



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

I Registi

MANUALE DI ISTRUZIONI



I REGISTI

Introduzione

I nonni della famiglia amano molto il teatro e sognano di dirigere uno spettacolo. La loro famiglia ed i loro amici decidono di far loro un regalo: prenotano un teatro per creare tutti insieme uno spettacolo teatrale. Insieme dovranno scegliere lo scenario, la scenografia, i costumi, i movimenti e le posture degli attori, nonché le canzoni. Riusciranno a creare un'interessante opera teatrale?

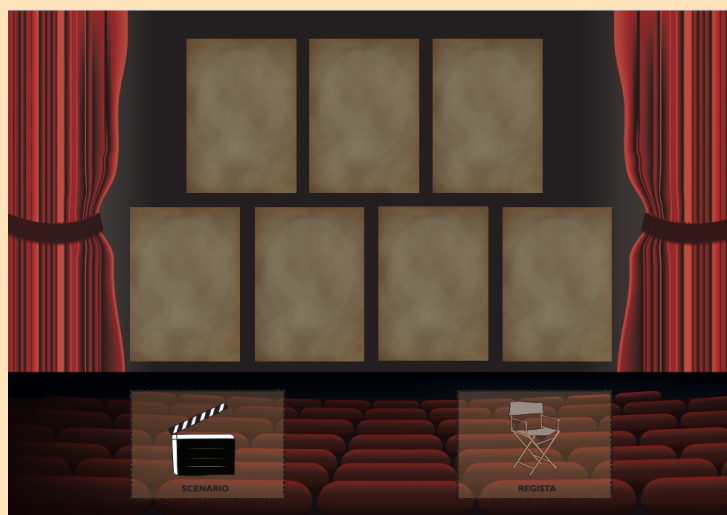
Giocatori: 2-5

Età: 4-109

Durata: 15-20 min

Lista dei materiali

- 1 Tabellone (Scenario teatrale)
- 18 Carte Scenario
- 54 Carte Regista
- 12 Carte Sfida



I REGISTI

Obiettivi del gioco

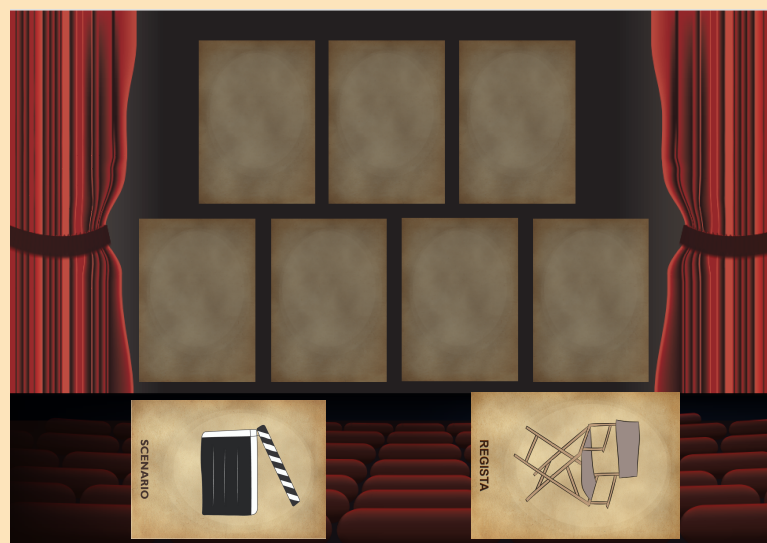
È un gioco cooperativo in cui tutti i giocatori devono provare a creare una pièce teatrale basata sullo scenario di gioco.

Preparazione del gioco

Posiziona il tabellone al centro del tavolo.

Mescola le carte “Scenario” e mettile a faccia in giù in una pila accanto al tabellone.

Mescola le carte “Regista”, distribuisce 6 carte a ciascun giocatore e metti il resto in una pila a faccia in giù nella posizione corrispondente sul tabellone.

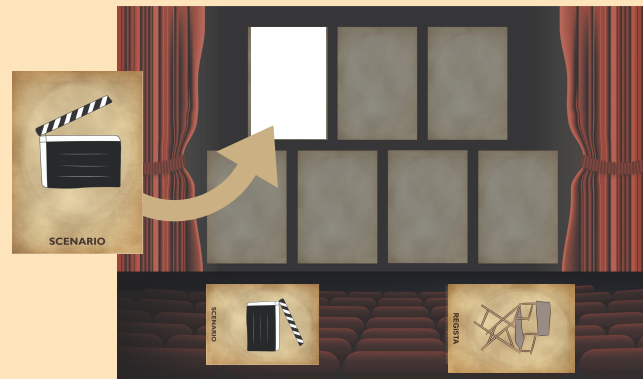


I REGISTI

Gioco base (difficoltà media)

Step 1

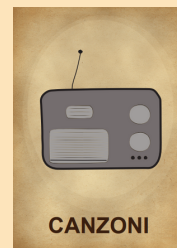
Il giocatore che ha assistito più di recente a uno spettacolo teatrale inizia per primo. Prende la prima carta "Scenario" dalla pila e la posiziona nella prima casella/riquadro del tabellone.



Step 2

Le carte "Scenario" mostrano uno dei seguenti simboli:

- Oggetto
- Professione
- Canzone
- Movimento



Il giocatore guarda tra le carte "Regista" che ha in mano e sceglie la carta che ha una relazione con il simbolo della carta "Scenario" appena pescata.

- Se la carta "Scenario" contiene il simbolo di un oggetto, il giocatore dovrà selezionare una carta "Regista" che contiene l'immagine di un oggetto e posizionarla sulla carta "Scenario" in questione (es. Il giocatore può scegliere una carta raffigurante un vaso).
- Se la carta "Scenario" riporta il simbolo della professione, il giocatore dovrà selezionare una carta "Regista" che mostri una persona con un determinato abbigliamento e posizionarla sulla carta "Scenario" specifica (es. il giocatore può scegliere una carta contenente l'immagine di uno chef).
- Se la carta "Scenario" riporta il simbolo del movimento, il giocatore dovrà selezionare una carta "Regista" che mostri un movimento e posizionarla sopra la carta "Scenario" specifica (ad es. Il giocatore può scegliere una carta "Regista" che mostra il movimento di alzare le mani). In questo caso, per vincere la sfida, tutti i giocatori dovranno compiere quel movimento.



I REGISTI

- Se la carta "Scenario" riporta l'immagine della canzone, il giocatore dovrebbe selezionare una carta "Regista" che mostri un simbolo inerente. Il giocatore deve poi intonare una canzone e gli altri giocatori, se conoscono la canzone, devono unirsi a lui. Se non riesce a ricordare una canzone, un altro giocatore può iniziare a cantare al suo posto. Inoltre, per vincere questa sfida, tutti i giocatori dovrebbero unirsi alla canzone.
- Se il giocatore non possiede una carta "Regista" che si associ alla carta "Scenario" pescata, passerà il suo turno al giocatore successivo seduto alla sua sinistra.



Step 3

Quando la sfida è completata, il giocatore pesca una carta Regista dalla pila corrispondente e termina il suo round.

1. Al termine del turno di gioco, il giocatore seduto a sinistra pesca una nuova carta "Scenario" e la posiziona nel tabellone nella casella successiva. Analogamente a quanto appena descritto, il giocatore sceglie una carta "Regista" che si associ alla carta "Scenario" pescata pocanzi.

Se il giocatore non possiede una carta che si associ alla carta "Scenario" pescata, passerà il suo turno al giocatore successivo seduto alla sua sinistra.

Step 4

Quando tutte le caselle del tabellone sono coperte da carte "Scenario" e carte "Regista", la scena viene considerata creata ed il gioco si conclude. Il livello medio suggerisce la creazione di 3 scene. Si prega di non dimenticare di mescolare le carte prima di iniziare.

Nel caso in cui i giocatori decidano di creare un'ulteriore scena, si continua in questo modo:

- Le carte Regista che sono state utilizzate vengono mescolate e messe nella pila sotto le carte Regista che sono avanzate.
 - Le carte Scenario vengono mescolate di nuovo e messe a testa in giù nella posizione corrispondente.
- Ciascun giocatore pesca 6 carte.



I REGISTI

Livello Facile

Questo livello è consigliato a persone con una compromissione cognitiva di grado moderato.

Tutti i giocatori posizionano davanti a loro le carte "Regista" e pescano una carta "Scenario".

Se un giocatore non è in grado di trovare da solo la carta da abbinare, gli altri giocatori possono fornire suggerimenti. Ad esempio se la carta "Scenario" raffigura un oggetto ed il giocatore ha in mano una carta "Regista" raffigurante un divano, gli altri giocatori, per aiutarlo, potrebbe dire:

- "rosso" perché il divano è di questo colore;
- un altro giocatore potrebbe dire "Di solito si trova in salotto";
- un altro ancora potrebbe dire "Puoi sederti o sdraiarti".

I giocatori possono anche pronunciare la parola "divano" qualora il giocatore non fosse in grado di riconoscere l'oggetto corrispondente.

Lo stesso può accadere con le carte "Scenario" con il simbolo del personaggio. Per le carte "Scenario" con il simbolo della canzone, un altro giocatore può intonare la canzone.

Lo stesso può accadere con le carte "Scenario" con il simbolo dei movimenti. Un altro giocatore può riprodurre il movimento rappresentato da quella carta.

Si raccomanda ai facilitatori di escludere le carte, o un'intera categoria di carte "Regista" e "Scenario" qualora risultassero troppo complesse per le persone con demenza.

I REGISTI

Livello Difficile

Questo livello dà ai giocatori la possibilità di esercitare diverse competenze combinando all'interno della partita il disegno, il mimo o la descrizione.

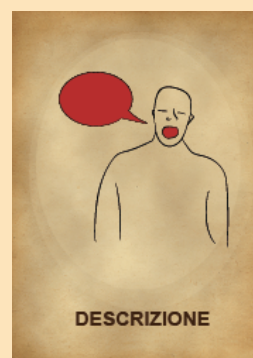
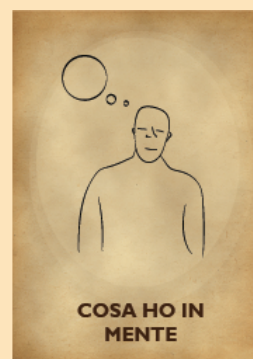
Per questo livello le carte sfida dovrebbero essere usate, mescolate e posizionate in una pila a faccia in giù, vicino al tabellone di gioco.

Nello specifico durante lo Step 2 il giocatore prima di posare sulla carta "Scenario" (se contiene il simbolo di un oggetto o di un personaggio) la corrispondente carta "Regista", deve pescare la prima carta Sfida e descrivere la propria carta secondo la modalità indicata dalla carta Sfida (descrivere, disegnare, mimare).

Ad esempio se vuole giocare la carta raffigurante una sedia, prima di posarla sul tabellone deve fare in modo che gli altri giocatori la indovinino. Pescherà una carta Sfida e se sulla carta c'è scritto "descrizione" dovrà descrivere l'oggetto (ad esempio ha quattro piedi..), se c'è scritto "disegna" dovrà disegnare una sedia su un foglio di carta, se c'è scritto "mimo" dovrà mimare ad esempio una persona che si siede su una sedia.

I giocatori (almeno uno) dovranno riconoscere l'oggetto e nominarlo. Solo quando ciò avviene il giocatore potrà posare la sua carta sul tabellone.

Se nessuno indovina, il turno passa al giocatore successivo che proverà a fare indovinare la sua carta secondo la modalità indicata dalla carta sfida che viene pescata.



I REGISTI

Livello Difficilissimo

In questo livello le carte "Regista" vengono escluse dal gioco, vengono mantenuti solo il tabellone e le carte "Scenario".

La differenza, in questo livello, è che i giocatori devono pensare ai propri oggetti, personaggi, movimenti e canzoni. Analogamente al livello difficile, devono fare in modo che gli altri giocatori capiscano ciò che hanno in mente, disegnando, mimando o descrivendo a parole.

Se gli altri giocatori non riescono ad indovinare, la carta "Scenario" viene mantenuta ed il giocatore seduto a sinistra cercherà di far indovinare, disegnando, mimando o descrivendo, un altro oggetto, movimento, personaggio o canzone.

Altre modalità di gioco

Semplificato 1

Creazione di un'unica scena invece di 3 (come previsto nella modalità base).

Semplificato 2

Durante la preparazione del gioco, i giocatori possono escludere carte "Scenario" e/o carte "Regista".

Semplificato 3

Durante la preparazione del gioco, ai giocatori viene data almeno una carta "Regista" corrispondente a ciascuna categoria delle carte "Scenario" (un oggetto, un costume, una canzone ed un movimento).

Semplificato 4

Completare 3 o 5 scenari invece di 7 (posizioni sul tabellone).

Più difficile 1

A termine del fine del gioco scrivere / narrare tutti insieme una sceneggiatura per la scena che abbiamo creato.

Più difficile 2

Aumentare il numero di scene da completare (ad esempio da 3 a 6 o 9).

I REGISTI

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 più 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



I REGISTI

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.

I REGISTI

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

