



GAMLEC

LEARN TO PLAY - PLAY TO LEARN

FANTASTICO!

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

Ben fatto!

Continua così!

VAI AVANTI DI 2 CASELLE.



COMPENDIO: **A 2.2.3.**

A clipboard with a grey clip at the top and a white sheet of paper with an orange border. The paper has a folded bottom-right corner.

È IL TUO GIORNO FORTUNATO!

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

**Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI COSA
CHE HAI PENSATO DI FARE.
ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.**


FANTASTICO!

La fata buona ha scelto di esaudire un desiderio per ogni residente.

Raccontaci quali sono i loro desideri. Pensa a quanto ne saranno felici.

**Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI
DESIDERIO CHE CONOSCI.
ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.**

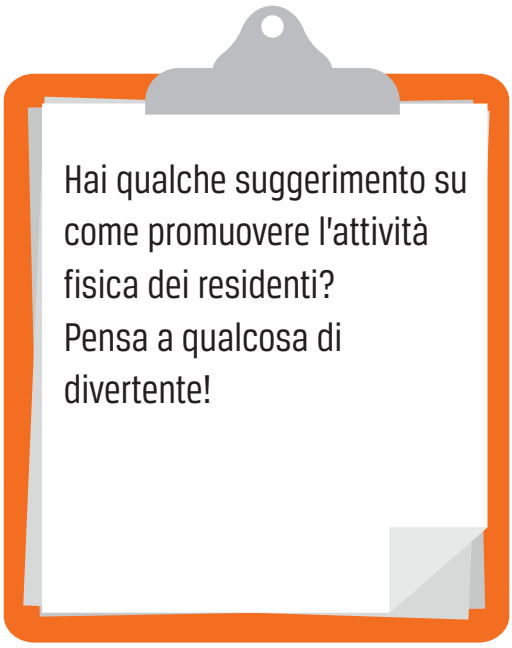
COMPENDIO: A 1.1.1.



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

**Continua così! Hai 2 minuti per rispondere.
VAI AVANTI DI 1 CASELLA PER OGNI ATTIVITÀ
CHE HAI PENSATO DI PROPORRE.
ALTRIMENTI RESTA FERMO 1 TURNO.**

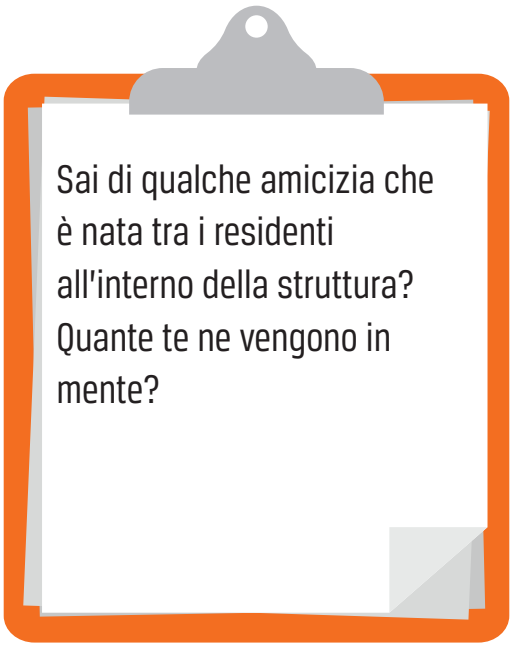
COMPENDIO: **P 2.2.2.**



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

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

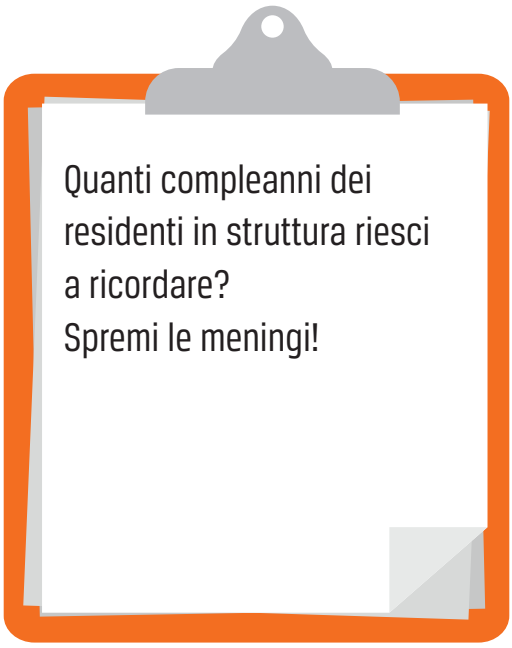
COMPENDIO: P 2.2.2.

A clipboard with a grey clip at the top and an orange border. The paper is white with a folded bottom-right corner.

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

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

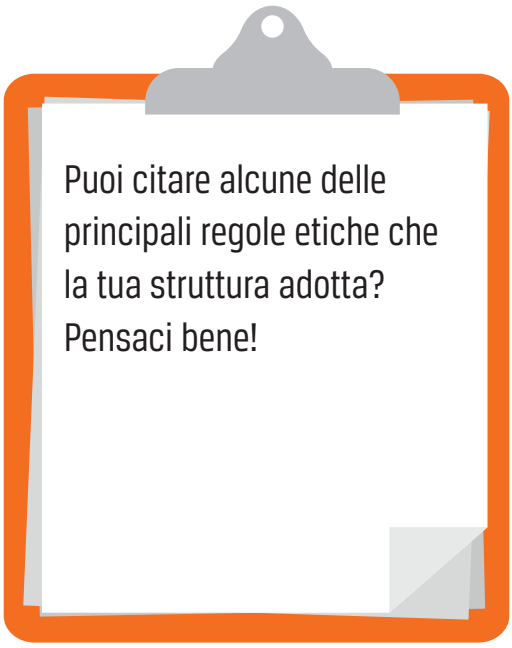
COMPENDIO: **P 2.3.2.**



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

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

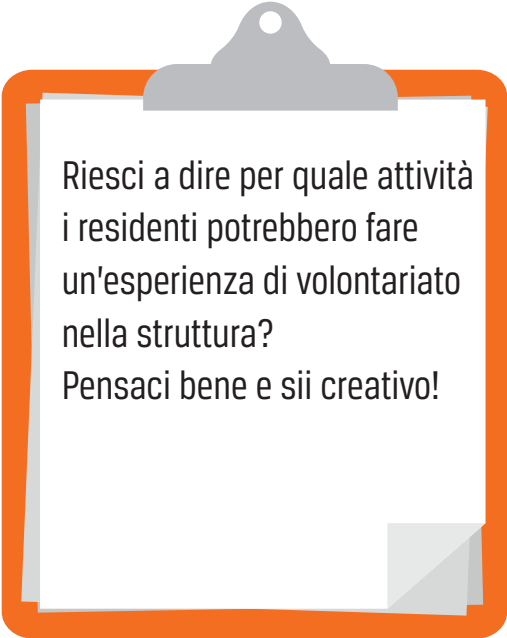
COMPENDIO: D 3.2.5.

A graphic of a clipboard with an orange border and a grey clip at the top. The text is written on a white sheet of paper with a folded bottom-right corner.

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

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

COMPENDIO: D 3.1.1.



Riesci a dire per quale attività
i residenti potrebbero fare
un'esperienza di volontariato
nella struttura?
Pensaci bene e sii creativo!

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

COMPENDIO: **P 2.2.6.**