

 A horizontal bar composed of four colored segments: green, red, blue, and orange.

Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC

**IO2.6 Regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione
senza 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 senza 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 semplice del gioco da tavolo di apprendimento" (senza Game Coach). Da 4 a 6 individui che giocano uno contro l'altro.

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 nelle 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 scoprirai ciò che migliora o peggiora la qualità della vita dei residenti nelle strutture.

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

Più ti avvicinerai alla casella "Eccellenza", più conoscenze su come migliorare la qualità della vita dei residenti nelle strutture residenziali acquisirai. Scoprilo giocando!

Potrai spostare la tua pedina in avanti ogni volta che peschi 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 peschi una carta dannosa per la qualità della vita degli anziani, dovrai spostare la pedina indietro, o rimanere fermo e riflettere.

Pronto 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 ai giocatori, le pedine verranno spostate in avanti o indietro in base al numero di spazi riportati su ogni singola carta. Alcune carte ti obbligano a rimanere fermo, altre ti permettono di pescarne un'altra. Infine, sono presenti delle carte speciali il cui obiettivo è far svolgere ai giocatori 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 giocatore viene assegnata una pedina colorata.

Si consiglia di giocare in 4/ 6 giocatori. La durata del gioco è in media di 20 - 30 minuti.

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.

Mescolare le carte e posizionarle sullo spazio dedicato del tabellone da gioco.

Preparare i dadi e le pedine in modo che i giocatori possano sceglierne una.

Regole

Ogni giocatore sceglie la propria pedina e la posiziona sulla casella "Via!". I giocatori lanciano il dado. Chi lancia il numero più alto ha diritto ad iniziare il gioco.

Per iniziare il gioco, le pedine di tutti i giocatori vengono posizionate sulla casella "Via!". I giocatori possono spostare la propria pedina solo se le carte glielo permettono.

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

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

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

Il giocatore della squadra che pesca la carta, la legge ad alta voce in modo che tutti gli altri possano ascoltare le istruzioni.

Di conseguenza, il giocatore 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 fermo per un turno. Se le istruzioni permettono al giocatore di turno di ritentare e pescare un'altra carta, si ripete la stessa procedura descritta precedentemente. Altrimenti si passa al giocatore successivo 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", il giocatore 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!", il giocatore deve retrocedere di 5 caselle.

Il giocatore che raggiunge la casella "Eccellenza" per primo vince la partita.

