



Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

**IO2.5 Contenuto delle Carte per la versione del gioco con il
Game Coach e Istruzioni**



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Informazioni sul documento

Questo documento contiene il contenuto delle carte per la versione del gioco GAMLEC con il Game Coach, insieme alle istruzioni per il Coach per ogni singola carta del mazzo esclusivamente dedicate alla versione del gioco che prevede la presenza del Coach.

Organizzazione Capofila

IP-International GmbH

Autori

Sylvie Schoch

Collaboratori

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

Versione

V04

Stato

Final

Data

12 febbraio 2021

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](#) are licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

I risultati del progetto Erasmus+ GAMLEC consistono in questo manuale di istruzioni per la versione del gioco con Coach, negli obiettivi educativi e nell'obiettivo di apprendimento globale del gioco da tavolo di apprendimento, in una guida alla progettazione del formato del contenuto delle carte, nelle regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione del gioco con Game Coach, nelle regole del gioco da tavolo di apprendimento senza Game Coach, nelle carte del gioco di apprendimento per adulti sulla qualità della vita dei residenti delle case di cura, in un Compendio, in un quadro educativo, nelle linee guida per il gioco da tavolo di apprendimento e in una piattaforma interattiva di e-learning. I risultati sono disponibili in inglese, tedesco, italiano, olandese e lituano su www.gamlec.eu.

Indice dei contenuti

IO2.5 Contenuto delle carte per il gioco con il Game Coach e Istruzioni per il Coach		Pagina
Introduzione		5
1.	"Costruire una nuova struttura residenziale" - Carta n. 120 (Compendio P 2.1.)	8
1.1.	Istruzioni per il Game Coach	9
	Obiettivi educativi	9
	Pianificazione dei tempi raccomandata	9
	Luoghi e attrezzature	9
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	9
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	10
	Come guidare i giocatori	10
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	10
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	11
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	11
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	11
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	12
	Come determinare quale squadra vince	12
2.	"Sport e attività motoria per i residenti" - Carta n. 121 (Compendio P 2.2.2.)	13
2.1.	Istruzioni per il Game Coach	14
	Obiettivi educativi	14
	Pianificazione dei tempi raccomandata	14
	Luoghi e attrezzature	14
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	14
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	15
	Come guidare i giocatori	15
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	15
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	16
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	16
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	16
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	17
	Come determinare quale squadra vince	17
3.	"Esercitare il diritto di voto" - Carta n. 122 (Compendio P 2.5.3.)	18
3.1.	Istruzioni per il Game Coach	19
	Obiettivi educativi	19
	Pianificazione dei tempi raccomandata	19
	Luoghi e attrezzature	19
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	20
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	20
	Come guidare i giocatori	20
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	20
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	21
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	22
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	22

	Opzioni aggiuntive per il debriefing	22
	Come determinare quale squadra vince	22
4.	"Abitudini alimentari" - Carta n. 123 (Compendio A 1.5.2.)	24
4.1.	Istruzioni per il Game Coach	25
	Obiettivi educativi	25
	Pianificazione dei tempi raccomandata	25
	Luoghi e attrezzature	25
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	26
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	26
	Come guidare i giocatori	26
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	26
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	27
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	27
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	27
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	28
	Come determinare quale squadra vince	28
5.	"Eutanasia" - Carta n. 124 (Compendio D 3.5.)	29
5.1.	Istruzioni per il Game Coach	30
	Obiettivi educativi	30
	Pianificazione dei tempi raccomandata	30
	Luoghi e attrezzature	30
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	31
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	31
	Come guidare i giocatori	31
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	31
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	32
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	33
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	33
	Come determinare quale squadra vince	33
6.	Comunicazione rispettosa "Basta suonare la campanella del letto" - Carta n. 125 (Compendio D 3.2.)	34
6.1.	Istruzioni per il Game Coach	35
	Obiettivi educativi	35
	Pianificazione dei tempi raccomandata	35
	Luoghi e attrezzature	35
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	35
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	36
	Come guidare i giocatori	36
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	36
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	37
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	37
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	38
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	39
	Come determinare quale squadra vince	39
7.	Comunicazione rispettosa "I vecchi diventano proprio come i bambini" - Carta n.	40

	126 (Compendio D 3.2.)	
7.1.	Istruzioni per il Game Coach	41
	Obiettivi educativi	41
	Pianificazione dei tempi raccomandata	41
	Luoghi e attrezzature	41
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	41
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	42
	Come guidare i giocatori	42
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	42
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	43
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	43
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	43
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	44
	Come determinare quale squadra vince	44
8.	Comunicazione rispettosa "Guarda cos'hai fatto? "-Carta n. 127 (Compendio D 3.2.)	45
8.1.	Istruzioni per il Game Coach	46
	Obiettivi educativi	46
	Pianificazione dei tempi raccomandata	46
	Luoghi e attrezzature	46
	Numero minimo/massimo di giocatori e squadre	46
	Prestare particolare attenzione a quanto segue	47
	Come guidare i giocatori	47
	Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)	47
	Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra	48
	Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito	48
	Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)	49
	Opzioni aggiuntive per il debriefing	49
	Come determinare quale squadra vince	49

IO2.5 Contenuto delle carte per la versione del gioco con il Game Coach e le Istruzioni per il Game Coach

Introduzione

La versione del gioco da tavolo di apprendimento che prevede la presenza del Game Coach ha lo scopo di offrire la possibilità di migliorare lo scambio diretto e la cooperazione tra le diverse categorie di giocatori.

Il contenuto delle carte per questa versione del gioco da tavolo di apprendimento consiste sempre in un compito che deve essere completato da una squadra. Questo richiede tempo: tempo per giocare, per la preparazione dell'ambiente da gioco e di tutti i materiali necessari da parte del Game Coach.

Di conseguenza, spetta al Game Coach scegliere una o al massimo due carte dal mazzo di carte per la versione del gioco da tavolo con Game Coach, e aggiungerle al mazzo di carte per la versione senza Game Coach.

La scelta dovrebbe essere fatta secondo i seguenti criteri:

1. Disponibilità di un luogo adatto dove le squadre possano non solo sedersi e giocare intorno a un tavolo, ma dove ci sia anche spazio sufficiente per il lavoro di gruppo delle due squadre (cfr. le istruzioni sui requisiti per il luogo di gioco qui sotto).
2. Disponibilità di tutti i materiali necessari per svolgere i compiti (per tutte le squadre).
3. Disponibilità di tempo sufficiente per giocare. Giocando con tutte le 110 carte del gioco senza Game Coach e una carta in più del mazzo di carte con Game Coach, sarebbero necessarie almeno 2 ore per giocare. Questo vale per quelle carte del gioco con Game Coach con compiti che richiedono non più di 1 ora circa di tempo, come descritto di seguito.
4. Disponibilità di abbastanza giocatori per costruire due squadre ugualmente composte, come descritto in dettaglio più avanti.
5. Disponibilità di tempo sufficiente per la preparazione. Il Game Coach deve contare il tempo per preparare il luogo, i materiali e il tempo per mettere via tutto dopo la partita.

Il Game Coach può decidere di giocare con meno di 110 carte, al fine di ridurre il tempo di gioco. In questo caso è essenziale mantenere l'equilibrio tra le carte dal contenuto positivo per la Qualità della Vita, le carte della fata buona, le carte dal contenuto negativo per la Qualità della Vita, e le carte della fata cattiva.

Inoltre, il Game Coach può scegliere una o al massimo due carte del mazzo di carte per il gioco con il Game Coach, che soddisfano maggiormente le esigenze specifiche di una determinata situazione.

Se i criteri prima elencati non sono rispettati, si consiglia di giocare alla versione del gioco da tavolo di apprendimento senza Game Coach.

Prima di iniziare con le istruzioni specifiche per ogni carta da gioco, di seguito troverete alcuni suggerimenti per il gioco con il Game Coach che si applicano in generale al gioco da tavolo di apprendimento GAMLEC che prevede il Game Coach.

Le due squadre devono essere create prima di iniziare il gioco. È quindi necessario dare ad entrambe le squadre circa 10 minuti di tempo per assicurarsi che i loro membri possano presentarsi l'un l'altro, condividendo informazioni come il loro nome, la loro professione, se sono pronti a giocare, e qualsiasi cosa vogliano condividere tra loro. Ogni squadra ha bisogno di uno spazio separato per farlo.

È altrettanto importante che il Game Coach dica alle squadre di scegliere un nome per la loro squadra. Questo migliora la costruzione della squadra e rafforza il senso di appartenenza dei membri alle squadre appena create.

Quando il tempo di circa 10 minuti per queste attività di team building è terminato, il Game Coach chiede ai giocatori di prendere posto al tavolo e di condividere i nomi delle loro squadre.

Dopo di che tutti sono pronti per iniziare a giocare ([RegoleconCoach.pdf](#)).

Inoltre, si raccomanda di chiedere ai giocatori alla fine del gioco, quando una squadra ha raggiunto l'“Eccellenza” e ha vinto la partita, di condividere le loro esperienze. È utile chiedere ai giocatori cosa hanno imparato dal gioco e cosa si portano a casa.

Una versione molto breve di questo debriefing finale al termine del gioco consiste nel chiedere ai giocatori di condividere la singola cosa che hanno apprezzato di più in termini di esperienza di apprendimento.

1. “Costruire una nuova struttura residenziale”

Carta n. 120 (Compendio P 2.1.)



120

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.**

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

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.

1.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la conoscenza dei giocatori su ciò che determina la qualità della vita per i residenti di una struttura residenziale in termini di progettazione di un ambiente.
- Favorire la loro immaginazione e creatività allo scopo di trovare nuove idee, che potrebbero essere applicabili anche nelle circostanze esistenti e con le risorse a disposizione.
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.

(Cfr. IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, e 2.2. Differenze culturali e individuali: La gerarchia dei bisogni e le strategie per soddisfare i bisogni, 2.6. Motivare per imparare continuamente, migliorare e cooperare)

Pianificazione dei tempi raccomandata:

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 10 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 20 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: 10 minuti (5 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 20 - 25 minuti al massimo.

Totale: 60 - 65 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possano scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori. Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. La squadra che presenta il maggior numero di caratteristiche per la Qualità della vita dei residenti della struttura residenziale vince la prova e può avanzare di 3 caselle, mentre la seconda squadra avanza solo di 1 casella. Se entrambe le squadre raggiungono un risultato equivalente, entrambe le squadre possono avanzare di 3 caselle.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con conoscenze, prospettive ed esperienze diverse, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri, al fine di creare la miglior struttura residenziale che ci sia per i residenti.
5. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach. Quest'ultimo assegnerà il premio.
6. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di squadra, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
7. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, (carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti), e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
8. La squadra ha 20 minuti per portare a termine il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 10 minuti, quando saranno trascorsi 15 minuti e quando dovranno concludere (1 minuto prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 5 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. Lanciare i dadi per decidere quale squadra inizierà per prima. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando sarà trascorso metà del tempo a loro disposizione, e poco prima della fine del loro tempo per parlare.

Tempo raccomandato per le istruzioni: il Game Coach dovrebbe dare le istruzioni in modo chiaro e facile da comprendere. Quando usa termini tecnici, il Coach dovrebbe assicurarsi che siano compresi da tutti i giocatori e includere sempre una spiegazione facilmente comprensibile.

Il tempo per le istruzioni non dovrebbe superare i 10 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano porre domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc. Il Game Coach non aiuta le squadre a portare a termine il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro, mostra di apprezzare sempre e non critica nessuna delle idee. Nel caso in cui ci siano idee "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono poste per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai di giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in qualsiasi momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o meno e chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato complesso o ciò che è stato semplice.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing, e per iniziare la valutazione per determinare quale squadra sia la vincitrice.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach potrebbe preparare una lista con suggerimenti di attività fisiche o sportive che viene mostrata alle squadre per controllare quanti di questi aspetti sono stati integrati.

Magari le squadre hanno proposto nuove idee che non sono sulla lista, o potrebbero essere ispirate da un elemento della lista a cui non avevano pensato.

Il Game Coach potrebbe chiedere quali delle caratteristiche elencate sono presenti nella struttura residenziale, e se ci sono idee (a basso costo) per aggiungere qualcosa di ciò che manca.

Come determinare quale squadra vince

Il Game Coach conta le diverse idee elencate sulla lavagna e assegna i bonus (punti) alle squadre per determinare chi è il vincitore.

Se entrambe le squadre hanno proposto lo stesso numero di idee e/o suggerimenti, entrambe le squadre vincono e possono avanzare di 3 caselle.

Le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuando così a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 20 - 25 minuti.

2. “Sport e attività motoria per i residenti”

Carta n. 121 (Compendio P 2.2.2.)



121

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.

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

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.

2.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori in merito alla varietà di sport o attività fisiche a cui i residenti della struttura residenziale potrebbero essere interessati.
- Aumentare la conoscenza di molti sport diversi che gli anziani possono praticare o stanno ancora praticando.
- Aumentare la consapevolezza di stereotipi o pregiudizi, e il pensiero critico per superare gli stereotipi.
- Pensiero creativo: "c'è qualcosa che non stiamo offrendo, ma che potremmo offrire?"
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, e 2.3. Pregiudizi, Stereotipi e False Supposizioni, 2.6. Motivare ad apprendere continuamente, migliorare e cooperare)

Pianificazione dei tempi raccomandata:

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 10 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 20 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: 10 minuti (5 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 20 - 25 minuti al massimo.

Totale: 60 - 65 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possano scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. La squadra che propone più attività fisiche o sport per aumentare la Qualità della Vita dei residenti della struttura residenziale vince la prova e può avanzare di 3 caselle, mentre la seconda squadra può avanzare di 1 sola casella. Se entrambe le squadre raggiungono un risultato equivalente, entrambe le squadre possono avanzare di 3 caselle.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco, solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri, e offrire il maggior numero possibile di attività fisiche o sport a cui i residenti sono veramente interessati.
5. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach. Quest'ultimo assegnerà il premio.
6. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di gruppo, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
7. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, come carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti, e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
8. La squadra ha 20 minuti per svolgere il compito. Verranno informati quando saranno trascorsi 10 minuti, quando saranno trascorsi 15 minuti e quando dovranno concludere (1 minuto prima della fine dell'esercizio).
9. La squadra ha 20 minuti per porre a termine il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 10 minuti, quando saranno trascorsi 15 minuti e quando dovranno concludere (1 minuto prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 5 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. Si devono lanciare i dadi per decidere quale squadra inizierà per prima. Il portavoce che lancia il numero più alto di dadi inizia.
3. I portavoce saranno informati quando sarà trascorsa metà del tempo a loro disposizione, e poco prima della fine del loro tempo per parlare.

Tempo raccomandato per le istruzioni: il Game Coach dovrebbe dare le istruzioni in modo chiaro e facile da comprendere. Quando usa termini tecnici, il Coach dovrebbe assicurarsi che siano compresi da tutti i giocatori e includere sempre una spiegazione facilmente comprensibile. Il tempo per le istruzioni non dovrebbe superare i 10 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano porre domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc.

Il Game Coach non aiuta le squadre a portare a termine il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro, mostra di apprezzare sempre e non critica nessuna delle idee. Nel caso in cui ci siano idee "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono poste per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai di giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in qualsiasi momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o meno. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato complesso o ciò che è stato semplice.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing, e per iniziare la valutazione per determinare quale squadra è la vincitrice.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach potrebbe preparare una lista con suggerimenti di attività fisiche o di tipologie che viene mostrata alle squadre per verificare quante di queste sono state integrate.

Magari le squadre hanno proposto nuove idee che non sono sulla lista, o potrebbero essere ispirate da un elemento della lista, a cui non avevano pensato.

Il Game Coach potrebbe chiedere quali degli sport o attività fisiche elencati sono presenti nella struttura residenziale, e se ci sono idee (a basso costo) per aggiungere qualcosa di ciò che manca.

Come determinare quale squadra vince

Il Game Coach conta le diverse idee elencate sulla lavagna e assegna i bonus (punti) alle squadre per determinare chi è il vincitore.

Se entrambe le squadre hanno proposto lo stesso numero di idee e/o suggerimenti, entrambe le squadre vincono e possono avanzare di 3 caselle.

Le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 20 - 25 minuti.

3. "Esercitare il diritto di voto"

Carta n. 122 (Compendio P 2.5.3.)



122

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.

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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 la vostra squadra 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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

Rimanete fermi e riflettete. Analizzate il caso con la vostra squadra, e fate delle proposte su come risolvere questo problema. Successivamente potrete riprendere a giocare.

3.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori che anche i residenti delle strutture residenziali sono interessati alla politica, proprio come chiunque altro.
- Aumentare la consapevolezza del diritto dei giocatori e la volontà di votare degli anziani/residenti delle strutture.
- Sensibilizzare i giocatori e aumentare la loro consapevolezza in merito a stereotipi o pregiudizi, e il pensiero critico per superare gli stereotipi.
- Sensibilizzare i giocatori su ciò che è importante per loro, ed entrare in empatia con gli anziani.
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.
- Favorire il pensiero creativo e sviluppare il problem solving: "Come possiamo risolvere il problema? ”.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, e 2.3. Pregiudizi, Stereotipi e False supposizioni, 2.4. Valori (fondamentali) individuali, 2.6. Motivare ad apprendere continuamente, migliorare e cooperare)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 20 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 30 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: massimo 20 minuti (10 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 30 minuti al massimo.

Totale: 1 h 40 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possano scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Uno schema stampato delle domande che sostengono le squadre nel loro compito (uno per ogni squadra).
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. Le squadre potranno riprendere a giocare una volta che il compito è stato portato a termine e i risultati sono stati condivisi e discussi.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco, solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri.
5. Il Game Coach istruisce le squadre a:
 - a. Raccoglie i fatti, descrivendo la situazione.
È importante limitarsi a descrivere i fatti senza essere giudicanti.
Le seguenti domande forniscono una guida alle squadre. È utile fornire uno schema stampato per ogni squadra.
 - Quanti anziani sono potenziali elettori, ma non possono votare a causa di questo problema?
 - Quanto spesso accade?
 - Ci sono risorse disponibili, e se sì,
 - Che tipo di risorse sono disponibili?

- Ci sono delle buone pratiche che i membri della squadra conoscono?
- b. Solo dopo aver analizzato la situazione in modo descrittivo e non giudicante, la squadra fa un brainstorming su come sarebbe possibile garantire che gli anziani possano votare quando ci sono le elezioni.

- C'è del personale disponibile?
- C'è la possibilità di avere dei volontari durante le elezioni, ecc.?
- Cosa si può fare?

Se il team arriva con un suggerimento su come risolvere il problema, è importante controllare:

- La fattibilità
- Come la soluzione può essere mantenuta nel tempo, in modo che non sia una soluzione "one shot" (che può essere realizzata una sola volta).

6. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach. Quest'ultimo assegnerà il premio.
7. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di gruppo, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
8. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, come carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti, e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
9. Si raccomanda di dare alla squadra 30 minuti per realizzare il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 15 minuti, quando saranno trascorsi 25 minuti e quando dovranno concludere (5 minuti prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 10 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. Si devono lanciare i dadi per decidere chi inizia. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando sarà trascorsa metà del tempo a loro disposizione, e poco prima della fine del loro tempo per parlare.
4. I compiti di risoluzione dei problemi sono più complessi. I portavoce hanno quindi un po' più di tempo a disposizione. Non devono solo presentare la soluzione, ma anche spiegare come ci sono arrivati.
5. Si raccomanda però di non superare i 10 minuti per squadra, al fine di assicurarsi che l'attenzione sia mantenuta alta in ogni momento, soprattutto perché solo una persona è attiva in questa fase.

Periodo di tempo raccomandato per le istruzioni:

Il Game Coach dovrebbe dare tutte le istruzioni per il lavoro di squadra e per il portavoce in modo chiaro e facile da comprendere, e non dovrebbe superare i 20 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano porre domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc. Il Game Coach non aiuta le squadre a portare a termine il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

I compiti di problem solving sono più complessi e i giocatori tipicamente saltano a conclusioni premature. Si raccomanda di assistere le squadre e ricordare loro, mentre lavorano sul compito, di analizzare il problema e di rispondere alle domande, prima di arrivare a una soluzione.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee. Nel caso in cui ci siano idee che sono "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing e iniziare la valutazione delle soluzioni. Non esiste un vincitore in questo caso.

La valutazione è guidata da due domande:

1. Fattibilità: La soluzione può essere (facilmente) implementata?
2. La soluzione può essere mantenuta nel tempo?

È importante sottolineare che quando si propongono soluzioni, è importante ascoltare i diversi punti di vista in modo rispettoso, così che tutti i partecipanti sentano che i loro suggerimenti sono apprezzati. Il pregiudizio o la pre-valutazione di una proposta, specialmente se si tratta di una proposta di minoranza, può far sì che soluzioni interessanti e vincenti non vengano affatto presentate.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach potrebbe conoscere una buona pratica e informare i giocatori riguardo questa, se la buona pratica può rappresentare una opportunità aggiuntiva per risolvere il problema, e i giocatori non si sono fatti venire un'idea.

Come determinare quale squadra vince

Qui non c'è una squadra vincente. Lo spirito di questo compito è quello di riflettere, analizzare e trovare quante più soluzioni possibili. Entrambe le squadre devono portare a termine il compito per poter riprendere il gioco.

Una volta completato il compito e concluso il debriefing, le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 30 minuti.

4. “Abitudini alimentari”

Carta m. 123 (Compendio: A 1.5.2.)



123

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.**

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

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.

4.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori in merito alle diverse abitudini alimentari dovute a scelte individuali, al background culturale o religioso dei residenti della struttura residenziale.
- Aumentare la conoscenza delle specifiche abitudini alimentari di diverse culture, religioni o derivanti da scelte individuali, come vegetariano, vegano, macrobiotico, ecc.
- Aumentare la tolleranza verso culture e abitudini diverse.
- Aumentare la consapevolezza degli stereotipi e dei pregiudizi contro le persone con abitudini alimentari diverse.
- Aumentare la consapevolezza delle restrizioni esistenti a causa di intolleranze o allergie alimentari, ecc.
- Pensiero creativo: "C'è qualcosa che non stiamo offrendo, ma che potremmo offrire?".
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, 2.2. Differenze culturali e individuali: La gerarchia dei bisogni e le strategie per soddisfare i bisogni, 2.3. Pregiudizi, Stereotipi e False Supposizioni, 2.6. Motivare per imparare continuamente, migliorare e cooperare)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 10 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 20 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: 10 minuti (5 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 20 - 25 minuti al massimo.

Totale: 60 - 65 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove i membri possono scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari. Nel caso in cui ci siano giocatori con un diverso background culturale, essi dovrebbero essere presenti in entrambe le squadre.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. La squadra che propone più opzioni volte ad aumentare la varietà del cibo offerto per aumentare la Qualità della Vita dei residenti della struttura residenziale vince la prova e può avanzare di 3 caselle, mentre la seconda squadra può avanzare di 1 sola casella. Se entrambe le squadre raggiungono un risultato equivalente, entrambe le squadre possono avanzare di 3 caselle.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri, e per offrire il maggior numero possibile di offerte culinarie diverse.
5. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach. Quest'ultimo assegnerà il premio.
6. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di gruppo, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
7. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito (carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti), e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.

8. La squadra ha 20 minuti per svolgere il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 10 minuti, quando saranno trascorsi 15 minuti e quando dovranno concludere (1 minuto prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 5 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. Si devono lanciare i dadi per sapere chi inizia. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando sarà trascorsa metà del tempo a loro disposizione, e poco prima della fine del loro tempo per parlare.

Tempo raccomandato per le istruzioni: Il game Coach dovrebbe dare le istruzioni in modo chiaro e facile da capire. Quando usa termini tecnici, il game Coach dovrebbe assicurarsi che siano compresi da tutti i giocatori e includere sempre una spiegazione facilmente comprensibile.

Il tempo per le istruzioni non dovrebbe superare i 10 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano porre domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc. Il Game Coach non aiuta le squadre a portare a termine il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee. Nel caso in cui ci siano idee che sono "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra sia arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing, e per iniziare la valutazione per scoprire quale squadra è la vincitrice.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach potrebbe preparare una lista con suggerimenti di diverse abitudini alimentari culturali, religiose o individuali che viene mostrata alle squadre per verificare quante di queste sono state integrate.

Magari le squadre hanno proposto abitudini alimentari che non sono sulla lista, o potrebbero essere ispirate da un elemento della lista, a cui non avevano pensato.

Il Game Coach potrebbe chiedere quali delle abitudini alimentari elencate sono presenti, e quali offerte corrispondenti sono disponibili nella struttura residenziale, e se ci sono altre idee (a basso costo) per aggiungere qualcosa di ciò che manca.

Come determinare quale squadra vince

Il Game Coach conta le diverse abitudini alimentari elencate dalle squadre e assegna i bonus (punti) alle squadre per determinare chi è il vincitore.

Ogni abitudine alimentare è un punto, e ogni suggerimento su come implementare una maggiore varietà dell'offerta alimentare nella casa di cura è due punti (quantità).

Se entrambe le squadre raggiungono lo stesso risultato, entrambe le squadre stanno vincendo e sono autorizzate ad avanzare di 3 caselle.

Le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 20 - 25 minuti.

5. “Eutanasia”

Carta n. 124 (Compendio D 3.5.)



124

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.**

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

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.

5.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza che gli anziani, spesso in contrasto con i giovani, sentono il bisogno di pensare e parlare della loro morte e decidere i dettagli in anticipo, compresa la decisione su quando vogliono morire.
- Invitare e ispirare i giocatori a pensare ai "pro e contro" dell'eutanasia.
- Imparare ad ascoltare e a rispettare le diverse opinioni.
- Sviluppare empatia e rispetto per i bisogni e le scelte dell'individuo, invece di pensare in termini di "giusto o sbagliato".
- Sensibilizzare i giocatori su ciò che è importante per loro.
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, 2.4. Valori (fondamentali) individuali, 2.6. 2.7. Motivare ad apprendere, migliorare e cooperare continuamente)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 20 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 30 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: massimo 20 minuti (10 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 30 minuti al massimo.

Totale: 1 h 40 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possono scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tiroconanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

L'eutanasia è un argomento molto delicato e può causare forti sentimenti o resistenze in alcuni giocatori. È quindi molto importante essere molto gentili con i giocatori e con l'argomento.

È essenziale che il Game Coach sottolinei che non esiste una cosa giusta e una sbagliata, e che il compito consiste nell'evidenziare le motivazioni di entrambe le posizioni, senza mai cercare di convincere nessuno dei giocatori della propria opinione o posizione.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. Le squadre potranno riprendere a giocare una volta che il compito è stato portato a termine e i risultati sono stati condivisi e discussi.
3. Il Game Coach comunica ai giocatori con tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri.
4. Il Game Coach istruisce le squadre a:
 - a. Pensare prima a casi specifici che conoscono per giungere ai pro e ai contro dell'eutanasia.
 - b. Prestare particolare attenzione a non essere mai giudicanti nei confronti di qualsiasi giocatore che ha un'opinione diversa sull'eutanasia.
5. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro

- all'altra squadra e al Game Coach. Quest'ultimo assegnerà il premio.
6. La squadra nomina anche una persona che è incaricata di moderare il lavoro di squadra, raccogliere le idee, scriverle, ecc. In questo caso specifico, è importante che il moderatore mantenga una posizione neutrale mentre raccoglie i pro e i contro dell'eutanasia.
 7. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, come carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti, e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
 8. Si raccomanda di dare alla squadra 30 minuti per realizzare il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 15 minuti, quando saranno trascorsi 25 minuti e quando dovranno concludere (5 minuti prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 10 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. La squadra che inizia è decisa dai dadi. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando la metà del tempo a loro disposizione sarà trascorsa e poco prima della fine del loro tempo per parlare.
4. Siate consapevoli che l'eutanasia è un argomento molto delicato. È essenziale presentare il lavoro della vostra squadra, i pro e i contro, in modo neutrale e non giudicante, indipendente dalle vostre convinzioni o opinioni personali.
5. Si raccomanda di non superare i 10 minuti per squadra, al fine di assicurarsi che l'attenzione sia mantenuta alta in ogni momento, soprattutto perché solo una persona è attiva in questa fase.

Tempo consigliato per la presentazione del lavoro di squadra da parte del portavoce

Il tempo per la presentazione non dovrebbe superare i 10 minuti per ogni portavoce di ogni singola squadra.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano fare domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc. Il Game Coach non aiuta le squadre a portare a termine il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

I compiti di problem solving sono più complessi e i giocatori tipicamente saltano a conclusioni premature. Si raccomanda di assistere le squadre e ricordare loro, mentre lavorano sul compito, di analizzare il problema e di rispondere alle domande, prima di arrivare a una soluzione.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee. Soprattutto nel caso di argomenti così delicati, il Game Coach esprime qualsiasi feedback in modo molto gentile e delicato. Nel caso in cui ci siano elementi sulla lista che sono insoliti o inaspettati, il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing. In questo caso non esiste un vincitore. Concludendo il debriefing, il Game Coach sottolinea che ci sono diversi modi di affrontare l'eutanasia, e che è importante ascoltare l'altro, e non essere giudicante verso l'altra persona, qualunque sia la propria opinione.

Come determinare quale squadra vince

Come già detto, non c'è una squadra vincente qui. Lo spirito di questo compito è quello di ascoltare e riflettere, al fine di migliorare l'empatia e superare gli atteggiamenti giudicanti che potrebbero essere dannosi per la Qualità della Vita dei residenti delle strutture residenziali.

Una volta completato il compito e concluso il debriefing, le squadre tornano al tavolo da gioco e continuano a giocare.

Tempo raccomandato per il debriefing e le conclusioni: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 30 minuti.

6. Comunicazione rispettosa - "Basta suonare la campanella del letto"
 Carta n. 125 (Compendio D 3.2.)



125

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 eresidente e motivate le vostre risposte. Se necessario, date suggerimenti al fine di migliorarle. Successivamente riprendete a giocare.

COMPENDIO: D 3.2.

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

Il Signor Guidi è costretto a letto, ed ha suonato la campanella del letto molte volte di fila. L'infermiera, infastidita gli dice in modo duro: "Smettila stai svegliando tutti! Verrò a vederti appena avrò tempo". 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.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

Rimanete fermi e riflettete. Discutete con la vostra squadra su questa modalità di comunicazione tra operatore e residente e motivate le vostre risposte. Se necessario, date suggerimenti al fine di migliorarle. Successivamente riprendete a giocare.

6.1. Istruzioni per il Game Coach

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori sulla comunicazione rispettosa.
- Sensibilizzare i giocatori sulla violenza nel linguaggio.
- Sensibilizzare i giocatori su ciò che è importante per loro, ed entrare in empatia con gli anziani.
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.
- Promuovere il pensiero critico e la capacità di sviluppare strategie di comunicazione alternative.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, 2.4. Valori (fondamentali) individuali, 2.5 Violenza: Impostazioni, comportamento e nel linguaggio e nella comunicazione, e 2.6. Motivare a imparare, migliorare e cooperare continuamente)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 20 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 30 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: massimo 20 minuti (10 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 30 minuti al massimo.

Totale: 1 h 40 minuti (se il Game Coach include le opzioni aggiuntive, aggiungi altri 30 minuti al totale; vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possono scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Uno schema stampato delle domande che supportano le squadre nel loro compito (uno per ogni squadra).
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. Le squadre potranno riprendere a giocare una volta che il compito è stato portato a termine e i risultati sono stati condivisi e discussi.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri.
5. Il Game Coach istruisce le squadre a "giocare" la situazione come un gioco di ruolo.
 - Un membro della squadra interpreta il residente struttura residenziale e l'altro l'infermiere.
 - La squadra si pone nella situazione descritta. Una persona è immaginata a letto e suona la campanella del letto tutto il tempo. L'altra ha molti compiti da fare e riesce a malapena a gestirli.
 - La squadra ricrea accuratamente la conversazione descritta nel

compito.

- Successivamente i due giocatori descrivono i loro sentimenti dopo il breve gioco di ruolo.
 - L'intera squadra discute se secondo loro la comunicazione è stata rispettosa o meno, e motivano il loro punto di vista.
 - La squadra fa un brainstorming su come potrebbe essere una comunicazione rispettosa nella situazione data e suggerisce alternative su come comunicare.
 - Ricorda alla squadra che tutte le persone coinvolte e la loro situazione specifica devono essere prese in considerazione: il degente della struttura allettato, l'infermiera e gli altri residenti.
 - La squadra dovrebbe cercare di proporre un suggerimento che sia fattibile e rispettoso nei confronti di tutte le persone coinvolte.
 - I suggerimenti del team devono essere motivati.
6. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach.
 7. La squadra incarica anche una persona per moderare il lavoro di squadra, per raccogliere le idee, scriverle, etc.
 8. Ogni squadra riceverà tutti i materiali necessari per svolgere il compito (carta, penne, etc. per scrivere idee e suggerimenti), e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
 9. Si raccomanda di dare alla squadra 30 minuti per realizzare il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 15 minuti, quando saranno trascorsi 25 minuti e quando dovranno concludere (5 minuti prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 10 minuti per presentare il lavoro della propria squadra.
2. Si lanciano i dadi per capire quale squadra inizia. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando la metà del tempo a loro disposizione sarà terminata poco prima della fine del loro tempo per parlare.
4. I compiti che includono giochi di ruolo sono più complessi. I portavoce hanno quindi un po' più di tempo a disposizione. Non devono solo presentare il risultato del lavoro di squadra, ma anche spiegare come ci sono arrivati.
5. Si raccomanda però di non superare i 10 minuti per squadra, al fine di assicurarsi che l'attenzione sia mantenuta alta in ogni momento, soprattutto perché solo una persona è attiva in questa fase.

Periodo di tempo raccomandato per le istruzioni

Il Game Coach dovrebbe dare tutte le istruzioni per il lavoro di squadra e per il portavoce in modo chiaro e facile da capire, e non dovrebbe superare i 20 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano fare domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc.

In questo caso specifico, il Game Coach è disponibile per offrire ulteriori istruzioni ad entrambe le squadre su come eseguire il gioco di ruolo. Tuttavia, il Game Coach non aiuta le squadre a realizzare il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee o dei suggerimenti. Nel caso in cui ci siano idee che sono "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con un tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing e iniziare la valutazione delle soluzioni. Non esiste un vincitore in questo caso.

La valutazione è guidata dalle seguenti domande:

1. È stata presa in considerazione la situazione specifica per tutte le parti coinvolte?
2. C'è la possibilità di comunicare in modo rispettoso verso tutte le parti coinvolte, il residente della struttura residenziale, gli altri residenti struttura e l'infermiere?
3. C'è una soluzione vantaggiosa per tutti o un compromesso accettabile?
4. Lo stile di comunicazione suggerito è rispettoso, cioè: nessuna accusa, nessun dito puntato, nessuna offesa, nessuna pressione, nessuna colpa, nessuna denigrazione, ecc.

È importante sottolineare che quando si propongono soluzioni, è essenziale ascoltare i diversi punti di vista in modo rispettoso, in modo che tutti i partecipanti sentano che i loro suggerimenti sono apprezzati. Il pregiudizio o la preavvalutazione di una proposta, specialmente se si tratta di una proposta di minoranza, può far sì che suggerimenti interessanti e vincenti non vengano affatto presentati.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach sottolinea il fatto che le esigenze di tutte le parti coinvolte sono importanti, e che devono essere prese in considerazione.

Il degente costretto a letto ha bisogno di attenzione, ha bisogno di essere "visto" e ascoltato. Oltre a ciò, c'è probabilmente una richiesta specifica, per la quale sta suonando la campanella del letto.

Anche l'infermiera ha bisogno di attenzione, per il fatto che probabilmente ha molti compiti da svolgere e poco tempo.

Gli altri residenti hanno bisogno di riposare e dormire.

Potrebbe essere utile dare un suggerimento alla squadra, senza pretendere che sia la cosa giusta da fare. È solo uno spunto di riflessione, e quanto segue è solo una delle tante possibilità.

1. Primo Step

Può essere molto utile iniziare la conversazione con "io", invece di "tu". Aiuta ad evitare (involontariamente) di puntare il dito, accuse, consigli non richiesti o "ordini" a cui l'altra persona dovrebbe obbedire. Qui potrebbe essere "Ti ho sentito suonare la campanella del letto molte volte" o qualcosa di simile.

2. Secondo Step

Potrebbe essere utile raccontare all'altra persona la propria situazione senza mancare né di interesse né di rispetto per i bisogni dell'altro, come: "Mi dispiace molto, sono molto occupato, ho difficoltà a presentarmi subito dopo averti sentito suonare il campanello".

3. Terzo Step

Il passo successivo potrebbe consistere nel mostrare all'altra persona che state prendendo sul serio i suoi bisogni, facendo domande come: "Hai bisogno di parlare con me, vuoi dirmi cosa posso fare per te, e se è molto urgente?" Questo mostra all'altra persona che viene presa in considerazione e che viene ascoltata. Questa è generalmente una strategia di maggior successo per alleggerire la situazione.

4. Quarto Step

A seconda della richiesta, l'infermiere potrebbe poi decidere se chiedere: "Ti dispiace aspettare un po'? Perché devo gestire molte le richieste e i compiti contemporaneamente?".

Come determinare quale squadra vince

Qui non c'è una squadra vincente. Lo spirito di questo compito è quello di riflettere, analizzare, favorire l'empatia per tutte le parti coinvolte, e proporre suggerimenti per uno stile di comunicazione che sia rispettoso verso tutti. Entrambe le squadre devono portare a termine il compito per poter riprendere il gioco.

Una volta completato il compito e concluso il debriefing, le squadre tornano al tavolo da gioco e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 30 minuti. Se il Game Coach sceglie di optare per l'opzione aggiuntiva, possono essere necessari altri 30 minuti.

7. Comunicazione rispettosa - "I vecchi diventano proprio come i bambini"
 Carta n. 126 (Compendio D 3.2.)



126

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.

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

Succede abbastanza spesso che il personale dice “Gli anziani diventano proprio come i bambini!”. Per favore discutete con la vostra squadra se pensate che questo sia un modo appropriato, e rispettoso di comunicare e interagire con gli anziani. Motivate la vostra risposta e avanzate delle proposte su come migliorare la comunicazione, se pensate che questa non sia adeguata.

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

Rimanete fermi e riflettete. Discutete con la vostra squadra e date i vostri suggerimenti. Successivamente riprendete a giocare.

7.1. Istruzioni per il Game Coach**Obiettivi educativi**

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori sulla comunicazione rispettosa.
- Aumentare la consapevolezza dei giocatori sui pregiudizi nel linguaggio.
- Sensibilizzare i giocatori ad entrare in empatia con gli anziani.
- Rafforzare la capacità di condividere conoscenze e opinioni, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.
- Favorire il pensiero critico su frasi e modi di dire comuni ma incauti.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, 2.3. Pregiudizi, stereotipi e false supposizioni, 2.4. Valori (fondamentali) individuali, 2.5. Violenza: Impostazioni, comportamento sia nel linguaggio sia nella comunicazione, e 2.6. Motivare per imparare continuamente, migliorare e cooperare)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 15 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 20 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: massimo 20 minuti (10 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 20 minuti al massimo.

Totale: 1 h 15 minuti (vedi anche le istruzioni qui sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possono scrivere le loro idee e suggerimenti.

- Uno schema stampato delle domande che supportano le squadre nel loro compito (uno per ogni squadra).
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme, possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha presa di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. Le squadre potranno riprendere a giocare una volta che il compito è stato portato a termine e i risultati sono stati condivisi e discussi.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri.
5. Il Game Coach istruisce le squadre a discutere e ad ascoltare l'opinione di ogni membro prima di fare una dichiarazione come squadra. La dichiarazione deve essere motivata.
6. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach.

7. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di gruppo, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
8. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, come carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti, e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
9. Si raccomanda di dare alla squadra 20 minuti per realizzare il compito. I membri saranno informati quando i 10 minuti sono finiti, e quando devono concludere (5 minuti prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 10 minuti per presentare il lavoro della sua squadra.
2. Si devono lanciare i dadi per capire quale squadra inizia. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando la metà del tempo a loro disposizione sarà trascorsa e ~~poi~~ prima della fine del loro tempo per parlare.
4. I compiti che includono giochi di ruolo sono più complessi. I portavoce hanno quindi un po' più di tempo a disposizione. Non devono solo presentare il risultato del lavoro di squadra, ma anche spiegare come ci sono arrivati.
5. Si raccomanda però di non superare i 10 minuti per squadra, al fine di assicurarsi che l'attenzione sia mantenuta alta in ogni momento, soprattutto perché solo una persona è attiva in questa fase.

Periodo di tempo raccomandato per le istruzioni

Il Game Coach dovrebbe dare tutte le istruzioni per il lavoro di squadra e per il portavoce in modo chiaro e facile da capire, e non dovrebbe superare i 15 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano fare domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc.

Tuttavia, il Game Coach non aiuta le squadre a realizzare il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee o dei suggerimenti. Nel caso in cui ci siano idee che sono "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing e iniziare la valutazione delle soluzioni. Non esiste un vincitore in questo caso.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach può chiedere ai giocatori di entrambe le squadre se si sentono tutti ascoltati e se si sentono rappresentati dalla dichiarazione comune della squadra. Se la risposta è negativa, il Coach chiede cosa suggerirebbero per migliorare in futuro.

Come determinare quale squadra vince

Qui non c'è una squadra vincente. Lo spirito di questo compito è quello di riflettere, di scambiare opinioni ed esperienze e di elaborare una dichiarazione di squadra. Entrambe le squadre devono portare a termine il compito per poter riprendere il gioco.

La valutazione è guidata dalle seguenti domande:

1. È stata presa in considerazione la situazione specifica di tutte le parti coinvolte?
2. Lo stile di comunicazione suggerito è rispettoso, cioè: nessuna accusa, nessun dito puntato, nessuna offesa, nessuna pressione, nessuna copla, nessuna denigrazione, nessun pregiudizio, ecc.

Una volta completato il compito e concluso il debriefing, le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 20 minuti.

8. Comunicazione rispettosa "Guarda cos' hai fatto?"

Carta n. 127 (Compendio D 3.2)



127

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.

Contenuto della carta (stampato sulla carta da gioco)

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

Istruzioni (stampate sotto il contenuto della carta da gioco)

Rimanete fermi e riflettete. Discutete con la vostra squadra e date i vostri suggerimenti. Successivamente riprendete a giocare.

8.1. Istruzioni per il Game Coach (non stampate sulla carta da gioco)

Obiettivi educativi

- Aumentare la consapevolezza dei giocatori sulla comunicazione rispettosa.
- Sensibilizzare i giocatori sulla violenza nel linguaggio.
- Sensibilizzare i giocatori per ciò che è importante per loro, ed entrare in empatia con gli anziani.
- Rafforzare la capacità di condividere le conoscenze, di imparare gli uni dagli altri e di cooperare tra le varie funzioni.
- Promuovere il pensiero critico e la capacità di sviluppare strategie di comunicazione alternative.

(Cfr, IO2.2 Obiettivi educativi 2.1. Qualità della Vita: Basata sulle tre categorie: Autonomia, Dignità e Partecipazione sociale con un approccio basato sui bisogni, 2.4. Valori (fondamentali) individuali, 2.5. Violenza: Impostazioni, comportamento sia nel linguaggio sia nella comunicazione, e 2.6. Motivare a imparare, migliorare e cooperare continuamente)

Pianificazione dei tempi raccomandata

Tempo per le istruzioni necessarie per l'esercizio date dal Game Coach: 20 minuti.

Tempo a disposizione della squadra per realizzare il compito: 30 minuti.

Tempo per presentare il lavoro di squadra: massimo 20 minuti (10 minuti per ogni squadra).

Tempo per il debriefing e l'assegnazione del premio: 30 minuti al massimo.

Totale: 1 h 40 minuti (vedi anche le istruzioni sotto).

Luoghi e attrezzature

- Tavolo da gioco adatto al numero di giocatori.
- Spazio sufficiente in modo che entrambe le squadre possano svolgere i loro compiti indisturbate e separatamente.
- Abbastanza sedie per tutti i giocatori e un tavolo di lavoro per ogni squadra dove possono scrivere le loro idee e suggerimenti.
- Uno schema stampato delle domande che sostengono le squadre nel loro compito (uno per ogni squadra).
- Una lavagna a fogli mobili o una parete libera su cui appendere i risultati del lavoro di gruppo.
- Carta, penne, post-it.

Numero minimo/massimo di giocatori e squadre

Numero massimo di squadre: 2 squadre con lo stesso numero di giocatori.

Numero di giocatori per squadra: minimo 2 giocatori per squadra, massimo 4 giocatori per squadra.

Prestare particolare attenzione a quanto segue

Se i giocatori sono un gruppo misto, come membri della famiglia, infermieri professionisti, volontari, tirocinanti, che hanno diversi livelli di conoscenza specifica, il Game Coach deve assicurarsi che entrambe le squadre concorrenti siano composte da tutti i tipi di giocatori.

Questo è importante per garantire che tutte le squadre abbiano una posizione di partenza simile in termini di conoscenza, e per assicurarsi allo stesso tempo che le diverse esperienze e prospettive siano valorizzate all'interno delle squadre, in modo che le squadre mentre lavorano insieme possano imparare il più possibile le une dalle altre.

Se è impossibile formare le squadre nello stesso modo, bisogna assicurarsi che la composizione sia il più equilibrata possibile. Si dovrebbe evitare a tutti i costi che una squadra sia composta da assistenti professionisti e l'altra solo da membri della famiglia o volontari.

Come guidare i giocatori

Le istruzioni necessarie per l'esercizio (briefing)

1. Il Game Coach legge il contenuto della carta ad alta voce, o chiede al giocatore che l'ha raccolta di leggere ad alta voce ciò che è scritto sulla carta.
2. Il Game Coach spiega che le squadre concorrenti hanno lo stesso compito, ma lavorano separatamente. Le squadre potranno riprendere a giocare una volta che il compito è stato portato a termine e i risultati sono stati condivisi e discussi.
3. Il Game Coach informa i giocatori che verrà loro assegnato un posto dove svolgere il compito, e che torneranno al tavolo da gioco con il gioco da tavolo, solo quando il compito sarà completato.
4. Il Game Coach comunica ai giocatori con un tono di apprezzamento che ogni squadra dispone di diverse persone/membri con diverse conoscenze, prospettive ed esperienze, e che è un vantaggio ascoltare il punto di vista di tutti per imparare gli uni dagli altri.
5. Il Game Coach istruisce le squadre a "giocare" la situazione come un gioco di ruolo.
 - La squadra si mette nella situazione descritta. Una persona assume il ruolo del residente della struttura residenziale costretto a letto, l'altra persona si prende cura del residente.
 - La squadra ricrea accuratamente la conversazione descritta nel compito.
 - Successivamente i due giocatori descrivono i loro sentimenti dopo il breve gioco di ruolo.
 - L'intera squadra discute se a loro avviso la comunicazione è stata rispettosa o meno, e motivano il loro punto di vista.

- La squadra fa un brainstorming su come potrebbe essere una comunicazione rispettosa nella situazione data e suggerisce alternative su come comunicare.
 - Ricorda alla squadra che tutte le persone coinvolte e la loro situazione specifica devono essere prese in considerazione: il residente della struttura residenziale costretto a letto e la persona che si prende cura del residente.
 - La squadra dovrebbe cercare di proporre un suggerimento che sia fattibile e rispettoso nei confronti di tutte le persone coinvolte.
 - I suggerimenti della squadra devono essere motivati.
6. Ogni squadra deve nominare un portavoce per presentare il risultato del proprio lavoro all'altra squadra e al Game Coach.
 7. La squadra nomina anche una persona che ha il compito di moderare il lavoro di gruppo, raccogliere le idee, scriverle, ecc.
 8. Ogni squadra prenderà tutto il materiale necessario per svolgere il compito, come carta, penne, ecc. per scrivere le proprie idee e suggerimenti, e si sposterà nel luogo assegnato dal Game Coach per il lavoro di squadra.
 9. Si raccomanda di dare alla squadra 30 minuti per realizzare il compito. I membri verranno informati quando saranno trascorsi 15 minuti, quando saranno trascorsi 25 minuti e quando dovranno concludere (5 minuti prima della fine dell'esercizio).

Istruzioni per i portavoce delle squadre su come presentare il risultato del lavoro di squadra

1. Ogni portavoce ha 10 minuti per presentare il lavoro della sua squadra.
2. La squadra che inizia è decisa dai dadi. Il portavoce che lancia il numero più alto inizia.
3. I portavoce saranno informati quando la metà del tempo a loro disposizione sarà terminata e poco prima della fine del loro tempo per parlare.
4. I compiti che includono giochi di ruolo sono più complessi. I portavoce hanno quindi un po' più di tempo a disposizione. Non devono solo presentare il risultato del lavoro di squadra, ma anche spiegare come ci sono arrivati.
5. Si raccomanda però di non superare i 10 minuti per squadra, al fine di assicurarsi che l'attenzione sia mantenuta alta in ogni momento, soprattutto perché solo una persona è attiva in questa fase.

Periodo di tempo raccomandato per le istruzioni

Il Game Coach dovrebbe dare tutte le istruzioni per il lavoro di squadra e per il portavoce in modo chiaro e facile da comprendere, e non dovrebbe superare i 20 minuti.

Come moderare l'esercizio mentre le squadre lavorano al compito

Le squadre lavorano da sole. Tuttavia, il Game Coach è sempre disponibile nel caso in cui le squadre vogliano fare domande o abbiano bisogno di aiuto riguardo alle istruzioni, o se hanno bisogno di più materiale, come carta su cui scrivere, ecc.

In questo caso specifico il Game Coach è disponibile per offrire ulteriori istruzioni ad entrambe le squadre su come eseguire il gioco di ruolo. Tuttavia, il Game Coach non aiuta le squadre a realizzare il compito in sé, e non privilegia nessuna delle squadre. Tutte le squadre sono trattate allo stesso modo e hanno le stesse condizioni.

Come dare un feedback dopo la presentazione del lavoro svolto dalle squadre (debriefing)

Il Game Coach si congratula con le squadre per il loro grande lavoro. È sempre riconoscente e non critica nessuna delle idee o dei suggerimenti. Nel caso in cui ci siano idee che sono "fuori dagli schemi", il Game Coach potrebbe chiedere con tono di apprezzamento come la squadra è arrivata a quella specifica idea. Tutte le domande sono per curiosità e con l'intenzione di capire, e mai per giudicare. Non ci dovrebbe mai essere alcuna forma di dito puntato e/o di pregiudizio in nessun momento del gioco.

Il Game Coach chiede alle squadre se è stato facile realizzare il compito o se è stato difficile. Chiede alle squadre di motivare le loro risposte, in altre parole, di condividere con gli altri giocatori ciò che è stato difficile o ciò che è stato facile.

Il Game Coach si assicura che ogni giocatore abbia l'opportunità di parlare, se lo desidera, e riassume brevemente le risposte dei giocatori per concludere il debriefing e iniziare la valutazione delle soluzioni. Non esiste un vincitore in questo caso.

La valutazione è guidata dalle seguenti domande:

1. È stata presa in considerazione la situazione specifica di tutte le parti coinvolte?
2. Lo stile di comunicazione suggerito è rispettoso, cioè: nessuna accusa, nessun dito puntato, nessuna offesa, nessuna pressione, nessuna colpa, nessuna denigrazione, ecc.

È importante sottolineare che quando si propongono soluzioni, è essenziale ascoltare i diversi punti di vista in modo rispettoso, in modo che tutti i partecipanti sentano che i loro suggerimenti sono apprezzati. Il pregiudizio o la preavvalutazione di una proposta, specialmente se si tratta di una proposta di minoranza, può far sì che soluzioni interessanti e vincenti non vengano affatto presentate.

Opzioni aggiuntive per il debriefing

Il Game Coach potrebbe sottolineare che spesso le comunicazioni (e i comportamenti) inappropriati o irrispettosi non sono intenzionali, e che il primo passo per cambiare in meglio è una maggiore consapevolezza.

Come determinare quale squadra vince

Qui non c'è una squadra vincente. Lo spirito di questo compito è quello di riflettere, analizzare, favorire l'empatia per tutte le parti coinvolte, e proporre suggerimenti per uno stile di comunicazione che sia rispettoso verso tutti. Entrambe le squadre devono portare a termine il compito per poter riprendere il gioco.

Una volta completato il compito e concluso il debriefing, le squadre tornano al tavolo e al gioco da tavolo e continuano a giocare.

Tempo consigliato per il debriefing e l'annuncio del vincitore: Il Game Coach dovrebbe dare ai giocatori l'opportunità di esprimere la loro esperienza con il compito, ma mantenere il debriefing breve e mirato, non superando i 30 minuti.