



111

FANTASTICO!

La sessione di terapia della reminiscenza, insieme alla visione delle foto personali, ha avvicinato molto i membri del gruppo.
Ben fatto!

Continua così!

VAI AVANTI DI 2 CASELLE. 

COMPENDIO: **A 2.2.3.**

112

È IL TUO GIORNO FORTUNATO!

La fata buona ti concede il tempo di fare 3 cose, all'interno della struttura, per le quali non trovi mai il tempo. Racconta quali cose hai pensato di fare.

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.

VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI COSA CHE HAI PENSATO DI FARE.

ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **A 2.2.3.**

113

FANTASTICO!

La fata buona ha scelto di esaudire un desiderio per ogni residente.
Raccontaci quali sono i loro desideri. Pensa a quanto ne saranno felici.

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.

VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI DESIDERIO CHE CONOSCI.

ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **A 1.1.1.**

114

Mantenersi in forma mentalmente è importante a tutte le età. La nostra flessibilità cognitiva cambia nel tempo e va stimolata. Riesci a pensare ad almeno un'attività da proporre ai residenti per allenare le loro abilità cognitive? Sii creativo!

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.

VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI ATTIVITÀ CHE HAI PENSATO DI PROPORRE.

ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **P 2.2.2.**



115

Hai qualche suggerimento su come promuovere l'attività fisica dei residenti?
Pensa a qualcosa di divertente!

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI ATTIVITÀ SUGGERITA. SE NON TI VIENE IN MENTE NULLA, RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **P 2.2.2.**

116

Sai di qualche amicizia che è nata tra i residenti all'interno della struttura?
Quante te ne vengono in mente?

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI AMICIZIA CHE TI VIENE IN MENTE. ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **P 2.3.2.**

117

Quanti compleanni dei residenti in struttura riesci a ricordare?
Spremi le meningi!

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI COMPLEANNO CHE RIESCI A RICORDARE. ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **D 3.2.5.**

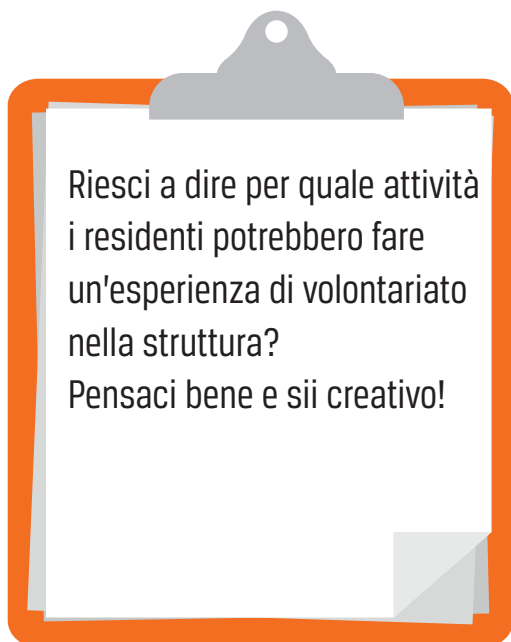
118

Puoi citare alcune delle principali regole etiche che la tua struttura adotta?
Pensaci bene!

Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI REGOLA CITATA. ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.

COMPENDIO: **D 3.1.1.**





Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
**VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI ATTIVITÀ
 SUGGERITA. SE NON TI VIENE IN MENTE
 NULLA, RESTA FERMO 1 TURNO.**

COMPENDIO: **P 2.2.6.**



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.