



Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

**IO2.6 Regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione
con Game Coach**



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Informazioni sul documento

Questo documento contiene le regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione con Game Coach del gioco GAMLEC.

Organizzazione capofila

ISIS GmbH

Autore/i

Sylvie Schoch

Partner contribuenti

AFEdemy

ASP Bologna

CADIAI

VMU Versione

Versione

V02

Stato

Finale

Data

23 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](#)

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



Versione con Game Coach.

4 - 8 individui che giocano in due squadre, l'una contro l'altra.

Introduzione

Il gioco da tavolo di apprendimento GAMLEC riguarda la qualità della vita dei residenti nelle strutture socio sanitarie o socio assistenziali. Si basa sui 67 criteri per la qualità della vita dei residenti delle strutture elencati nel Compendio europeo sulla qualità della vita.

L'obiettivo consiste nel miglioramento della qualità della vita delle persone anziane, aumentando la consapevolezza e la conoscenza dei giocatori su ciò che migliora o danneggia la loro qualità della vita, oltre che a promuovere empatia nei confronti degli anziani.

Come giocare

Tutti possono contribuire a migliorare la qualità della vita degli anziani. Spesso, però, non si conoscono le modalità per farlo. Grazie a questo gioco scoprirete ciò che migliora o peggiora la qualità della vita dei residenti nelle strutture.

Di conseguenza, il vostro obiettivo è quello di raggiungere il più velocemente possibile la casella "Eccellenza" partendo da "Via!". Lungo il percorso otterrete, dunque, molte intuizioni su ciò che migliora la qualità della vita dei residenti nelle strutture e, al contrario, ciò che la peggiora.

Più la vostra squadra si avvicinerà alla casella "Eccellenza", più conoscenze su come migliorare la qualità della vita dei residenti nelle strutture residenziali si acquisiranno. Scopritele giocando!

La tua squadra potrà spostare la pedina in avanti ogni volta che pesca una carta volta a migliorare la qualità della vita degli anziani.

Tuttavia, come dice il proverbio, anche i piani migliori possono andare storti..... E così è il gioco, ci sono le migliori pratiche da emulare, e gli errori da cui imparare.

Ogni volta che la tua squadra pesca una carta dannosa per la qualità della vita degli anziani, dovrete spostare la pedina indietro, o rimanere fermi e riflettere.

Il Game Coach sarà sempre disponibile per aiutare a guidare la tua squadra durante il gioco.

Non solo. Come squadra vi viene richiesto di collaborare, di imparare gli uni dagli altri, di scambiare le vostre opinioni e le vostre esperienze e di proporre suggerimenti per migliorare o risolvere problemi esistenti. Di conseguenza, all'interno del mazzo, potreste trovare carte contenenti compiti da portare a termine in squadra, prima di riprendere il gioco da tavolo e andare avanti verso la casella "Eccellenza". Ovviamente, il vostro Game Coach sosterrà le vostre squadre in questo sforzo, fornendovi tutte le informazioni, le istruzioni e l'equipaggiamento necessari per portare a termine il compito. Inoltre, sarà compito di quest'ultimo assegnare un luogo in cui poter lavorare e fornire un limite di tempo per completare l'opera.

Pronti per giocare e imparare?



Istruzioni

L'obiettivo è quello di raggiungere il più velocemente possibile la casella "Eccellenza" partendo da "Via!". Seguendo le istruzioni sulle carte, le pedine possono essere spostate in avanti verso "Eccellenza" o "indietro" nella direzione della casella "Via!".

Per facilitare il compito alle squadre, le pedine verranno spostate in avanti o indietro in base al numero di spazi riportati su ogni singola carta. Alcune carte obbligano la tua squadra a rimanere ferma, altre permettono la tua squadra di pescarne un'altra. Infine, sono presenti delle carte speciali il cui obiettivo è far svolgere alle squadre uno specifico compito per poter continuare a giocare e avanzare di caselle.

Il gioco da tavolo ha la forma di un rettangolo con 45 caselle da "Via!" a "Eccellenza"; ad ogni squadra viene assegnata una pedina colorata.

Si consiglia di formare 2 squadre per giocare, con un minimo di 2 giocatori e un massimo di 4 giocatori per squadra.

Preparazione

Posizionare il tabellone da gioco su un tavolo in modo che tutti i giocatori delle 2 squadre possano sedersi comodamente e avere accesso al tabellone da gioco e alle carte. Successivamente, i giocatori di ogni squadra prendono posto.

Il Coach mescola le carte e le posiziona sullo spazio dedicato del tabellone da gioco; prepara i dadi e le pedine. Le squadre che giocano scelgono la loro pedina. Ogni squadra ha una pedina a disposizione.

Il Coach fornisce tutte le attrezzature e i materiali necessari per giocare e per lavorare ai compiti che le squadre dovranno svolgere.

Regole

Ogni squadra sceglie la propria pedina e la posiziona sulla casella "Via!". Ogni squadra nomina un giocatore per lanciare il dado a nome di tutta la squadra. Chi ottiene il numero più alto autorizza la propria squadra a iniziare il gioco.

Per iniziare il gioco, le pedine delle squadre vengono posizionate sulla casella "Via!". Una squadra può spostare la propria pedina solo se le carte glielo permettono.

In senso orario, ogni squadra, a turno, pesca una carta dalla cima del mazzo e segue le sue istruzioni.

Se le istruzioni della carta obbligano la squadra a spostarsi indietro, pur essendo sulla casella "Via!", si rimane fermi su quella casella.

Allo stesso modo, se una squadra ha mosso all'indietro meno spazi del dovuto, torna semplicemente sul "Via!".

La squadra che pesca la carta, la legge ad alta voce in modo che tutti gli altri componenti possano



ascoltare le istruzioni.

Di conseguenza, la squadra muove la propria pedina in base al numero di spazi riportati sulla carta, in avanti o indietro, oppure vi è la possibilità che possa rimanere ferma per un turno. Se le istruzioni permettono alla squadra di turno di ritentare e pescare un'altra carta, si ripete la stessa procedura descritta precedentemente. Altrimenti si passa alla squadra successiva che pesca una carta e segue le istruzioni stampate sulla stessa.

Gli spazi del percorso del gioco, da "Via!" a "Eccellenza" sono colorati in modo diverso.

Se una pedina si posiziona su una casella verde con una freccia che punta verso "Eccellenza", la squadra ha diritto a muoversi di 5 caselle in avanti.

Se una pedina si posiziona su una casella rossa con una freccia che punta verso "Via!", la squadra deve retrocedere di 5 caselle.

La squadra che raggiunge la casella "Eccellenza" per prima, vince la partita.

