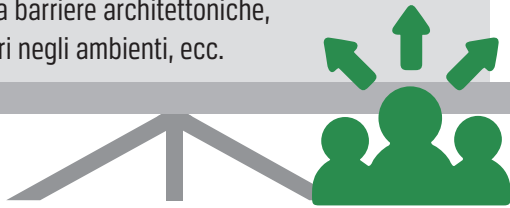




### COSTRUIRE UNA NUOVA STRUTTURA RESIDENZIALE

Alla tua squadra è stato chiesto di affiancare un architetto nella progettazione di una nuova struttura residenziale. Scrivete una lista di tutte le caratteristiche che questa dovrebbe includere. Pensate a tutto ciò che potrebbe migliorare la vita dei residenti, ad esempio: un giardino, dei corridoi ampi, qualche negozio, ecc. Siate creativi e pensate a tutto ciò che serve ai residenti per socializzare, fare amicizia, svolgere attività ricreative, per incontri privati, condividere momenti di preghiera, ecc. Pensate anche all'accessibilità degli spazi senza barriere architettoniche, uso di colori negli ambienti, ecc.

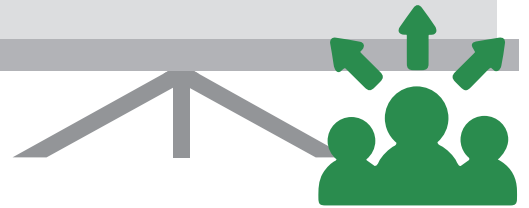


- La squadra che presenta il maggior numero di caratteristiche o opzioni vince la prova e può **AVANZARE DI 3 CASELLE**.
- L'altra squadra **AVANZA DI 1 CASELLA**.

COMPENDIO: **P 2.1.**

### SPORT E ATTIVITÀ MOTORIA PER I RESIDENTI

Indipendentemente dall'età, c'è chi ama fare sport o attività fisiche e chi no. Alcune persone credono che gli anziani non siano più interessati allo sport o che siano interessati unicamente a specifiche attività fisiche. Tuttavia, anche se non viene subito in mente, esistono molti esempi di persone anziane anche in età molto avanzata, che ancora praticano attività fisica. Fate un brainstorming con la vostra squadra e fate una lista degli sport e/o delle attività fisiche che ai residenti potrebbero piacere o che ancora potrebbero praticare.

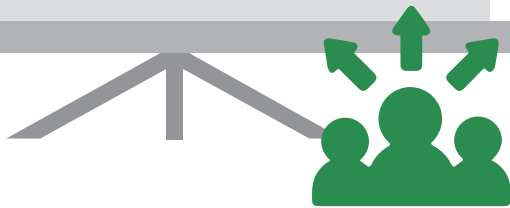


- La squadra che presenta il maggior numero di sport o attività fisiche vince la prova e può **AVANZARE DI 3 CASELLE**.
- L'altra squadra **AVANZA DI 1 CASELLA**.

COMPENDIO: **P 2.2.2.**

### ESERCITARE IL DIRITTO DI VOTO

La signora Martucci è sempre stata interessata alla politica. Guarda i dibattiti politici in TV e considera suo dovere civico votare. Purtroppo la sua salute è molto peggiorata negli ultimi mesi. Non riesce più a compilare la scheda elettorale o recarsi da sola al seggio. Per questo motivo non ha potuto votare alle ultime elezioni. Vi preghiamo di discutere con il vostro team su come questo problema potrebbe essere risolto in futuro, al fine di garantire che i residenti delle strutture siano in grado di esercitare il loro diritto di voto.

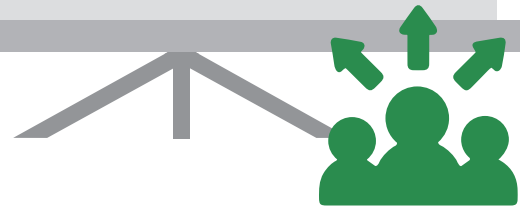


- **RIMANETE FERMI E RIFLETTETE.** Analizzate il caso con la vostra squadra e fate delle proposte su come risolvere questo problema. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: **P 2.5.3.**

### ABITUDINI ALIMENTARI

Le abitudini alimentari possono essere molto diverse. Le influenze culturali portano a preferire particolari cibi e diversi metodi di preparazione. In certi casi, questo può portare a restrizioni come l'esclusione di carne e latte dalla dieta. Anche le scelte individuali possono influenzare il modo di mangiare. Fate una lista delle diverse diete/abitudini alimentari che conoscete e date suggerimenti su come queste dovrebbero riflettersi nell'offerta culinaria della struttura.



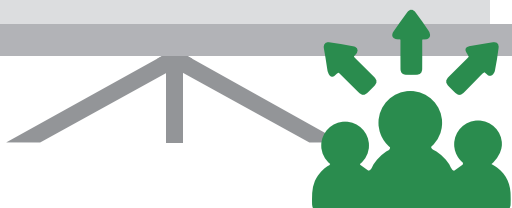
- La squadra che presenta il maggior numero di opzioni volte ad aumentare la varietà del cibo offerto può **AVANZARE DI 3 CASELLE**.
- L'altra squadra **AVANZA DI 1 CASELLA**.

COMPENDIO: **A 1.5.2.**



## EUTANASIA

Molte persone anziane vogliono essere sicure di poter scegliere come morire, e alcuni vorrebbero scegliere anche quando morire. Tuttavia, l'eutanasia non dipende solo dalla volontà dell'individuo poiché in alcuni Paesi è proibita dalla legge, mentre in altri le richieste di eutanasia attiva sono possibili se il richiedente soffre mentalmente o fisicamente e quando questa sofferenza non è in linea con i valori della dignità umana.



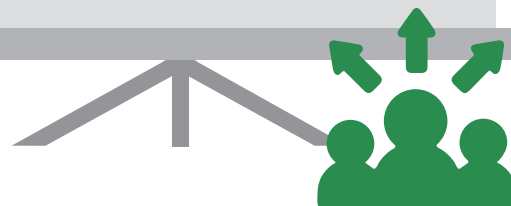
- **RIMANETE FERMI E RIFLETTETE.** Analizzate la questione con la vostra squadra. Elencate tutti gli argomenti a favore dell'eutanasia e tutti quelli contro. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: **D 3.5.**

## COMUNICAZIONE RISPETTOSA

### "BASTA SUONARE LA CAMPANELLA DEL LETTO"

Il signor Guidi è costretto a rimanere a letto e ha suonato la campanella del letto molte volte di seguito. L'infermiera, infastidita, gli dice in modo duro: "Smettila! Stai svegliando tutti! Verrò a vederti quando avrò tempo".



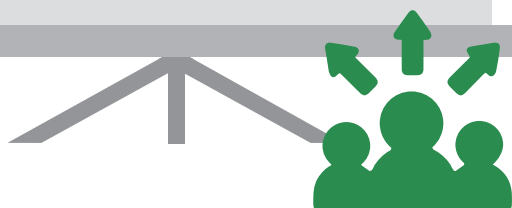
- **RIMANETE FERMI E RIFLETTETE.** Discutete con la vostra squadra su questa modalità di comunicazione tra operatore residente e motivate le vostre risposte. Se necessario, date suggerimenti al fine di migliorarle. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: **D 3.2.**

## COMUNICAZIONE RISPETTOSA

### "I VECCHI DIVENTANO PROPRIO COME I BAMBINI"

Succede abbastanza spesso che il personale dica: "I vecchi diventano proprio come i bambini!". Per favore discutete con la vostra squadra se questo sia un modo appropriato e rispettoso di comunicare e interagire con le persone anziane. Se pensate che sia rispettoso o meno, motivate la vostra risposta.



- **RIMANETE FERMI E RIFLETTETE.** Discutete con la vostra squadra ed esprimete la vostra opinione. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: **D 3.2.**

## COMUNICAZIONE RISPETTOSA

### "GUARDA COS'HAI FATTO?"

Il signor Alberto è un residente allettato e i suoi bisogni hanno sporcato il letto. Il personale che si prende cura di lui ha reagito in maniera molto dura dicendo: "Guarda cosa hai fatto? Hai bagnato e sporcato tutto il letto!". Per favore discutete con la vostra squadra se pensate che questo sia un modo appropriato e rispettoso di comunicare e interagire con gli anziani in una situazione del genere. Motivate la vostra risposta e avanzate delle proposte su come migliorare la comunicazione, se pensate che questa non sia adeguata.



- **RIMANETE FERMI E RIFLETTETE.** Discutete con la vostra squadra e date i vostri suggerimenti. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: **D 3.2.**



Le carte da gioco sono esplicitamente destinate all'apprendimento per migliorare la qualità della vita dei residenti nelle strutture, attraverso il gioco . I personaggi, i nomi e le storie rappresentati nelle carte da gioco di GAMLEC sono fittizi. Qualsiasi riferimento a fatti o persone è puramente casuale.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care and all publications by [GAMLEC Consortium](http://www.gamlec.eu) are licensed under a [Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 4.0 International License.

---

I risultati del progetto Erasmus + GAMLEC consistono in queste carte da gioco sulla qualità della vita dei residenti delle strutture, in un Compendio, nella guida alla progettazione del formato del contenuto delle carte, nelle regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione con Game Coach, nelle regole del gioco da tavolo di apprendimento senza Game Coach, degli obiettivi di apprendimento e del gioco da tavolo di apprendimento, delle regole del gioco da tavolo di apprendimento, di un manuale di istruzioni per la versione con Game Coach, di un quadro educativo, delle linee guida per il gioco da tavolo di apprendimento e di una piattaforma interattiva di e-learning. I risultati sono disponibili in inglese, tedesco, italiano, olandese e lituano su [www.gamlec.eu](http://www.gamlec.eu).