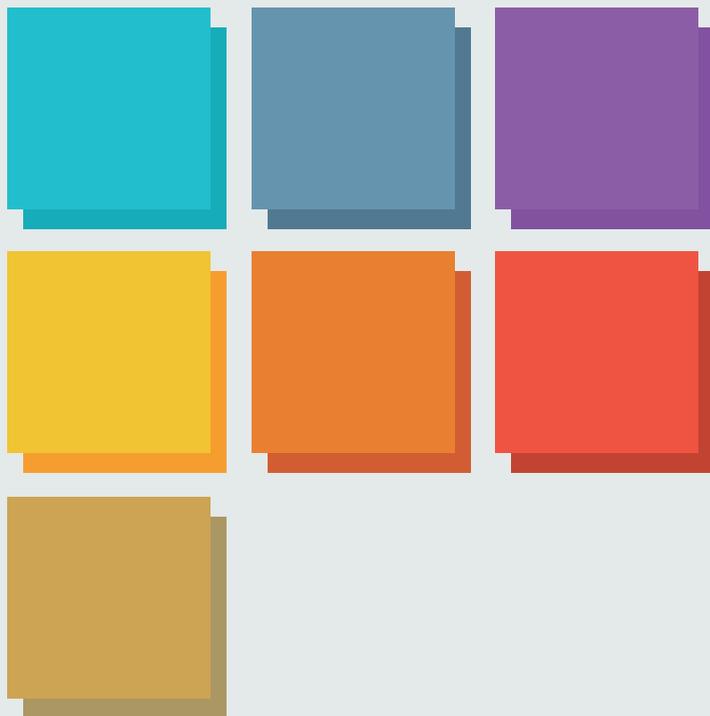


TACTICS GAME BOX

Lifelong Games

www.tactics-games.eu

Guida all'uso IT



TACTICS
lifelong games
www.tactics-games.eu



Programma di
apprendimento
permanente

518201-LLP-1-2011-1-AT-GRUNDTVIG-GMP

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

TACTICS

Lifelong games

Progetto 518201-LLP-1-2011-1-AT-GRUNDTVIG-GMP

© Consorzio del progetto Tactics, 2013



TACTICS

lifelong games

TACTICS è un progetto sviluppato da sette organizzazioni provenienti da diversi paesi Europei. Il progetto è rivolto innanzi tutto alle persone al di sopra dei 60 anni che, a causa della propria condizione personale, sociale o familiare (immigrati, scarsità di relazioni sociali, etc.), sono a rischio di esclusione sociale. Secondariamente, è rivolto anche agli assistenti, sia professionisti che volontari, che lavorano con gli anziani.

Attraverso una maggiore consapevolezza e preparazione di questi assistenti ci si attende che essi siano capaci di motivare le persone anziane all'apprendimento non formale per tutto l'arco della vita. In questo caso i GIOCHI sono utilizzati come chiave per stabilire nuove relazioni e migliorare la qualità della vita delle persone.

Il progetto vuole valutare diversi tipi di giochi tradizionali, alcuni praticati ancora oggi, altri che, sebbene appartengano alle tradizioni culturali, non sono più in uso. Raccogliendo la testimonianza delle persone più anziane in sette diversi paesi, si cerca di conservare la conoscenza ancestrale legata ai giochi nelle diverse culture Europee.

GIOCHI PER TUTTE LE ETA'

In genere si pensa che i giochi riguardino una parte dei primi cicli di vita. Difatti, durante l'infanzia i giochi sono un metodo efficace per incoraggiare e dare spazio allo sviluppo, all'espressione e alla creatività.

Nell'adolescenza, alcuni giochi continuano a svolgere le stesse funzioni, ma molti altri sono volti allo scopo del divertimento. E una volta raggiunta l'età adulta e la vecchiaia, quale ruolo svolgono i giochi?

Anche se molto spesso non è facile aprirsi a questa mentalità, i giochi per le persone anziane sono molto produttivi e altamente raccomandabili.

L'invecchiamento non è sinonimo di stile di vita sedentario e routine. Al contrario, può essere una fase vivace se si prende sul serio questa proposta. Bisogna sfatare il mito secondo il quale gli anni inibiscono il nostro divertimento e la nostra capacità di socializzare. Giocare e partecipare ad attività di svago, inoltre, costituisce il contesto ideale per le persone più anziane per intrattenere relazioni, divertirsi e sentirsi davvero vive.

Secondo alcuni studi, affinché la qualità della vita delle persone anziane sia buona, è necessario soddisfare cinque condizioni:

- Benessere fisico: sentirsi bene e in salute, sicuri, etc.
- Benessere relazionale: relazioni con la famiglia e l'ambiente;
- Sviluppo personale: opportunità di espressione intellettuale, di occupazione, etc.
- Attività ricreative: attività per socializzare e per l'intrattenimento attivo e passivo;
- Attività spirituali..

I giochi per persone anziane, allo stesso tempo, offrono molti altri benefici. Alcuni di questi sono:

- Sollievo dalle tensioni e dalle emozioni.
- Miglior gestione dell'emotività e della creatività.
- Divertimento e intrattenimento.
- Approccio positivo ai problemi.
- Riflessione.
- Integrazione in un ambiente sociale.
- Aumento del benessere fisico e mentale.

INDICE

Giocatore

Pagina

1. MEMO

2 - 8

04

2. SUPERMEMO

2 - 6

06

3. FÁBULA

2 - 6

08

4. BINGO

min. 3

10

5. DOMINÓ

2 - 4

13

6. OLYMPUS ET HADES

2 - 4

16

7. "3"

2 - 4

17

8. ABC

2 - 4

18

9. KALAH

2

19

10. GIOCO DELLA

2 - 15

21

1. MEMO

Numero di giocatori: 2 – 8



Storia del gioco

In questo gioco la memoria è il punto essenziale. Si tratta di un gioco che può essere svolto in coppia o in un piccolo gruppo.

I primi cenni su giochi che includono carte di memoria risalgono al XIX secolo. Mark Twain ad esempio inventò uno di questi primi giochi di memoria il cui scopo era quello di acquisire e ricordare ogni sorta di fatto o data.

Oggi esistono molti giochi Memory per tutte le fasce d'età: bambini, adulti e anziani si divertono attraverso questo semplice e utile gioco.

Il gioco qui presentato si chiama MEMO, è considerato adatto per gli anziani poiché è più breve dei normali giochi Memory; ciò significa che prevede meno carte, quindi meno coppie. Il gioco è basato su elementi della vita quotidiana. Le coppie sono composte da due figure legate l'una all'altra.

Il pilot del gioco è stato realizzato con carte relative al tema dell'Europa e dei suoi stati membri, ma si è dimostrato troppo difficile, data la scarsa conoscenza dei paesi d'origine delle figure.

Materiali

- 18 carte

Regole

Le carte sono poste a faccia coperta sul tavolo. Vengono mescolate da uno dei partecipanti.

Il gioco inizia con il primo partecipante: egli deve cercare di trovare le due carte che formano una coppia. Se le trova, continua a giocare, se non le trova, rimette le carte al loro posto sempre a faccia coperta. Passa il turno al prossimo giocatore.

Il gioco finisce quando non ci sono più carte sul tavolo; il vincitore è la persona che ha ottenuto più coppie di carte.

Raccomandazioni

Un suggerimento interessante per gli assistenti è di presentare il gioco prima di iniziare. Lo scopo è rendere più familiari ai giocatori le immagini riferite ai paesi Europei. Ciò può avvenire tramite una conversazione sui luoghi che essi hanno visitato, o sui luoghi comuni che conoscono a proposito delle varie nazioni. In tal modo essi acquistano maggiore fiducia e hanno modo di riscaldarsi.

Se i giocatori hanno voglia di giocare più a lungo, possono giocare diversi turni e segnare il punteggio di tutti i turni.

2. SUPERMEMO

Numero di giocatori: 2 – 6



Storia del gioco

Si tratta di un nuovo gioco di memoria che utilizza immagini di oggetti quotidiani nella loro forma antica e attuale. È un gioco che fa riflettere anche sul progresso tecnologico e i cambiamenti avvenuti nel tempo.

Materiali

- 33 carte blu (immagini di oggetti antichi)
- 33 carte rosse (immagini di oggetti moderni)
- Lista degli oggetti

Regole

Le carte sono divise in un due mazzi (uno blu e uno rosso), il primo contiene immagini di oggetti antichi, il secondo immagini di oggetti moderni.

Ogni giocatore prende tre carte dal mazzo blu e tre carte dal mazzo rosso.

Quattro carte vengono poste sul tavolo (due blu e due rosse), voltate in modo che le immagini siano visibili.

A turno, ogni giocatore può prendere una carta dal tavolo se ha in mano la carta corrispondente dell'altro mazzo (ad esempio se sul tavolo è presente la carta con il treno a vapore e il giocatore ha la carta con il treno elettrico), e tenere da parte la coppia ottenuta. Ad ogni turno, inoltre, ogni giocatore deve lasciare sul tavolo una carta e prenderne una nuova dai mazzi (prende una carta dal mazzo rosso se lascia sul tavolo una carta blu e viceversa).

Al termine dei due mazzi, vince il giocatore che ha raccolto più coppie di carte.

Lista degli oggetti

01. Lavatrice
02. Automobile
03. Treno
04. Bicicletta
05. Ferro da stiro (a carbone / elettrico)
06. Grammofono/Radio
07. Televisore
08. Lampada
09. Orologio
10. Telefono
11. Telaio / Macchina da cucire
12. Occhiali
13. Penna
14. Macchina da scrivere / computer
15. Macchina fotografica
16. Utensili da cucina
17. Forno
18. Pipa / sigaretta
19. Accendino
20. Gelateria (ambulante/negozio)
21. Bilancia
22. Bambole
23. Mortaio / frullatore
24. Camino / termosifone
25. Rasoio
26. Attrezzatura da sci
27. Ghiacciaia / Frigorifero
28. Casa/grattacielo
29. Aereo
30. Moto
31. Slitta/Motoslitta
32. Bottiglia di vetro / contenitore tetrapak
33. Macina caffè / macchina da caffè

3. FABULA

Numero di giocatori: 2 – 6



Storia del gioco

Si tratta di un gioco nuovo. Ai giocatori viene chiesto di inventare una storia partendo da immagini di diversi oggetti e figure. È un gioco molto collaborativo, che offre l'opportunità di migliorare la creatività e l'immaginazione dei giocatori e di divertirsi. Nome del gioco: Fabula

Materiali

- 30 carte divise in 5 gruppi (ciascun gruppo di carte ha un diverso colore)

- Gruppo 1 • ROSSO:** 6 luoghi (bosco, mare, castello, città, strada e montagna)
- Gruppo 2 • BLU:** 6 eventi (matrimonio, nascita, laurea, primo giorno di scuola, anniversario, Capodanno)
- Gruppo 3 • VERDE:** 6 personaggi (bambino, anziano, coppia, musicista, ladro, contadino)
- Gruppo 4 • GIALLO:** 6 oggetti (chiave, spada, libro, albero, anello e corona)
- Gruppo 5 • MARRONE:** 6 animali (cane, gatto, cavallo, leone, farfalla, volpe)

Regole

I giocatori prendono le carte a turno; ogni giocatore prende una sola carta alla volta. Il primo giocatore prende una carta dal "Gruppo 1", la tiene da parte e inizia a inventare una storia legata alla figura rappresentata sulla carta. Quando la creatività viene meno o quando la storia arriva a un punto di svolta, il secondo giocatore prende una carta dal "Gruppo 2" e continua la storia facendo riferimento alla seconda figura, e così via.

Il gioco può terminare quando almeno una carta è stata presa da tutti i 5 Gruppi, oppure può continuare ripartendo da una carta del "Gruppo 1".

Alla fine del gioco, ogni giocatore scrive chi è stato il narratore più divertente, quello più creativo e quello più talentuoso. I voti vengono poi letti ad alta voce per dichiarare i vincitori.

Mappa dei suggerimenti

(Differenti significati e interpretazioni delle figure)

Bosco: smarrimento, pericolo
Mare: agitazione, tempesta
Castello: protezione, difesa
Città: confusione, sviluppo, compagnia
Strada: viaggio, nuove esperienze, cambiamento
Montagna: silenzio, solitudine
Bambino: stupore, ingenuità
Anziano: saggezza, esperienza
Coppia: amore, amicizia, litigio, riappacificazione
Musicista: talento, passione, creatività
Ladro: disonestà, furbizia
Contadino: sforzo, cura, contatto con la natura
Chiave: aperture, chiusura
Spada: coraggio, violenza, scontro
Libro: conoscenza, cultura
Albero: vita, natura
Anello: fedeltà, legame
Corona: potere, ricchezza
Cane: amicizia, lealtà, affetto
Gatto: indipendenza, eleganza
Cavallo: velocità, maestosità
Leone: forza, regalità
Farfalla: bellezza, leggerezza
Volpe: intelligenza, astuzia

Raccomandazioni

1. È utile usare un timer o una clessidra per limitare il tempo a disposizione di ogni giocatore.
2. Si possono predisporre dei premi per i vincitori. Può essere anche un cioccolatino o delle caramelle.

4. BINGO

Numero di giocatori: min. 3



Storia del gioco

Il gioco del bingo può essere ricondotto a un gioco a lotteria chiamato “Il Giuoco del Lotto d’Italia” giocato in Italia nel 1530. Entro il diciottesimo secolo il gioco era maturato, e in Francia erano stati aggiunti al gioco gettoni, cartelle da gioco e la lettura ad alta voce dei numeri. Nel diciannovesimo secolo, il Bingo era ampiamente usato in Germania per scopi educativi, per insegnare ai bambini l’ortografia, i nomi di animali e le tabelline.

I francesi, in seguito, crearono “Le Lotto” nel 1778. Questa particolare versione del lotto prevedeva 27 riquadri in un unico schema composto da tre righe e nove colonne. I numeri all’interno delle caselle spaziavano da 1 a 90. Solo cinque riquadri per ogni riga contenevano i numeri che avrebbero successivamente portato alla versione odierna del bingo.

La prima volta che il gioco prese davvero campo nei paesi a lingua anglosassone fu nel 1920, quando un commerciante di giocattoli di New York, chiamato Edwin S. Lowe, si imbattè in un gioco di carnevale in Georgia, nel Nord America. Questo gioco era chiamato “Beano” e prevedeva un banditore che estraeva dischi di legno numerati da una borsa e li annunciava ai giocatori. I numeri estratti erano contrassegnati dai giocatori utilizzando dei fagioli (in inglese “beans”, da cui “Beano”). Il primo giocatore che ricopriva un’intera riga con i fagioli era il vincitore.

Gli amici di Lowe furono subito attratti dal gioco e una giocatrice fu così presa che, dopo aver completato una riga, invece di gridare “Beano” inavvertitamente esclamò “Bingo”. Questo nome in seguito rimase e Edwin S. Lowe iniziò a produrre una versione commerciale del gioco.

Il Bingo continuò ad evolversi per tutto il ventesimo secolo, e sale dedicate al gioco cominciarono ad aprire in Nord America ed Europa. Spesso il Bingo era legato a eventi di carità e le associazioni frequentemente lo utilizzavano come occasione per raccogliere fondi.

Nel ventunesimo secolo il Bingo si è modificato ancora una volta, con l’apertura di sale online. La corsa al web ha portato molti dei club di bingo più

importanti a offrire i propri servizi online, fra cui Mecca Bingo e Gala Bingo, che continuano ad avere successo anche oggi. Nel 2011, risultano esserci più di 350 siti inglesi (UK) attivi, con una stima di circa 1000 siti se si considerano altre regioni in tutto il mondo. A livello globale, nel 2010 è stato riconosciuto al bingo online il valore di 1.76 miliardi di sterline (2.67 miliardi di dollari), e le previsioni suggeriscono che nel 2011 supererà l'obiettivo dei 2 miliardi di sterline.

Materiali

- 50 cartelle da Bingo
- un sacchetto con all'interno 90 tombolini di legno numerati da 1 a 90
- piccole fiches per coprire i numeri sulle cartelle dei giocatori

Una tipica cartella da bingo contiene ventisette caselle, disposte in nove colonne e tre righe.

Ogni riga contiene cinque numeri e quattro spazi bianchi. Ogni colonna contiene fino a tre numeri, che sono disposti in tal modo:

- La prima colonna contiene numeri da 1 a 9 (o 10)
- La seconda colonna i numeri da 10 (o 11) a 20
- La terza colonna, da 30 (o 31) a 40 e così via fino all'ultima colonna, che contiene i numeri da 81 a 90

Regole

Il gioco è per 2 o più giocatori e una persona che estrae i numeri detta banditore. Ogni giocatore può prendere da 1 a 6 cartelle del Bingo.

Il gioco è presieduto dal banditore, il cui compito è quello di estrarre i numeri, annunciarli ad alta voce e convalidare le cartelle vincenti. Il banditore annuncerà il premio o i premi prima dell'inizio di ogni gioco. Solitamente quindi il banditore avvertirà: "Guardate in basso", per indicare che sta per cominciare l'estrazione. Successivamente inizierà ad annunciare i numeri selezionati a caso estraendo i tombolini dal sacchetto. La chiamata può seguire la semplice ripetizione dei numeri, come "cinque e cinque, cinquantacinque" o "due e tre, ventitrè", oppure chiamare i numeri secondo i soprannomi stabiliti con gli altri giocatori.

Quando un numero viene chiamato, i giocatori controllano se esso compare nella propria cartella. Se è presente, viene coperto con una fiche. Quando sono coperti tutti i numeri previsti per vincere un premio, il giocatore grida per attirare l'attenzione del banditore. Non ci sono regole formali riguardo che cosa vada gridato, ma la maggior parte dei giocatori dirà "Sì" o "Bingo". Alcuni giocatori potrebbero anche scegliere di dire "Linea", "Cinquina", "Casa" o "Tombola", a seconda del premio, mentre altri potrebbero gridare "Casa" per ogni tipo di vincita (anche una o due linee o cinquine). I giocatori però sono liberi di scegliere di usare qualsiasi altro tipo di chiamata per attirare l'attenzione del banditore (se lo desiderano).

Il banditore quindi si avvicinerà e controllerà la vincita.

Le varie combinazioni vincenti sono:

- Linea (o cinquina) – quando viene coperta una linea orizzontale di cinque numeri sulla cartella. Il vincitore è il primo giocatore che la ottiene.
- Due Linee (o doppia cinquina) – quando vengono coperte due linee sulla stessa cartella. Il vincitore è il primo giocatore che le ottiene.
- Casa (o tombola) – quando vengono coperti tutti i quindici numeri sulla cartella. Il vincitore è il primo giocatore che la ottiene.

Per rendere il gioco più divertente, a ogni numero può essere assegnato un soprannome, ad esempio 44 – le sedie, 13 – il numero del diavolo, 14 – San Valentino, e così via. Si può anche giocare per denaro, o altri equivalenti. In questo caso le cartelle del Bingo vengono vendute ai giocatori per un prezzo precedentemente stabilito, e la somma raccolta va a costituire il Premio.

Raccomandazioni

Quando giocano 4 persone, si può giocare in coppie o squadre. Le coppie di giocatori si siedono di fronte al tavolo, e i partner sommano i propri punti per produrre un punteggio di squadra.

1. Utilizzare la versione tradizionale BINGO KEGS (Lotto Russo) – con un set di tombolini di legno in una borsa di stoffa.
2. Utilizzare cartelle di plastica grosse, invece delle cartelle di carta.
3. E' meglio non usare le fiches, ma coprire i numeri chiamati con il tombolini corrispondenti

5. DOMINO

Numero di giocatori: 2 – 4



Storia del gioco

I giochi fatti con le tessere sono stati ritrovati in Cina a partire dal 1120 dopo Cristo. Alcuni resoconti storici hanno tracciato l'esistenza dei pezzi fino a un eroe-soldato di nome Hung Ming (181-234 dopo Cristo). Altri storici ritengono che siano stati creati da Keung T'ai Kung, nel dodicesimo secolo avanti Cristo.

Sebbene le tessere del domino siano chiaramente un patrimonio Cinese, non c'è concordanza nello stabilire se il gioco di tessere Europeo fu importato dalla Cina in Europa nel quattordicesimo secolo o se fu inventato indipendentemente.

Le tessere del domino Europeo sono rettangoli lunghi il doppio della larghezza. C'è una sola tessera per ogni combinazione di facce di una coppia di dadi; le facce vuote rappresentano il lancio di un solo dado, per un totale di ventotto tessere nella versione standard del Doppio sei. Altri set con un numero maggiore di tessere furono inventate più tardi, e le estensioni più comuni sono i set Doppio nove e Doppio dodici.

La parola "domino" deriva molto probabilmente dal Latino dominus (ovvero, il padrone di casa). Il vocativo, domine, divenne la parola Inglese e Scozzese "dominie" (cioè maestro di scuola). Il dativo o ablativo, domino, divenne invece il Francese e Inglese "domino". Questa parola inizialmente si riferiva a un tipo di cappuccio monastico, in seguito a un costume con cappuccio da festa in maschera, poi alla maschera stessa, e infine a una delle tessere del domino, ovvero la tessera [1-1].

Il gioco si spostò dall'Italia alla Francia nei primi anni del diciottesimo secolo, e divenne una moda. Per la fine del diciottesimo secolo, in Francia si facevano anche rompicapo con il domino. I rompicapo erano di due tipi. Nel primo, veniva dato uno schema e bisognava porre le tessere su di esso in modo che le estremità corrispondessero. Nel secondo, veniva dato uno schema e bisognava disporre le tessere a seconda delle proprietà aritmetiche dei semi, di solito il totale delle linee delle tessere e le metà delle tessere.

Il gioco arrivò in Gran Bretagna alla fine del diciottesimo secolo dalla Francia (forse attraverso i prigionieri di guerra Francesi) e divenne rapidamente popolare nelle locande e nelle taverne del tempo.

La parola “domino” sembra essere derivata dall’aspetto tradizionale delle tessere – punti neri su uno sfondo bianco – che ricorda un “domino” (una specie di cappuccio) indossato dai preti Cristiani.

Oggi, il domino viene giocato in tutto il mondo. È particolarmente popolare in America Latina, dove le tessere del domino sono considerate il gioco nazionale di molti paesi dei Caraibi. Esistono tornei di domino che si svolgono annualmente in molti paesi, e ci sono molte associazioni locali di domino in molte città in tutto il mondo.

Il set tradizionale Cino-Europeo è composto da 28 domino, detti colloquialmente anche tessere, pedine, carte, “ossa” o “pietre”. Ogni domino è una tessera rettangolare, suddivisa da una linea in due estremità quadrate. Ogni estremità è contrassegnata da un numero di punti (detti anche semi) o è vuota. Il retro delle tessere di un set è vuoto o ha un disegno comune.

Materiali

- 28 tessere

Regole

La variante base del domino è per due giocatori e richiede un set di Doppio sei. Le 28 tessere vengono mescolate a faccia coperta e formano la riserva o “ossario”. Ogni giocatore sceglie sette tessere; le rimanenti non vengono utilizzate. Una volta scelte le tessere, di solito vengono poste sul lato, di fronte ai giocatori, in modo che ogni giocatore possa vedere le proprie tessere, ma nessun altro possa vedere il valore delle tessere altrui. Ogni giocatore può però vedere quante tessere rimangono all’avversario per tutto il corso del gioco.

Il primo giocatore comincia il gioco mettendo giù una delle proprie tessere. Questa tessera inizia la linea del gioco, una serie in cui le tessere adiacenti hanno uguali valori. I giocatori a turno allungano la linea ponendo una tessera alla volta ad una delle due estremità. Il giocatore che non può farlo pesca una tessera dalla riserva, e se ancora non riesce a proseguire la linea, passa il turno.

Il gioco finisce quando un giocatore vince giocando l'ultima tessera, oppure quando il gioco è bloccato perché nessuno dei giocatori può andare avanti. Se questo accade, chiunque abbia causato il blocco prende tutti i punti delle tessere rimanenti dell'altro giocatore, senza contare le proprie rimanenti tessere.

Vincita e punteggio:

La prima persona che finisce le proprie tessere è la vincitrice del turno. Se nessuno termina le tessere ed entrambi passano perché non hanno una tessera da giocare, vince la persona con il punteggio più basso. Il vincitore segna il totale dei punti di tutte le tessere non giocate dall'altro giocatore. Se il giocatore ha delle tessere non giocate, sottrae il loro valore dal punteggio.

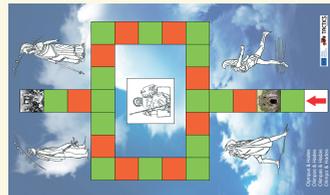
Un gioco di domino solitamente è giocato a 100 punti, e il punteggio è segnato a matita su un pezzo di carta.

Raccomandazioni

1. Utilizzare la versione tradizionale – le tessere con i punti invece che le figure.
2. Consultare gli esperti per lo sfondo da usare – quale colore, nero o bianco, è meglio per gli anziani.
3. Utilizzare tessere più grandi..
4. Includere nel set attrezzi aggiuntivi – dei supporti per le tessere e una tavola da gioco.

6. OLYMPUS & HADES

Numero di giocatori: 2 – 4



Storia del gioco

In molti paesi il gioco “Olimpus et Hades” è chiamato anche “Gioco della campana” o “Hopscotch”, ed è considerato uno dei più antichi giochi di salto. In altre regioni d'Europa è conosciuto con il nome di “Paradiso e Inferno”. In alcune regioni europee a lingua tedesca è anche chiamato “Hopse” (saltatore), “Hickeln” (salto) o “Hinkefuß” (gamba storpia). Non sembrano esserci spiegazioni del perché sia spesso chiamato “Paradiso e Inferno”. Alcuni storici sostengono che la direzione verso l'alto del gioco suggerisca un movimento che porta i giocatori dal basso (inferno) verso l'alto (paradiso). Questa tesi aggiunge un aspetto biblico al nome del gioco.

I ricercatori hanno trovato un gran numero di varianti di questo gioco nei vari paesi del mondo – in Africa, nelle Americhe, in Europa e nel Sud-Est Asiatico. La tavola da gioco più antica a noi arrivata, fatta in pietra, è stata trovata a Roma, sul fondo del Forum Romanum..

Materiali

- 1 tavola da gioco
- 4 pedine
- 1 dado
- 26 carte di eventi

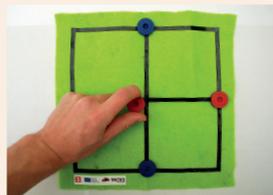
Regole

Ciascun giocatore prende una pedina di un specifico colore. Tutte le pedine vengono posizionate sul primo riquadro, “START”. Il primo giocatore tira il dado: ognuno ha bisogno di ottenere un numero maggiore di 1 per muoversi sulla tavola. I giocatori si muovono a seconda del numero ottenuto dal lancio del dado. I giocatori che arrivano su un riquadro arancione (eventi) devono pescare una carta degli eventi, leggere a voce alta le istruzioni scritte sulla carta e seguire le indicazioni. Se un giocatore arriva in un riquadro dove è già presente un altro giocatore, viene rimandato indietro alla “terra” o “HADES”, ovvero deve ricominciare da capo. Il primo giocatore che arriva in paradiso, ovvero sul riquadro “OLYMPUS”, è il vincitore del gioco.

Divertitevi con il nostro “Olympus et Hades” – la versione TACTICS del Gioco della campana!

7. "3"

Numero di giocatori: 2 – 4



Storia del gioco

Si tratta di un antico gioco da tavola. La sua traccia più antica fu ritrovata in Egitto, risalente al 1400 avanti Cristo. Nel 1993, Ralph Gasser ha dimostrato che nessuno dei giocatori aveva vinto il gioco, ovvero che il gioco poteva terminare con un pareggio. Il gioco prevede la partecipazione di due persone; molti bambini lo giocano sul pavimento. È molto probabile che tante persone abbiano giocato questo gioco nella propria infanzia: si disegna sul pavimento con un gessetto.

Materiali

- 1 tavola da gioco
- 3 pietre rosse e 3 pietre blue

Regole

Ogni giocatore deve cercare di infilare una tripletta, ovvero disporre tre delle proprie pietre colorate in fila, sia in orizzontale, verticale o diagonale.

I giocatori posano le pietre sui punti di intersezione delle linee (posizione di partenza). In seguito, i giocatori cercano di fare una tripletta (tre in fila). Chi ci riesce è il vincitore del gioco.

Suggerimento:

Si ottiene un vantaggio se si seguono attentamente le mosse dell'altro giocatore. Il posizionamento della prima pietra nella posizione di partenza, inoltre, è molto importante.

Raccomandazioni

Il gioco non richiede molti materiali ed è molto semplice. Tuttavia, un suggerimento riguarda soprattutto il materiale da utilizzare per le persone anziane, in modo che la tavola da gioco sia più stabile. È meglio evitare modifiche nelle pietre da gioco affinché siano più facili da usare.

8. ABC

Numero di giocatori: 2 – 4



Storia del gioco

Praticamente tutti ricordiamo questo gioco, perché lo abbiamo giocato almeno una volta nella nostra infanzia. È un gioco senza nome, quindi non esistono informazioni al suo riguardo, su dove e da chi fu sviluppato. Partecipano al gioco almeno due persone.

Materiali

- 4 scheme ABC
- 4 penne

Inizio

Il primo giocatore dice ad alta voce la lettera “A”, dopodiché ripete mentalmente le altre lettere in ordine alfabetico, senza pronunciarle. Il giocatore alla sua sinistra esclama “STOP” quando vuole, e il primo giocatore comunica agli altri la lettera con cui riempire le caselle della prima linea. Nel turno seguente è il giocatore successivo a iniziare il gioco.

Compilare la riga più in alto con le seguenti intestazioni: Gioco, Nome, Città, Pianta, Animale, Oggetto, Artista, Punteggio totale.

Suggerimento:

Il gioco richiede esperienza: dopo un po’ di tempo si impara a giocare molto meglio.

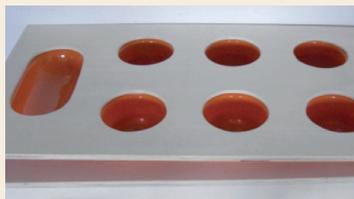
Raccomandazioni

Si può utilizzare una carta con righe o quadretti molto ampi, in modo che i giocatori possano scrivere con più facilità.

Più giocatori partecipano, più il gioco diventa divertente e interessante.

9. KALAHA

Numero di giocatori: 2



Storia del gioco

Questo gioco fu inventato da un cittadino americano chiamato William Julius Champion nel 1940. Egli aveva avuto l'idea già in precedenza, nel 1905, leggendo un articolo sull'esibizione internazionale di Chicago, dove erano esposti i giochi Mancala. Kalaha è quasi identico alle due varianti asiatiche del Mancala: la variante Dacon (proveniente da Java) e quella Congkak (proveniente dalla Malesia). La differenza è che nel Kalaha un turno termina con la distribuzione dell'ultimo pezzo (biglia, fagiolo o altro), mentre nei giochi Maliani si continua fino a che l'ultimo pezzo arriva a un buco pieno. La più antica tavola da gioco Mancala fu trovata nel nord-ovest dell'Etiopia, ed è datata dal sesto all'ottavo secolo dopo Cristo. Sono stati ritrovati resti di tavole anche nella regione dei templi di Kurna (1400 avanti Cristo), in Egitto, a Cipro e nello Sri Lanka, ma non è chiaro se si tratta di tavole da gioco né a quale gioco servissero. Anche la datazione di queste tavole risulta molto difficile.

Materiali

- 1 tavola da gioco
- 36 pietre / biglie da gioco

Regole

La tavola Kalaha è costituita da due file, ognuna con sei avallamenti, o buche, e una buca più ampia su ogni lato. All'inizio vengono posizionate tre biglie in ciascuna delle 6 buche. Ogni giocatore ha una "riserva" sul lato destro della tavola Kalaha, dentro la buca più grande.

Il gioco inizia con un giocatore che raccoglie tutti i pezzi da una delle buche del suo lato. Muovendosi in senso antiorario, il giocatore deposita una biglia in una buca, una dopo l'altra, fino a terminare le biglie.

Se l'ultimo pezzo finisce dentro la propria riserva, viene deposto in essa e si ottiene un turno in più.

Se l'ultimo pezzo viene deposto in una buca vuota sul proprio lato, il giocatore cattura quel pezzo e qualsiasi altro pezzo che si trova nella buca corrispondente sul lato opposto. Tutte le biglie catturate vengono poste nella propria riserva.

Il gioco termina quando tutti i sei avallamenti su di un lato della tavola Kalaha sono vuoti. Il giocatore che ha ancora biglie sul proprio lato le perde, ed esse non vengono contate nel punteggio (questa regola può essere modificata all'occorrenza). Si contano le biglie presenti in ogni riserva. Il vincitore è il giocatore che ha collezionato più biglie.

Raccomandazioni

Nei giochi da tavola come il Kalaha prevedere in anticipo le mosse è essenziale per vincere. Per migliorare, si può provare a prevedere 2 o 3 mosse future.

È meglio spiegare il gioco attraverso una dimostrazione pratica; le dimensioni delle biglie devono essere adeguate per gli anziani.

10. GIOCO DELLA

Numero di giocatori: 2 – 15



Materiali

- 1 tello
- 16 oggetti

Regole

Prima variante:

Disporre il telo su di un tavolo, in modo che tutti possano facilmente vederlo. Esso rappresenta il campo da gioco. Il primo giocatore estrae un oggetto dalla sacca dei tesori, lo posiziona sul numero 1 del campo da gioco ed esclama:

“Faccio le valigie e porto con me (oggetto numero 1).”

Il successivo giocatore estrae un nuovo oggetto dalla sacca, e una volta estratto esclama: “Faccio le valigie e porto con me (oggetto numero 1) e (oggetto numero 2)”.

Il gioco va avanti in questo modo. Posizionare gli oggetti nei campi numerati (da 1 a 16) secondo l'ordine con cui vengono estratti aiuta a memorizzare e a ripetere gli oggetti.

Esempio:

Giocatore 1 “Faccio le valigie e porto con me un regalo!”

Giocatore 2 “Faccio le valigie e porto con me un regalo e una candela!”

Il gioco può andare avanti finché non vengono estratti e posti sul telo tutti gli oggetti, oppure può terminare quando un giocatore commette un errore nel mettere un oggetto al suo posto. In tal caso, si può utilizzare un foglio per conteggiare chi ha commesso più errori.

Il gioco può essere facilmente intrapreso da tutti: aiuta ad esercitare la memoria e ad apportare nuove idee nel relazionarsi ad un oggetto. Ad esempio, l'oggetto orologio può essere chiamato “orologio”, ma qualcun altro potrebbe

interpretarlo come una rappresentazione della “puntualità”. Allo stesso modo, chiamare gli oggetti con i termini di altre lingue – a seconda delle conoscenze dei giocatori e delle loro lingue madri – può aiutare l’apprendimento dei valori interculturali.

Seconda variante:

Disporre il telo su di un tavolo, in modo che tutti possano facilmente vederlo. Esso rappresenta il campo da gioco. Il primo partecipante estrae un oggetto dalla sacca dei tesori e parla della propria infanzia e dei ricordi, dei sentimenti, delle ansie evocate dal tenere in mano l’oggetto estratto. Dopo aver espresso i propri pensieri, il giocatore ripone l’oggetto sul tessuto.

L’oggetto si trova ora sul pezzo di stoffa, dove tutti possono facilmente vederlo. Il successivo giocatore è pronto per tirare fuori a sua volta un oggetto dalla sacca, e parlare della propria esperienza di vita in relazione ad esso. Posa quindi l’oggetto sul tessuto. Il gioco va avanti fino a che tutti i partecipanti hanno avuto la possibilità di esprimere ciò che vogliono dire e/o ricordare.

Le regole del gioco possono essere modificate a seconda dei desideri individuali dei giocatori, facendo in modo che tutti ne possano giovare. Inoltre, la sacca dei tesori può essere riempita con oggetti diversi e più personalizzati. Non ci sono limiti al potere dell’immaginazione. Qualsiasi cosa possa intrattenere e divertire i giocatori è permessa e altamente consigliata.

Il gioco può essere facilmente intrapreso da tutti: aiuta ad esercitare la memoria e ad apportare nuove idee nel relazionarsi ad un oggetto. Ad esempio, l’oggetto orologio può essere chiamato “orologio”, ma qualcun altro potrebbe interpretarlo come una rappresentazione della “puntualità”. Allo stesso modo, chiamare gli oggetti con i termini di altre lingue – a seconda delle conoscenze dei giocatori e delle loro lingue madri – può aiutare l’apprendimento dei valori interculturali. Ogni ricordo ha un proprio valore: il gioco vuole far divertire e aiutare a socializzare con le altre persone attraverso la comunicazione e il divertimento.

In questa particolare variante del gioco, è interessante anche osservare la posizione degli oggetti sul campo da gioco. Può essere un utile e valido modo per dare e ricevere feedback dagli altri. Ad esempio, gli oggetti posti molto vicini o molto lontani possono essere messi a confronto, discutendo se i ricordi ad essi associati sono simili o differenti. La vicinanza degli oggetti può as-

sociarsi ad una vicinanza nelle esperienze della vita reale, e può incoraggiare nuove relazioni fra i partecipanti. Ad ogni modo, è molto importante concedere ai giocatori il tempo necessario per aprirsi agli altri e parlare dei propri ricordi o disavventure personali, senza sentirsi costretti o incompresi

Terza variante:

Disporre il telo su di un tavolo, in modo che tutti possano facilmente vederlo. Esso rappresenta il “palco” per narrare le storie individuali.

Il narratore estrae 5 oggetti dalla sacca dei tesori, che lo aiuteranno a creare e visualizzare la storia per gli ascoltatori.

Non ci sono limiti al potere dell’immaginazione. È interessante anche mescolare personaggi tratti da favole e fiabe conosciute, come “Cappuccetto Rosso”, con aspetti di favole più moderne. Qualsiasi cosa possa intrattenere e divertire i giocatori è permessa e altamente consigliata.

Il gioco può essere facilmente intrapreso da tutti: aiuta ad esercitare la memoria e ad apportare nuove idee nel relazionarsi ad un oggetto. Allo stesso modo, chiamare gli oggetti con i termini di altre lingue può aiutare l’apprendimento dei valori interculturali, e ad apprezzare il valore di ogni ricordo. Lo scopo del gioco è di far divertire e socializzare con le altre persone attraverso la comunicazione e il divertimento.

Raccomandazioni

Le regole del gioco possono essere modificate a seconda dei desideri individuali dei giocatori, facendo in modo che tutti ne possano giovare. Inoltre, la sacca dei tesori può essere riempita con oggetti diversi e più personalizzati. Non ci sono limiti al potere dell’immaginazione. Qualsiasi cosa possa intrattenere e divertire i giocatori è permessa e altamente consigliata.

Bibliografia

Alwin, J., B. Öberg, and B. Krevers, Support/services among family caregivers of persons with dementia - perceived importance and services received. *Int J Geriatr Psychiatry*, 2009 Accepted.

Balducci, C.; Mních, E.; McKee, K. J.; Lamura, G.; Beckmann, A.; Krevers, B.; Wojszel, Z. B.; Nolan, M.; Prouskas, C.; Bien, B.; Öberg, B. (2008) Negative Impact and Positive Value in Caregiving: Validation of the COPE Index in a Six-Country Sample of Carers. In: *The Gerontologist*, Vol. 48, No. 3, 276-286

Bien B, Doroszkiewicz H, Wojszel ZB w imieniu grupy EUROFAMCARE. 2008. Poziom niesprawności osób starszych a korzystanie z usług medycznych i pozamedycznych w badaniu EUROFAMCARE. [Disability level of older people and use of health and social services in EUROFAMCARE study]. *Gerontologia Polska* 2008 (in press)

Davidson, T., B. Krevers, and L.A. Levin, In pursuit of QALY weights for relatives: empirical estimates in relatives caring for older people. *European Journal of Health Economics*, 2008. 9(3): p. 285-292.

Döhner H, Güther H, Kohler S, Lüdecke D (2009) Geschlechtsspezifische-Unterschiede bei der Vereinbarkeit von Erwerbstätigkeit und Pflege älterer-Menschen - Empirische Evidenz und gesellschaftlicher Diskurs. *Das Gesundheitswesen* 8/9 (71. Jahrgang): 543

Döhner H, Kofahl C, Lüdecke D, Mních E (Hg). 2008. Family Care for Older People in Germany. Results from the European Project EUROFAMCARE. LIT Verlag, Hamburg

Döhner H, Lüdecke D, Eickhoff V (2008) Migrant Workers in Home Care for Older People in Germany: The Use and Problems of Legal and Irregular Care. *GeroBilim Journal, Journal on Social and Psychological Gerontology*, Issue 1/2007

Döhner H. 2008. Belastungssituationen pflegender Angehöriger: Ursachen und Auswirkungen. In: *Wer pflegt braucht Unterstützung! Fokus Angehörige. Documentation of a Workshop in Berlin, organised by the Bundestagsfraktion Bündnis 90/Die Grünen: Berlin, 8-13*

Kofahl C, Lüdecke D, Döhner H (2009) Der Einfluss von Betreuungsbedarf und psychosozialen Determinanten auf Belastung und Wohlbefinden von pflegenden Angehörigen alter Menschen. Ergebnisse aus der deutschen Teilstichprobe des Projekts EUROFAMCARE. *Pflege & Gesellschaft*, Heft 3 (2009), S. 236-253

Kohler, S., Mnich, E., Döhner, H. (2009) Wissenschaft-Praxis-Transfer am Beispiel des europäischen Projekts EUROFAMCARE und der Gründung einer Interessenvertretung für pflegende Angehörige. In: Döhner, H., Kaupen-Haas, H., Knesebeck, O.v.d. (Hg) *Medizinsoziologie in Wissenschaft und Praxis - Festschrift für Alf Trojan*. Münster: Lit-Verlag

Krevers, B. and B. Öberg, Support/services among family carers of persons with stroke impairment - perceived importance and services received. *J Rehab Med*, 2009 Submitted in August.

Lamura G, Mnich E, Nolan M, Wojszel B, Krevers B, Mestheneos L, Döhner H (2008) Family Carers' Experiences Using Support Services in Europe: Empirical Evidence From the EUROFAMCARE Study. In: *The Gerontologist*, Vol 48, No 6, 752-771

Lamura, G.; Mnich, E.; Wojszel, B.; Nolan, M.; Krevers, B.; Mestheneos, L.; Döhner, H. (2008) Izkusnja družinskih oskrbovalcev starih ljudi v Evropi pri uveljavljanju in uporabi podpornih storitev. In: "Kakovostna starost - Revija Za Gerontologijo In Medgeneracijsko Sožitje", Letnik 11, Stevilka 2, Institut Antona Trstenjaka

Lüdecke D, Hofreuter-Gätgens K, Mnich E (2009) Alter, Geschlecht und sozio-ökonomischer Status als Determinanten von Inanspruchnahme. *Das Gesundheitswesen* 8/9 (71. Jahrgang): 547

Lüdecke D, Mnich E (2009) Formelle und informelle Unterstützungsnetzwerke in unterschiedlichen Pflegesituationen - ein europäischer Vergleich. In: Berghaus HC, Bermond H, Milz H (Hg) *Behinderung und Alter "Gesellschaftliche Teilhabe 2030" - Vorträge und Arbeitskreise der 17. Fachtagung "Behinderung und Alter" 2008 an der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln*. Kuratorium Deutsche Altershilfe, Köln, 131-141



Bruneckerstraße 2d
A-6020 Innsbruck

+43 512 56 29 29
www.migration.cc



61 Great Strand Street
Dublin 1, Ireland

+353 1 872 10 94
exchangehouse.ie



Via delle Fiascaie n. 12
I-50053 Empoli FL

+39 057176650
www.asev.it



Hölderlinplatz 2A
D-70193 Stuttgart

+49 711 236 25 13
www.ieie.de



Konstitucijos ave. 23 A
LT-08105 Vilnius

+37 052724839
www.sih.it



La Providencia, 19
E-48901 Bizkaia

+34 94 478 05 41
www.goiztiri.org



Selahiye Mahallesi
100 Yıl Bulvarı 46/2
TR-55100 Samsun

+90 362 333 35 45
www.mozaik.org.tr