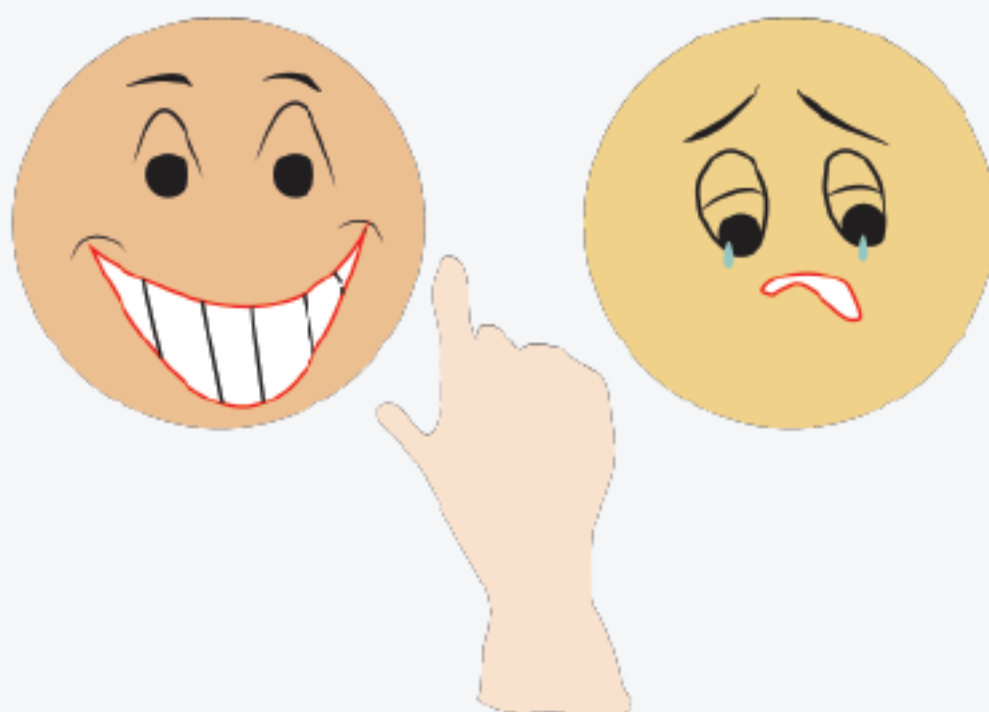




Il supporto della Commissione Europea allo sviluppo di questa pubblicazione, non costituisce un'approvazione dei contenuti, i quali riflettono esclusivamente la visione degli autori. La Commissione Europea e l'Agenzia Nazionale non possono essere ritenute responsabili per gli usi che verranno fatti delle informazioni in essa contenute.

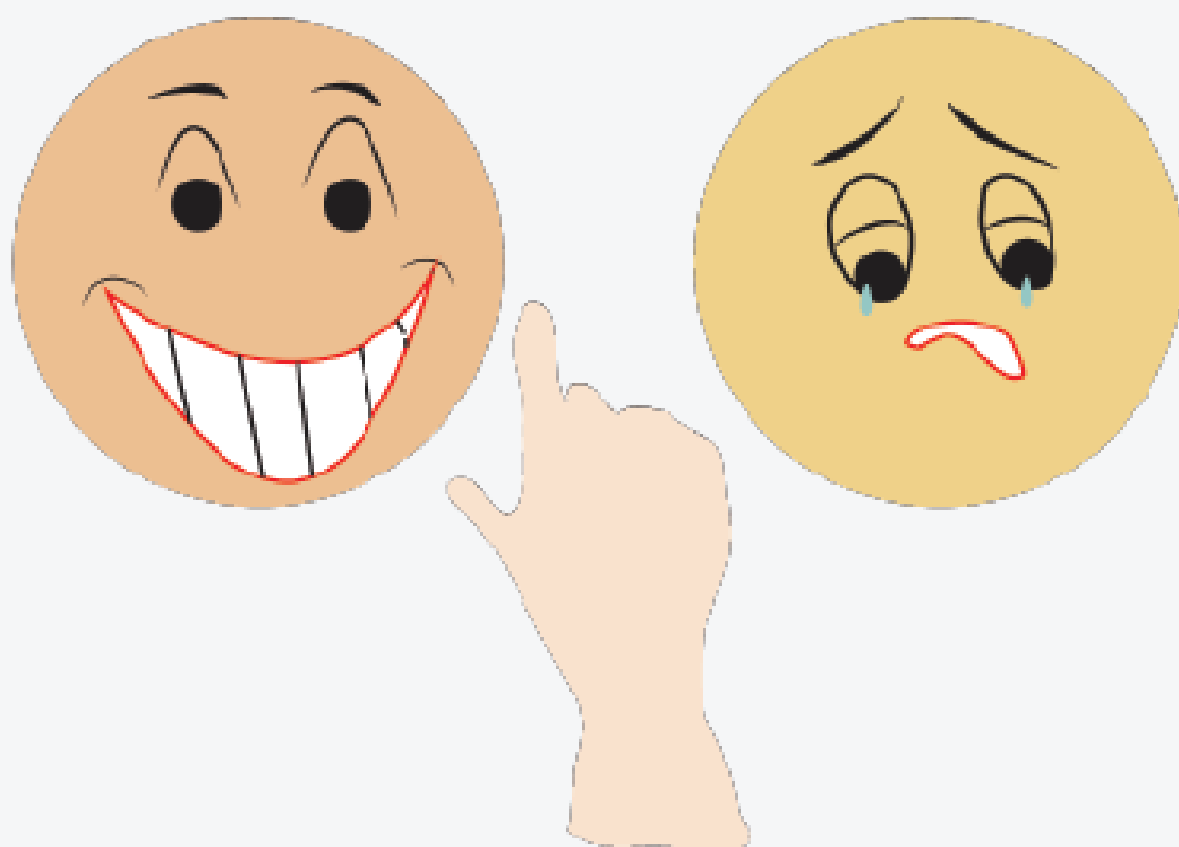


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



emotions

MANUALE DI ISTRUZIONI



emotions

EMOZIONI

Introduzione

I nipoti sono soliti chiedere ai nonni di raccontar loro storie su eventi importanti della propria vita che li hanno emozionati.

Numero di giocatori: 2-5

Età: 4-109

Durata: 15-20 min

Obiettivi del gioco

È un gioco cooperativo in cui tutti i giocatori cercano di individuare l'emozione associata ad un suono, di ricordare e raccontare un episodio della propria vita in cui hanno provato quell'emozione.

EMOZIONI

Lista dei materiali

18 carte "Emozione" suddivise in 3 categorie:

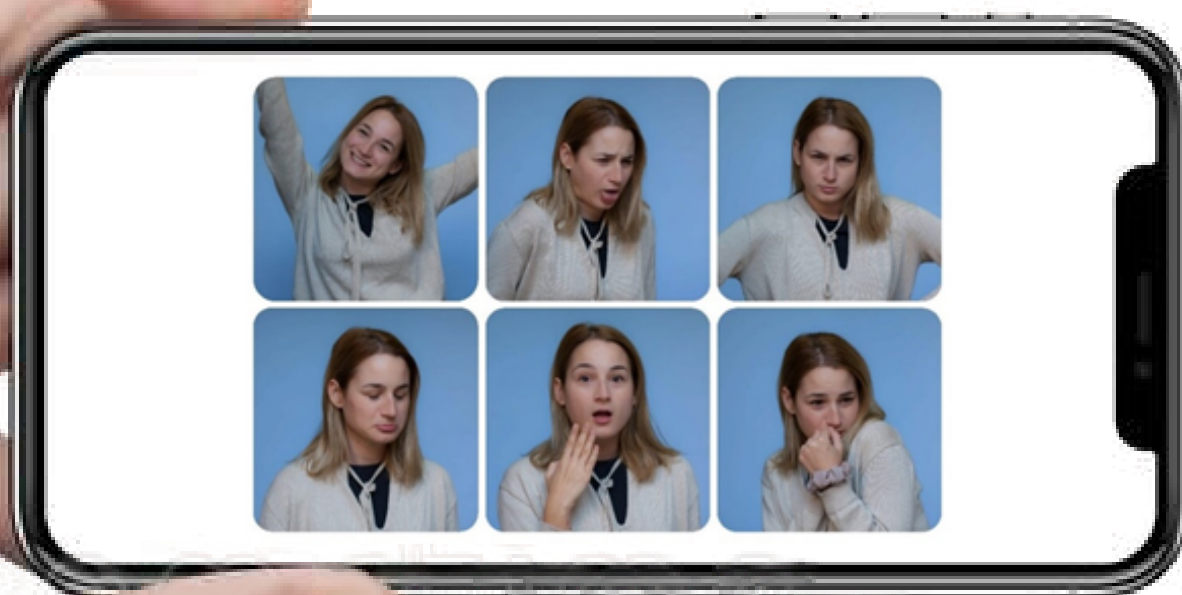
- 1a categoria: carte emoticons
- 2a categoria: carte emozioni raffiguranti un uomo
- 3a categoria: carte emozioni raffiguranti una donna
- 1 dispositivo Android in cui è stata installata la app "Emozioni"

Ciascuna categoria comprende 6 carte contenenti il volto di un uomo o di una donna o di un emoticon raffigurante un'emozione.



EMOZIONI

Nell'applicazione sono presenti le carte corrispondenti. Cliccando su ciascuna immagine si sentirà il suono corrispondente all'emozione raffigurata.



EMOZIONI

Preparazione del gioco

Scegli una categoria di carte "Emozioni" con cui giocare (uomo, donna o emoticon) e posiziona le 6 carte della categoria selezionata a faccia in su al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori le possano vedere.

Apri l'applicazione, clicca su Impostazioni e seleziona la categoria corrispondente (in modo che le carte sul tavolo e quelle dell'applicazione siano le stesse).

Dai il tablet/smartphone al primo giocatore che cliccherà sul bottone "Gioca" dando così inizio alla partita.

Gioco Base (difficoltà media)

Step 1

Il giocatore che tiene in mano il tablet/smartphone sceglie un'emozione e tocca l'immagine corrispondente senza farsi vedere dagli altri giocatori. Tutti i giocatori udiranno il suono dell'emozione.



Step 2

Il resto dei giocatori sentirà un suono e dovrà provare a riconoscere l'emozione corrispondente.

Ciascun giocatore dovrà, per primo, toccare la carta "Emozione" corrispondente tra quelle che si trovano sul tavolo.



EMOZIONI

Gioco Base (difficoltà media)

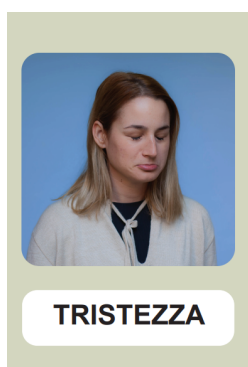


Step 3

Quando tutti i giocatori hanno scelto la propria carta "Emozione", mettendoci sopra la mano, il giocatore che tiene il tablet mostra la carta corretta e chiede ai partecipanti che hanno fornito la risposta corretta di raccontare un episodio della propria vita in cui hanno provato quell'emozione. Nel caso in cui nessun giocatore selezioni la carta corretta, il giocatore con il tablet, tocca l'immagine raffigurante una nuova emozione e si procede come precedentemente descritto.

Step 4

Prima che i giocatori inizino a raccontare il proprio episodio il giocatore con il tablet clicca un bottone che darà il via ad una melodia che farà da sottofondo ai racconti dei partecipanti.

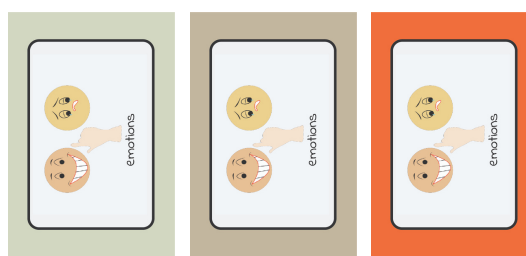


Step 5

Il giocatore con il tablet passa il tablet al giocatore seduto alla sua destra che procederà cliccando sull'immagine raffigurante un'emozione e chiedendo agli altri giocatori di selezionare la carta "Emozione" corrispondente al suono. Il gioco continuerà come precedentemente descritto.

Step 6

Quando tutte le carte sono state selezionate dai giocatori il gioco termina ed il giocatore con il maggior numero di carte vince la partita. I giocatori possono decidere di iniziare una nuova sessione di gioco cambiando la categoria di carte utilizzate (uomo/donna/emoticon).



EMOZIONI

Livello Facile

Questo livello è consigliato per persone con una compromissione cognitiva di grado moderato. Questo livello contiene solo 4 delle 6 emozioni di base (Felicità, Paura, Rabbia, Tristezza). Nella fase di preparazione del gioco vanno quindi escluse le carte raffiguranti l'emozione Sorpresa e Disgusto e nelle "Impostazioni" della app va selezionato il livello facile. Il gioco poi procede secondo la modalità appena descritta.



Livello Difficile

Questo livello è consigliato per persone con una lieve compromissione cognitiva. La differenza in questo livello, rispetto ai precedenti, è che i giocatori non usano il tablet. Il primo giocatore cerca di rappresentare, con il proprio viso, il proprio corpo e con la voce, un'emozione, mentre gli altri giocatori dovranno individuare l'emozione corretta e selezionare la carta corrispondente. Quindi il gioco continua con lo storytelling, chi seleziona per primo la carta corretta racconta un episodio della propria vita in cui ha provato quell'emozione (come nella modalità base).

Altre modalità di gioco

1. Questa versione è simile a quella di base ad eccezione dello step 3. In questa versione tutti i giocatori raccontano un episodio associato a quell'emozione e non solo i giocatori che hanno individuato la carta corretta.
2. In questa versione si suggerisce al caregiver di assumere il ruolo di facilitatore. Il facilitatore prova a rappresentare l'emozione raffigurata utilizzando il proprio volto, corpo e voce. Continua in questo modo fino a quando i giocatori riescono ad individuare l'emozione corretta.
3. Nel livello più difficile i giocatori possono decidere di aggiungere altre emozioni più complesse quali l'imbarazzo, la curiosità, il senso di colpa..

EMOZIONI

Stadi della demenza e livelli di difficoltà del gioco

- In caso di demenza di grado moderato si consigliano i livelli di gioco più semplici.
- In caso di deterioramento cognitivo lieve, o di demenza in uno stadio iniziale, si consiglia un livello di gioco difficile.
- In caso di sessioni di gioco intergenerazionali (anziani e giovani che giocano insieme) si consiglia un mix tra livello facile, medio e difficile a seconda delle abilità di ogni giocatore.

Benefici per le persone con demenza

Il gioco può influire sulle seguenti funzioni cognitive:

- Memoria
- Osservazione
- Attenzione
- Concentrazione
- Funzioni esecutive

Poiché è un gioco cooperativo, coinvolge anche diverse abilità sociali quali:

- Socializzazione
- Comunicazione
- Lavoro di squadra
- Collaborazione
- Cooperazione con i giovani
- Interazione sociale
-

La persona con demenza potrebbe trarre beneficio anche da un punto di vista emotivo:

- Miglioramento dell'umore
- Soddisfazione
- Senso di realizzazione
- Riduzione della noia
- Fiducia in se stessi
- Incremento dell'autostima
- Senso di appartenenza

EMOZIONI

Piacere della condivisione

Durante la sessione di gioco, specialmente se coinvolge giocatori di età diverse, è importante che i giovani coinvolgano e stimolino la conversazione con le persone con demenza, incentivando la rievocazione di ricordi ed episodi della propria vita.

In questo modo il gioco diventa un'attività intergenerazionale che sul lungo periodo può apportare beneficio alle persone con demenza sia dal punto di vista comportamentale che riducendo il senso di solitudine che possono esperire.

L'obiettivo principale del gioco, così come di tutti i giochi sviluppati nell'ambito di questo progetto, è quello di agire sui sintomi cognitivi e comportamentali delle persone con demenza attraverso un metodo di intervento alternativo che possa essere piacevole e divertente. I giochi possono inoltre configurarsi come attività inclusiva, incrementando la consapevolezza sulla demenza e riducendo lo stigma e l'esclusione sociale delle persone con demenza.

Se desideri avere maggiori informazioni sul progetto visita il nostro sito web: <https://projectbridge.eu/>

Il progetto Bridge è finanziato dal programma Erasmus +
Numero di Progetto: Bridge 2018-1-EL01-KA204-047892



UNIVERSITY OF
WESTERN MACEDONIA

