

Aprilie 2020 - n.2

Proiectul „Bridge” finanțat de programul Erasmus + care are ca scop crearea jocurilor serioase ce acționează asupra simptomelor dementei, este acum în faza centrală.

Parteneriatul Bridge este încântat să anunțe că 8 jocuri, care acționează asupra simptomelor cognitive și comportamentale ale dementei, au fost create și sunt gata de testare.

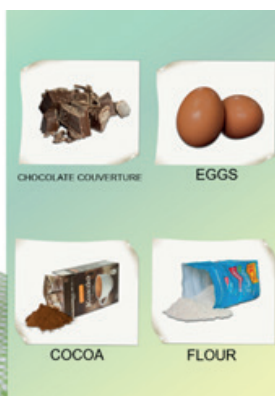
Aceste jocuri, 4 fizice și 4 digitale, au fost proiectate și produse de consorțiul proiectului, pe baza ideilor de concept ale profesioniștilor din domeniul sănătății, designerilor de jocuri, tinerilor voluntari, persoanelor cu demență și îngrijitorilor lor, din Grecia, Italia și România

**“FLORI CE INFLORESC”** este un joc cooperativ de societate pentru toată familia, inclusiv pentru persoanele cu demență. În acest joc, jucătorii trebuie să colaboreze pentru a crea buchete frumoase de flori. Jocul își propune să îmbunătățească abilitățile sociale, memoria, observația, concentrarea și alte abilități cognitive.



**“SPECIALITATI”** este un joc de societate bazat pe cooperare care are ca scop îmbunătățirea abilităților cognitive, sociale și comportamentale ale persoanelor cu demență. În timpul jocului, jucătorii colaborează pentru a crea o rețetă. Un jucător este Bucătar și știe rețeta pe care vrea să o creeze. ceilalți trebuie să ghicească rețeta găsim ingredientele adecvate.

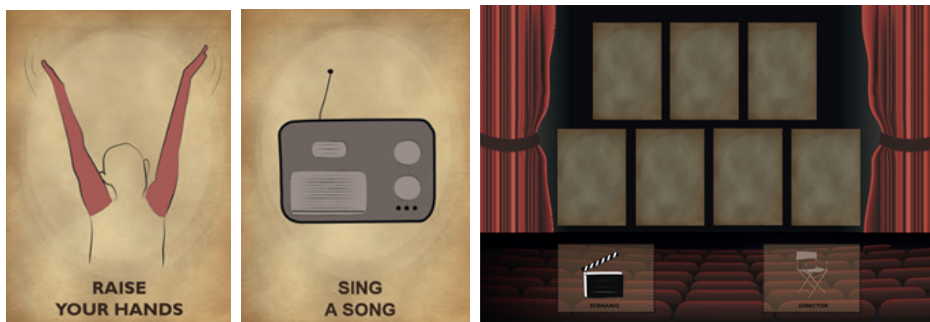
DESSERT

Chocolate  
cake

**“EMOTII”** este un joc de creare de povestiri fizic-digital, care isi propune sa stimuleze recunoasterea emotionala si reminiscenta persoanelor cu dementa. Este un joc de cooperare in care toti jucatorii incearca sa ghiceasca emotiile unui sunet, sa-si aminteasca si sa spuna o povestire despre aceasta.



**“REGIZORII”** este un joc de societate bazat pe cooperare in care toti jucatorii ar trebui sa incerce sa creeze o piesa de teatru bazata pe scenariul jocului. Jucatorii trebuie sa selecteze actorii, miscarile, obiectele adecvate pentru peisaje si melodii. Jocul isi propune sa stimuleze abilitatile cognitive si sociale, precum si cele motorii.



**‘GASESTE-’** is este un joc digital (atat pentru computer, cat si pentru tableta) in care jucatorii sunt rugati sa recunoasca negativele imaginilor sau sa selecteze partea din imagine care a fost taiata. Stimuleaza observatia, gandirea critica, creativitatea si atentia.



**‘URMATOAREA DESTINATIE’** este un joc digital pentru tableta in care jucatorul trebuie sa pregateasca bagajele pentru diferite destinatii. Stimuleaza observatia, memoria, gandirea critica si concentrarea.

**“OBSERVAREA PASARILOR”** este un joc digital pentru tableta. In acest joc jucatorii se prefac ca sunt observatori de pasari, ei trebuie sa gaseasca si sa atinga pasari specifice pe baza unui model. Jocul isi propune sa stimuleze memoria, atentia, observatia si concentrarea si include diferite niveluri de dificultate.

'PIATA' este un joc digital pentru tableta. Jucatorul are in portofel o lista de cumparaturi si o suma specifica de bani. Viziteaza piata din cartier si incepe cumparaturile. Managementul banilor, memoria si gandirea critica sunt principalele abilitati imbunatatite de acest joc.



## THE GAMES

Jocurile vor fi testate in timpul unor serii de ateliere de lucru care vor observa implicarea a cel putin 10 persoane: persoane cu dementa, ingrijitorii lor, profesionisti din domeniul sanatatii si tineri voluntari. Atelierele urmaresc sa permita incluziunea sociala a persoanelor cu dementa prin implicarea activa in jocuri care sa le stimuleze functiile cognitive. Participantii vor avea sansa de a se distra jucandu-se, de a-si imbunatati starea de spirit si de a se provoca in castigarea de noi abilitati. Atelierele de lucru si proiectul Bridge, urmaresc sa uneasca prapastia intergenerationala, sa rupa stigmatul aferent bolii si sa creasca numarul de actiuni de voluntariat cu privire la persoanele de varsta a treia.

In cadrul atelierelor de lucru, persoanele cu dementa si ingrijitorii lor, impreuna cu voluntarii tineri si profesionistii din domeniul sanatatii, vor avea sansa de a petrece timp impreuna testand jocurile create in cadrul proiectului. Fiecare atelier de lucru va dura doua ore si vor fi prezentate si jucate 2 jocuri diferite. La final, profesionistii din domeniul sanatatii vor colecta parerile despre atelier si jocuri pentru a evidentia posibilele beneficii si dificultati intampinate.

Cat mai curand posibil, tinand cont de evolutia pandemiei, 8 ateliere de lucru vor avea loc in fiecare tara, Grecia, Italia si Romania, pana in octombrie 2020.

## Pasi viitori

Dupa ce jocurile vor fi testate, consorțiul se va reuni la Atena pentru a evalua progresul lucrarilor, va face ultimele ajustari si va planifica urmatorii pasi.

Etapele viitoare ale proiectului Bridge se vor concentra pe crearea unei platforme electronice si a unui curs de instruire online despre dementa si potentialele beneficii ale jocurilor serioase. Accesand acest curs, va putea fi posibila descarcarea gratuita a jocurilor dezvoltate.

Ramaneti cu noi pentru alte informatii despre proiectul Bridge, prin inscrierea la newsletter-ul nostru!

*„Acest document legat de Proiect, realizat de beneficiari in comun sau individual in orice forma si utilizand orice mijloace, indica faptul ca reflecta doar punctul de vedere al autorului si ca Agentia Nationala si Comisia Europeana nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi facuta din informatiile pe care le contine ”*