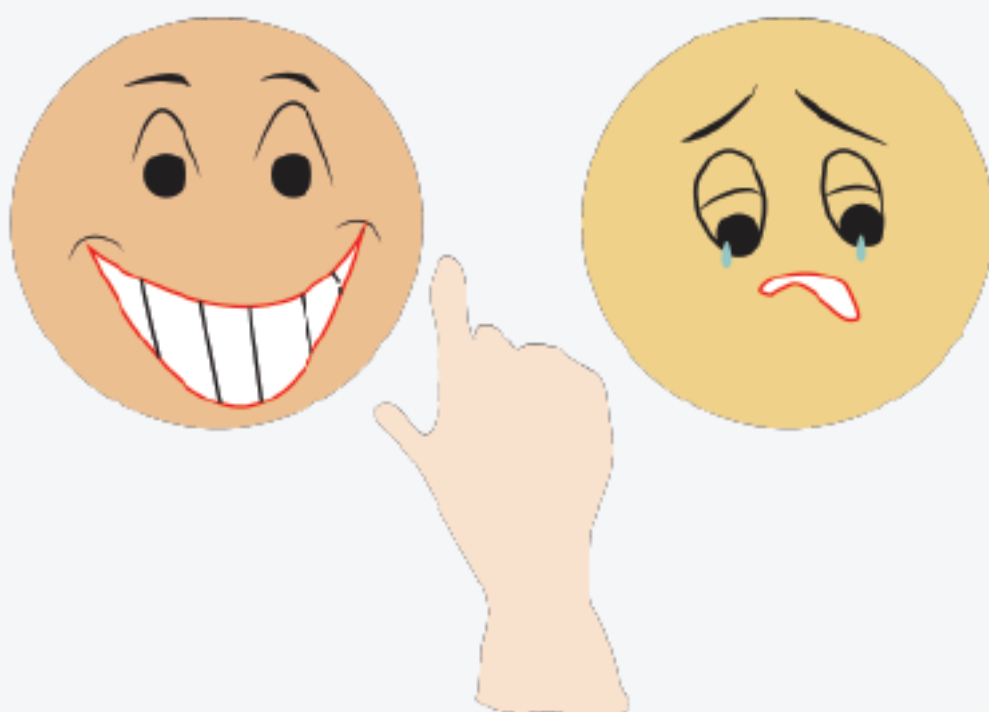




Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicatii nu constituie o aprobare a continutului, care reflecta doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi facuta responsabila pentru nicio utilizare a informatiilor continute in aceasta.

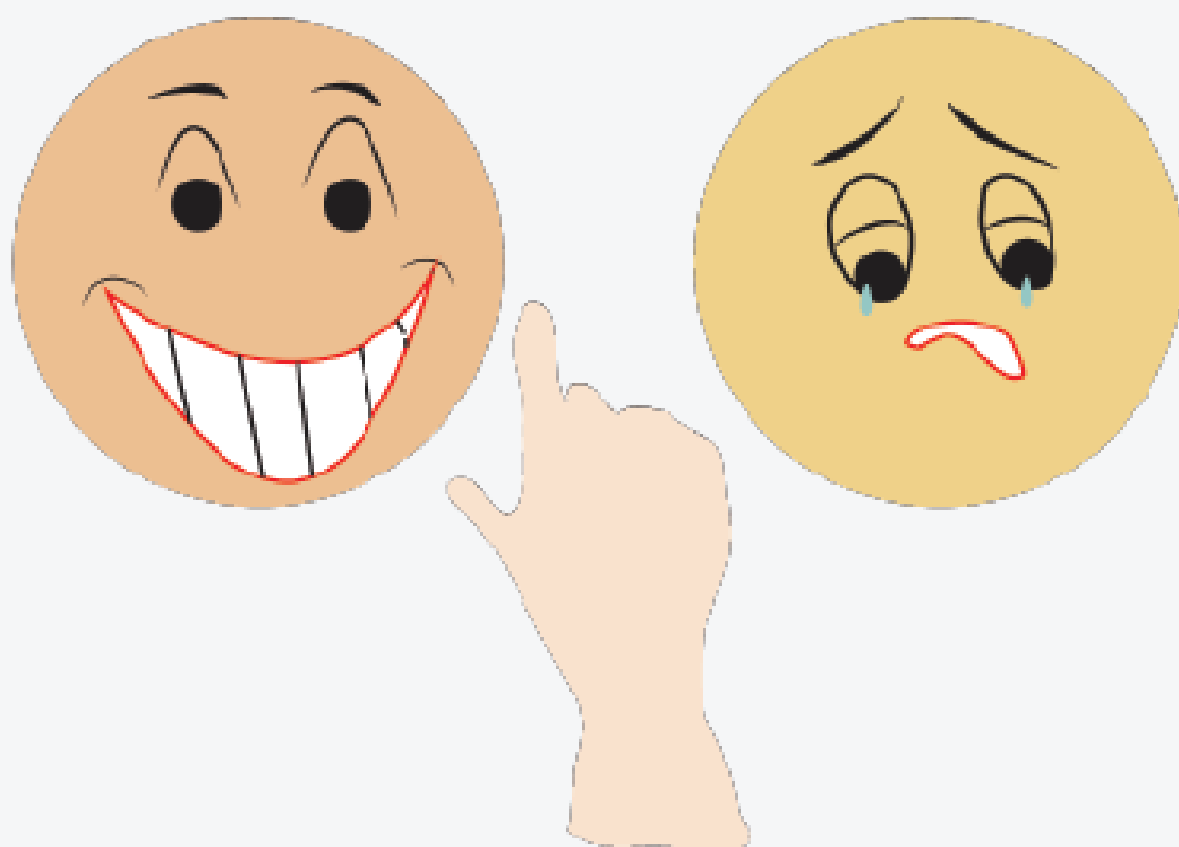


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



emotions

CARTE DE REGULI



emotions

EMOȚII

Povestea din spatele jocului

Nepoții își roagă bunicii să le povestească despre evenimentele importante din viața lor, evenimente care i-au făcut să simtă emoții mărețe.

Număr de jucători: 2-5

Vârstă: 4-109

Durată: 15-20 min

Scopul jocului

"Emotii" este un joc cooperativ în care toți jucătorii încearcă să ghicească emoțiile unui sunet și să-și amintească și să spună o poveste despre ele.

EMOȚII

Conținutul jocului

18 carduri de emoție împărțite în 3 categorii

- prima categorie: 6 carduri de emoții care înfățișează un bărbat
- a 2-a categorie: 6 carduri de emoții care înfățișează o femeie
- a 3-a categorie: 6 carduri de emoții care înfățișează un desen animat
- Aplicația pentru mobil / tabletă (emoții)

În fiecare categorie există 6 carduri și în fiecare card există o persoană care are expresia unei emoții.



EMOȚII

Există cardurile corespunzătoare pe telefonul mobil în care, dacă apăsați pe fiecare, auziți un sunet legat de emoția selectată. Fiecare imagine are sunete diferite legate de emoție. Aplicația selectează un sunet din ele la întâmplare.



EMOȚII

Configurarea jocului

Alegeți o categorie cu 6 emoții diferite (bărbat, femeie, desene animate) și răspândiți aceste 6 carduri deschise pe masă, astfel încât toți jucătorii să le poată vedea.

Apoi, accesați setările aplicației și schimbați caracterul jocului pentru a avea aceeași categorie de cărți pe masă și pe mobil / tabletă.

Apoi, dați mobilul / tableta jucătorului care dorește să înceapă jocul. Acest jucător selectează butonul „Joacă” din ecranul de start și începe jocul.

Joc de bază (nivel mediu)

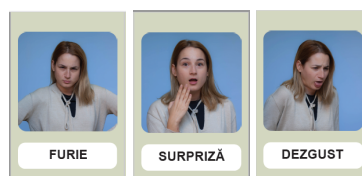
Pasul 1

Primul jucător ia mobilul / tableta și selectează o imagine. El o atinge, astfel încât toți jucătorii să poată auzi sunetul emoției.



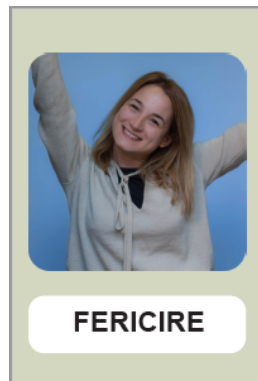
Pasul 2

Restul jucătorilor aud un sunet și încearcă să recunoască ce emoție provine de la acest sunet. Unul câte unul jucătorii încearcă să spună sau să arate spre cardul de emoție care reprezintă emoția pe care au auzit-o.



EMOȚII

Joc de bază (nivel mediu)

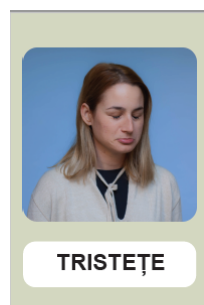
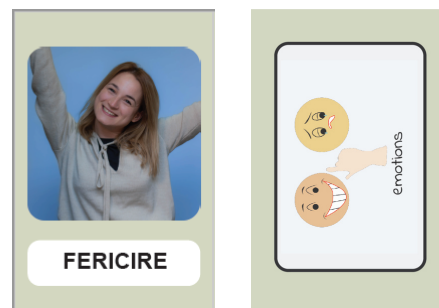


Pasul 3

Apoi, jucătorul care are mobilul / tableta arată cardul corect căruia îi corespunde sunetul. Apoi cereți celor care au recunoscut corect sunetul să spună o poveste legată de această emoție. Înainte de a începe poveștile, jucătorul apasă butonul următor, astfel încât să existe o melodie în timpul narațiunii. Cei care au greșit nu spun o poveste în această rundă.

Pasul 4

Deci, după ce toate poveștile au fost auzite, toți jucătorii votează la rândul lor cea mai frumoasă poveste în opinia lor. Jucătorul cu cele mai multe voturi ia și cardul de emoție.

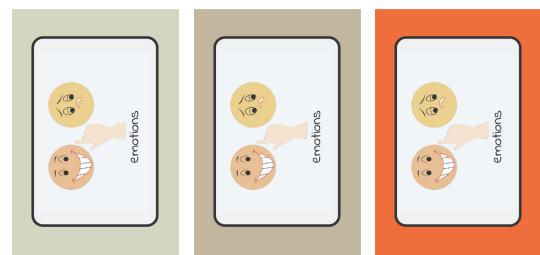


Pasul 5

Apoi următorul jucător din stânga preia mobilul / tableta și selectează o altă imagine de emoție. El apasă pe card pentru a auzi sunetul și jocul continuă în același mod.

Pasul 6

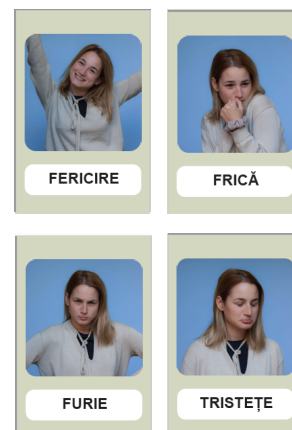
Când toate cardurile sunt distribuite jucătorilor, jocul se termină și jucătorul cu cele mai multe carduri este câștigătorul. Dar jucătorii, dacă doresc, pot adăuga și cardurile unei alte categorii (bărbat, desen animat, femeie) și pot continua jocul în același mod.



EMOȚII

Nivel ușor

Acest nivel este recomandat persoanelor cu demență severă sau medie. Nivelul ușor conține doar cele 4 emoții de bază (fericit, înfricoșat, supărat, trist). Deci, în timpul configurării jocului, trebuie să scoateți din joc cele două cărți de emoție (surprins și dezgust) și să selectați din „setările” aplicației nivelul ușor. Modul de joc este același cu jocul de bază.



Nivel dificil

Acest nivel este recomandat persoanelor cu deficiență cognitivă medie care doresc să-și exercite abilitățile cognitive, de comunicare și alte abilități. Diferența la acest nivel este că jucătorii nu folosesc mobilul / tableta. Primul jucător încearcă să imite cu fața și corpul său, precum și cu vocea, o emoție, în timp ce ceilalți jucători încearcă să selecteze emoția corectă. Apoi, jocul continuă cu povestirea (ca în modul de bază)

Alte moduri de joc

Mod mai ușor

Această versiune este similară cu cea de bază, cu excepția faptului că la pasul 3 toată lumea spune o poveste legată de emoție și nu doar cei care au recunoscut-o.

Mod mai ușor

În această versiune, un îngrijitor este recomandat să preia rolul de facilitator. Facilitatorul poate încerca să imite emoția cu fața, corpul și vocea sa și să o prezinte în acest mod până când jucătorii o înțeleg.

Mod mai greu

La nivelul dificil, jucătorii pot adăuga alte emoții, cum ar fi sentimentul de jenă, curiozitate, mândrie, confuzie, vinovăție etc.

EMOȚII

Nivelul jocului în funcție de etapa demenței

- Pentru etapele de demență severă și demență medie, sunt recomandate modurile mai ușoare
- Pentru nivelul incipient al demenței se recomandă nivelul dificil
- Pentru tulburări cognitive ușoare, se recomandă un nivel foarte dificil.
- În timpul atelierelor de jocuri intergeneraționale este recomandat un amestec de niveluri ușoare, medii și dificile, în funcție de abilitățile fiecărui jucător.

Beneficii pentru persoanele cu demență

Jocul acționează asupra următoarelor abilități cognitive:

- Memorie
- Observare
- Atenție
- Concentrare
- Funcții executive și percepție

Deoarece este un joc cooperativ, implică și mai multe abilități sociale, cum ar fi

- Socializare
- Comunicare
- Lucru în echipă
- Colaborare
- (Asociere cu tineri) - în funcție de coechipierii
- Interacțiune socială

Jucătorii cu demență implicați în jocuri beneficiază și în ceea ce privește starea lor emoțională

- Îmbunătățirea sentimentului de bună dispoziție
- Satisfacție
- Sentiment de realizare
- Reducerea plictiselii
- Încredere în sine
- Stimă de sine
- Sentiment de apartenență

SPECIALITĂȚI

Plăcerea provocării

În timpul jocului, și mai ales dacă participa jucatori de varste diferite, este de sugerat ca jucatorii mai tineri, să încurajeze discuțiile cu persoanele cu demență, astfel încât acestea să își poată aminti memorii și povești din viața lor.

În acest fel, jocul devine o activitate intergenerațională care poate fi benefică pe termen lung persoanelor cu demență la nivel de comportament, dar și la nivel de reducere a sentimentului de singurătate pe care îl pot experimenta.

Obiectivul principal al acestui joc, precum si al tuturor jocurilor dezvoltate in acest proiect, este de a actiona ca o metoda alternativa de interventie adresata simptomelor mentale si comportamentale ale persoanelor cu dementa, intr-un mod placut si ludic. De asemenea, jocurile pot servi ca o activitate incluziva prin cresterea gradului de constientizare cu privire la dementa si prin reducerea stigmatizarii si excluderii sociale a persoanelor cu dementa.

Daca doriti sa aflati mai multe despre acest proiect, vizitati website-ul nostru: <https://projectbridge.eu/>

Proiectul Bridge este cofinantat de Programul Erasmus +
Numar proiect: Bridge 2018-1-EL01-KA204-047892



UNIVERSITY OF
WESTERN MACEDONIA

