές και τους επαγγελματίες υγείας, θα έχουν την ευκαιρία να περάσουν χρόνο μαζί παίζοντας τα παιχνίδια που δημιούργησε αυτό το πρόγραμμα. Κάθε εργαστήριο θα διαρκέσει 2 ώρες και 2 διαφορετικά παιχνίδια θα παρουσιάζονται και θα παίζονται. Στο τέλος οι επαγγελματίες υγείας θα μαζέψουν όλα τα σχόλια για το εργαστήριο και τα παιχνίδια, με στόχο να εντοπίσουν τα οφέλη και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

Όσο το δυνατόν συντομότερα, λαμβάνοντας υπόψη την εξάπλωση της πανδημίας, 8 εργαστήρια θα πραγματοποιηθούν σε κάθε χώρα, στην Ελλάδα, στην Ιταλία και στην Ρουμανία, μέχρι το τέλος του Οκτώβρη 2020

## Μελλοντικά βήματα

Όταν τα παιχνίδια ελέγχουν, οι ομάδα του προγράμματος θα συναντηθεί στην Αθήνα για να αξιολογήσει την πρόοδο της δουλειάς, να πραγματοποιήσει τις τελευταίες τροποποιήσεις και να σχεδιάσει τα επόμενα βήματα.

Τα επόμενα βήματα του Bridge project θα εστιάσουν στην δημιουργία μιας ηλεκτρονικής πλατφόρμας και σε ένα διαδικτυακό εκπαιδευτικό μάθημα για την άνοια και τις ωφέλειες των σοβαρών παιχνιδιών. Με την πρόσβαση σε αυτό το μάθημα, θα είναι δυνατόν να κατεβάσετε όλα τα παιχνίδια δωρεάν.

Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερες νέες πληροφορίες για το Bridge project μέσα από το Newsletter!

*Αυτή η δημοσίευση για το Project φτιάχτηκε από τους συμμετέχοντες οργανισμούς σε συνεργασία ή μεμονωμένα, σε οποιαδήποτε μορφή ή χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε μέσω. Έτσι πρέπει να αναφερθεί ότι, αντανακλά μόνο την οπτική των συγγραφέων και η Εθνική Αρχή (IKY) και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν είναι υπεύθυνες για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει*