



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

Manuale per educatori

L'uso dei giochi da tavolo per lo
sviluppo delle competenze chiave



fundación
aspaym
castilla y león



CEIPES
CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE
DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

UEMC Universidad Europea
Miguel de Cervantes

**ROSTO
SOLIDÁRIO**
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

ÇAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare

Materiale elaborato durante il progetto "The Gamification of Employment"



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Coordinatore:

Fundación ASPAYM Castilla y León, Valladolid, Spagna

Partner:

Rosto Solidario - Santa Maria da Feira, Portogallo

**CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione
dell'Educazione e lo Sviluppo - Italia**

**Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) -
Valladolid, Spagna**

AICSCC - Gamma Institute, Iași, Romania



INDICE



CAPITOLO 1. THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT.....	1
1.1. Descrizione del progetto.....	2
1.2. Partner.....	3
CAPITOLO 2. L'USO DEI GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILL.....	8
2.1. Perché usare i giochi da tavolo per sviluppare le soft skill?..	9
2.2. Effetti positivi dei giochi da tavolo.....	10
2.3. Effetti dei giochi da tavolo sulla salute mentale.....	12
2.4. Competenze acquisite grazie ai giochi da tavolo.....	16
CAPITOLO 3. METODOLOGIE PER USARE I GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILL.....	18
3.1. Gruppi target.....	20
3.2. Applicazione delle metodologie.....	23
3.3. Interpretazione dei risultati	27
CAPITOLO 4. WORKSHOP PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILL ATTRAVERSO I GIOCHI DA TAVOLO.....	31
Workshop 1. Story Cubes - Conoscersi ed essere creativi.....	32
Workshop 2. Pandemic - Pensiero strategico.....	35
Workshop 3. Bonanza - Il potere della negoziazione.....	38
Workshop 4. Unlock - Risolvere problemi e portare a termine avventure.....	41
Workshop 5. Mysterium - La saggezza del prendere decisioni..	44
Workshop 6. Bonanza - Negoziare e pianificare.....	47
Workshop 7. Story Cubes - Sviluppo personale: Una storia infinita.....	48
DEBRIEFING E CONCLUSIONI	50
BIBLIOGRAFIA.....	62
APPENDICE - SCHEDE DEL GIOCO.....	64

GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

START
NOW



CAPITOLO 1

THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Come usare i giochi da tavolo per sviluppare le competenze chiave

"Gamification of Employment" è un progetto incentrato sull'uso dei giochi da tavolo come strumento per l'acquisizione di competenze utili ad accrescere le opportunità di lavoro.

L'obiettivo principale di questo progetto è la **cooperazione transnazionale e intersettoriale** volta a **sviluppare, testare e implementare metodologie innovative rivolte ai giovani tramite l'uso dei giochi da tavolo**. Il progetto si propone di migliorare la partecipazione attiva dei giovani e ad individuare, potenziare e valutare le competenze di base più importanti per l'inserimento nel mercato del lavoro.



IL PROGETTO



Obiettivo 1

Creare pratiche innovative in ambito professionale attraverso i giochi da tavolo, che ci consentono di identificare, potenziare e valutare le capacità e le competenze chiave più significative. Queste ultime verranno sviluppate simulando diversi contesti tramite i giochi da tavolo, in modo da migliorare ed incrementare, giorno per giorno, le opportunità di occupazione giovanile.

Obiettivo 2

Incrementare la trasferibilità di metodologie innovative e non formali, attraverso lo sviluppo di una piattaforma web con risorse multiculturali per educatori e youth worker, tramite i giochi da tavolo.

Obiettivo 3

Sviluppare e consolidare il partenariato strategico tra le 5 istituzioni del consorzio, caratterizzate da diverse esperienze culturali e organizzative, attraverso l'implementazione e la diffusione degli Intellectual Output previsti dal progetto e delle metodologie innovative elaborate nell'ambito dell'educazione giovanile e dell'educazione non formale.

PARTNER



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

Valladolid, Spagna

La fondazione, nata nel 1992, opera con l'obiettivo di migliorare le condizioni di vita delle persone con disabilità e, in particolare, delle persone con lesioni del midollo spinale. Tra gli obiettivi perseguiti vi sono: promuovere lo sviluppo di attività e programmi che incentivino l'inclusione e la partecipazione attiva nella società delle persone con disabilità e incoraggiare ulteriori ricerche e innovazioni per migliorare la qualità della loro vita. Per raggiungere gli obiettivi prefissati, operando nel campo dei servizi sociali, ASPAYM CyL sviluppa diversi progetti anche nell'ambito giovanile. Il dipartimento Youth realizza molte attività concernenti l'educazione non formale, il lavoro, il tempo libero, etc.

Infine, la fondazione ASPAYM Castilla y León ha anche una sezione dedicata all'organizzazione di seminari e corsi di formazione legati, ad esempio, ad attività ricreative, alla disabilità, al linguaggio del corpo e alle emozioni.

 fundación
aspaym
castilla y león



CONTATTI

Email: proyectos@aspaymcyl.org

Sito web: www.aspaymcyl.org

Tel.: +34983140080



UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES *Valladolid, Spagna*

Gli studenti hanno a loro disposizione un corpo docente preparato, con un profilo accademico e professionale altamente specializzato, che prevede l'impiego di metodi all'avanguardia per aiutare a massimizzare le capacità personali e tecniche degli studenti. L'insegnamento che gli scolari ricevono trasmette i valori essenziali per entrare con successo nel mercato del lavoro. Risorse umane e tecniche, le infrastrutture e tutti i settori dell'università sono volti ad offrire agli studenti i più alti standard educativi. L'Università è all'avanguardia nello sviluppo di supporti efficaci e personalizzati per rafforzare le capacità e migliorare i risultati formativi degli studenti, grazie a moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione e all'offerta di corsi di lingua. Gli studenti potranno mettere in pratica le conoscenze acquisite, che li renderanno consapevoli delle esigenze del mondo degli affari. Ciò consentirà loro di sviluppare gli elementi chiave necessari per immergersi nel mercato del lavoro. Il campus e l'offerta accademica sono caratterizzati dalla qualità, dall'innovazione nel processo di insegnamento e dalla tendenza all'inserimento professionale di ogni singolo studente.



Universidad Europea
Miguel de Cervantes



CONTATTI

Email:

Sito web: www.uemc.es

Tel:



ROSTO SOLIDARIO

Santa Maria da Feira, Portogallo

Rosto Solidário (RS) è un'organizzazione non governativa per lo sviluppo istituita nel 2007. Il lavoro di RS mira a promuovere la cittadinanza globale e la solidarietà, rafforzando lo sviluppo umano e sociale delle comunità locali. I principi fondamentali di Rosto Solidário sono la partecipazione civica, l'integrazione sociale, la solidarietà, il networking e la collaborazione. La mission dell'organizzazione include 4 aree principali: Cooperazione Internazionale allo Sviluppo, Educazione alla Cittadinanza Globale, Volontariato e Sostegno Sociale alle Famiglie. Parità di Genere, Diritti Umani e Inclusione Sociale sono trattate come problematiche trasversali. Inoltre, l'organizzazione considera l'Educazione Non Formale come un mezzo per perseguire le opportunità di apprendimento permanente all'interno del "Global Citizenship Framework". Rosto Solidário è dal 2011 un'organizzazione accreditata per l'accoglienza e l'invio di volontari nell'ambito dei progetti del Servizio Volontario Europeo. Attualmente lavora con il programma European Solidarity Corps.



ROSTO
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



CONTATTI

Email: geral@rostosolidario.pt

Sito web: www.rostosolidario.pt

Tel: +351 256 336 001



CENTRO PER LA PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO (CEIPES)

Palermo, Italia

CEIPES – Centro Internazionale per la Promozione dell'educazione e lo Sviluppo è una associazione no profit fondata a Palermo nel 2007 con altre associazioni-antenna in 8 diversi paesi europei.

La missione del CEIPES è la promozione dello sviluppo sostenibile delle comunità locali e l'empowerment di ogni individuo attraverso l'educazione e la formazione, i diritti umani e la cooperazione internazionale.

Obiettivi:

- Promuovere l'educazione non formale come strumento fondamentale nell'educazione dei giovani e degli adulti e complementare all'educazione formale.
- Promuovere lo sviluppo personale degli individui della comunità attraverso le mobilità di formazione.
- Creare strumenti innovativi e nuove metodologie per sviluppare strategie utili nel campo dell'educazione, attraverso la cooperazione con enti pubblici e privati, sia a livello locale che internazionale.
- Incoraggiare il dialogo interculturale con l'obiettivo di promuovere il rispetto reciproco tra individui di culture diverse.



CONTATTI

Email: info@ceipes.org

Sito web: www.ceipes.org

Tel: +39 0917848236

CEIPES

CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE
DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO



AICSCC – GAMMA INSTITUTE *Iași, Romania*

L'obiettivo dell' "Institute for Research and Study of Cuantic Consciousness - Gamma Institute" è la ricerca, la promozione, lo sviluppo di attività nel campo della psicologia, della psicoterapia e della salute mentale, in particolar modo attraverso programmi di formazione, workshop, servizi di assistenza psicologica, consulenza, psicoterapia e formazione di specialisti; inoltre, l'istituto si propone di facilitare la cooperazione tra specialisti rumeni afferenti agli ambiti citati e altri specialisti provenienti dal territorio internazionale. L'istituto Gamma ha 3 dipartimenti:

- Gamma Training – dipartimento di educazione, con due scuole di formazione – la Scuola di Formazione Sistemica (accreditata dall'Associazione degli Psicologi Romeni) e la Scuola di *Auto-Ricostruzione* (sviluppo personale per adulti).
- Gamma Clinic Psychology - dipartimento di salute e intervento che include il "Gamma Kids" (rivolto a bambini e genitori). Esso offre diversi servizi psicologici, in sessioni individuali, in coppia, in famiglia o in gruppo, e workshop su varie interessanti tematiche.
- Gamma Projects & Research è il dipartimento che elabora progetti europei e ricerche nel campo della psicologia e promuove mobilità e scambi di buone pratiche per psicoterapeuti e studenti della scuola di formazione in psicoterapia sistemica.



CONTATTI

Email: contact@gammainstitute.ro

Sito web: www.gammainstitute.ro

Tel: +40 741 093 131



CAPITOLO 2

L'USO DEI GIOCHI DA TAVOLO PER L'ACQUISIZIONE DI COMPETENZE PROFESSIONALI



"**Gamification of Employment**" è un progetto incentrato sull'uso dei giochi da tavolo come strumento per acquisire determinate competenze che consentono di incrementare le possibilità di trovare un nuovo lavoro. Prima di analizzare le competenze trasversali sviluppate attraverso i giochi da tavolo, abbiamo esaminato quali siano quelle più richieste dal mercato del lavoro.

The Top 10 Soft Skills



Communication



Self-motivation



Leadership



Responsibility



Teamwork



Problem solving



Decisiveness



Ability to Work Under Pressure and Time Management



Flexibility



Negotiation and Conflict Resolution

2.1. PERCHÈ USARE I GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILLS?



Non è un segreto: le persone amano giocare. Nel corso della storia, gli esseri umani hanno sempre trovato un modo per realizzare nuovi giochi sfruttando le tecnologie emergenti. In effetti, i giochi hanno spesso contribuito allo sviluppo di molte di queste tecnologie. Oggi, esistono milioni di giochi con diverse regole e obiettivi; persone di culture ed età differenti vi giocano in circostanze diverse. Ciononostante, nella maggior parte di queste esperienze di gioco vi è un elemento che consente di superare tutte le differenze, un elemento che unisce le persone nel gioco e le fa divertire, consentendo loro di assaporare molto più di quanto il gioco abbia effettivamente da offrire: si tratta della componente sociale del gioco.

Al giorno d'oggi, il ruolo dei *social robots* e di altri dispositivi digitali si sta espandendo rapidamente nell'ambito delle attività di intrattenimento quotidiano. Uno di questi settori comprende i giochi, anche i semplici giochi da tavolo o le carte, concreti mezzi di socializzazione, specialmente se non si tratta di giochi d'azzardo.



I giochi da tavolo “artigianali” costituiscono un’eccellente modalità ricreativa che, con il passare del tempo, è diventata una tradizione popolare, perfezionandosi fino a divenire una parte importante delle forme ludiche delle diverse epoche. I giochi costituiscono l’attività essenziale nei primi anni di vita, per cui possono essere considerati come uno strumento naturale e spontaneo da impiegare a favore del processo formativo: l’attività ricreativa influenza l’intera formazione dei bambini, dato che essa non si limita a modificare gli elementi fisici e motori, ma anche gli aspetti psicosociali e morali.

2.2. EFFETTI POSITIVI DEI GIOCHI DA TAVOLO



Molti studi dimostrano che **i giochi da tavolo producono numerosi effetti positivi.**

Accrescono la motivazione. Giocando, si diventa più propensi a imparare, a prestare attenzione e a prendere parte ad attività organizzate. I giochi aiutano a diventare parte di un team e ad assumersi la responsabilità del proprio apprendimento. Sono anche un ottimo strumento di gestione delle lezioni a scuola, contribuendo a motivare la classe.



Controllo della competitività. Gli studenti possono diventare estremamente competitivi in classe, specialmente i ragazzi. I giochi costituiscono un ottimo modo per controllare la competitività tra compagni.

Simulatore strategico. La maggior parte dei giochi richiede strategie di problem-solving e pianificazione. Applicando strategie nel gioco, gli studenti possono utilizzare la propria memoria operativa e potenziare le capacità cognitive.

Positività. L'uso dei giochi durante una lezione come parte dell'insegnamento e dell'apprendimento, aiuta a produrre positività in classe, motivando gli studenti attraverso la loro partecipazione e creando un atteggiamento positivo nei confronti dell'apprendimento..



Minor stress. Rispondere alle domande contenute in una scheda o elaborare un testo può risultare arduo e particolarmente stressante per alcuni studenti. Ciò può determinare una percezione negativa dell'ambiente di apprendimento. In alternativa alle schede, i giochi possono essere impiegati per permettere agli studenti di dimostrare le proprie conoscenze, abilità e capacità di comprensione di un argomento, senza creare un'atmosfera stressante. Essere meno stressati aiuterà gli alunni ad avere una percezione più positiva dell'ambiente di apprendimento e fornirà loro un'indicazione autentica circa le proprie conoscenze.

Cooperazione di classe. Giocare nelle aule rafforza la cooperazione di classe. Gli studenti hanno bisogno di collaborare quando giocano, come gruppo classe sfidando l'insegnante, o in piccoli gruppi quando giocano tra loro.



Attenzione viva. Giocare richiede grande attenzione ai dettagli. Dato che i giochi possono svolgersi velocemente, lo studente ha bisogno di essere vigile e attento quando gioca. Questa attenzione durante il gioco può aiutare gli studenti a rimanere concentrati su altri compiti nel corso delle lezioni.



Divertimento. Giocare in classe è sempre molto divertente! Quando si gioca, l'endorfina prodotta stimola il cervello e dà agli studenti un senso di euforia. Questa sensazione crea un grande senso di felicità ed eccitazione negli studenti, dando luogo a un ambiente di apprendimento positivo.

2.3. EFFETTI DEI GIOCHI DA TAVOLO SULLA SALUTE MENTALE



Quando si gioca ai giochi da tavolo, si muovono in un certo modo delle pedine su una base da gioco. Per chiarire i possibili ruoli dell'uso dei giochi da tavolo nella medicina psicosomatica, la presente analisi ha preso in considerazione degli studi condotti in passato ed incentrati sugli effetti che questa attività ha sulla salute.

Una ricerca bibliografica condotta tra gennaio 2012 e agosto 2018 ha identificato 83 articoli rilevanti per questo argomento; 56 di questi articoli (il 67%) sono relativi all'educazione e alla formazione per problemi legati alla salute, 6 (il 7%) esaminano i meccanismi cerebrali di base, 5 (il 6%) valutano misure preventive per la demenza o i vantaggi dei giochi nella fase di invecchiamento e 3 (il 4%) analizzano la comunicazione sociale o le politiche di salute pubblica.

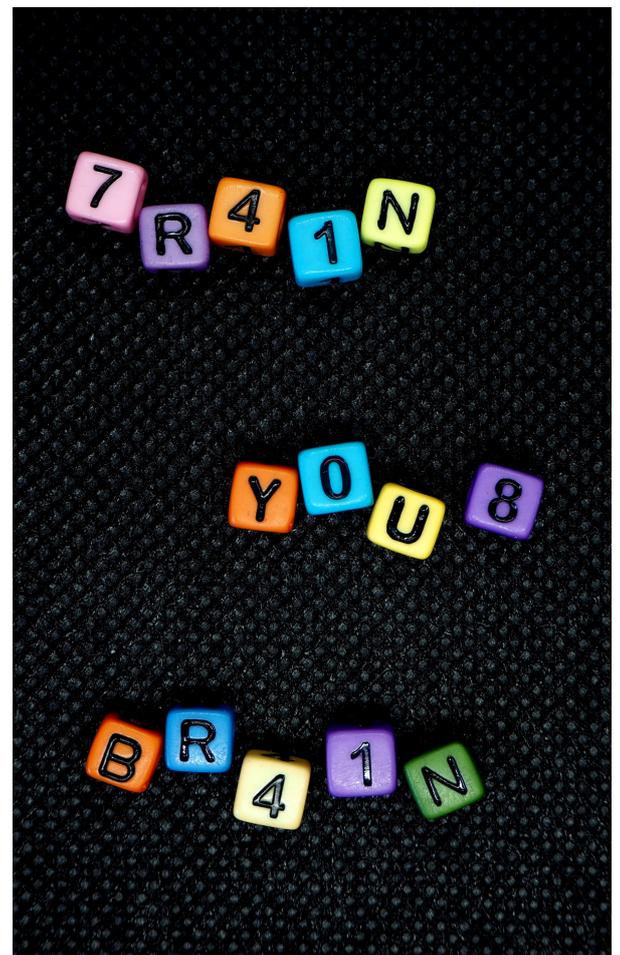
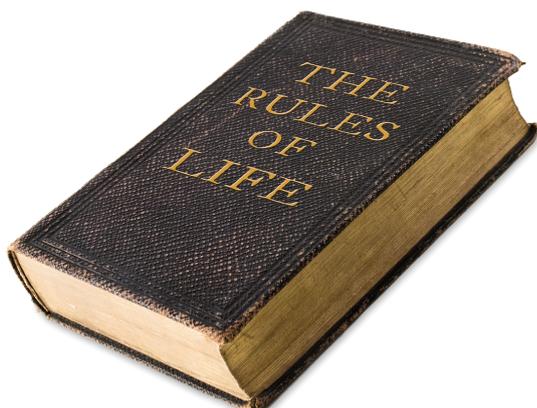
I risultati di numerose indagini indicano che **giocare ai giochi da tavolo tradizionali (p. es., scacchi, Go e Shogi) aiuta a migliorare il deterioramento cognitivo e la depressione e che i giochi da tavolo di nuova concezione favoriscono i cambiamenti comportamentali, come la promozione di un'alimentazione sana, smettere di fumare o avere rapporti sessuali in sicurezza.** Anche se il numero delle ricerche relative agli effetti dei giochi da tavolo sulla salute mentale è limitato, molti studi propongono risultati interessanti riguardo alle funzioni cerebrali, agli effetti cognitivi e al cambiamento dello stile di vita.



Nell'ambito della medicina psicosomatica, i giochi da tavolo sono considerati un'attività di piacere che può proteggere le persone anziane dalla demenza e dal deterioramento cognitivo.

Si è riscontrato un rischio di demenza inferiore del 15% in coloro che giocano ai giochi da tavolo rispetto ai non giocatori; inoltre, coloro che praticano la suddetta attività hanno presentato un calo inferiore nei punteggi conseguiti nel Mini-Mental State Examination (MMSE) e un minor numero di casi di depressione rispetto a coloro che non giocano ai giochi da tavolo. Sebbene i meccanismi sottostanti alla riduzione del rischio di demenza in coloro che giocano ai giochi da tavolo non siano ancora del tutto chiari, questi giochi necessitano che il giocatore sia reattivo e che giochi d'anticipo.

Questi processi possono potenziare il ragionamento logico e prevenire il declino delle funzioni cognitive. Inoltre, le persone tendono a comunicare in maniera non verbale mentre giocano ai giochi da tavolo, avendo così più probabilità di riunirsi e partecipare ad un'attività ludica con altri. Questi fattori possono rafforzare la coesione sociale, proteggendo inoltre le persone da eventuali declini cognitivi. Peraltro, in materia di attività ricreative, il ricorso ai giochi da tavolo costituisce anche una forma di gestione dello stress, dato che la *fight-or-flight response* è controllata in tutta sicurezza all'interno di sofisticate strutture di *match-type games*. I giochi da tavolo possono costituire anche una forma di terapia dell'arte, paragonabile alla *miniature garden therapy*.



Per quanto riguarda l'**ambito educativo**, il ricorso ai giochi da tavolo può facilitare nei bambini l'apprendimento del rispetto delle regole e la capacità di rimanere seduti per un determinato periodo di tempo, **migliorando quindi il loro livello di concentrazione**.

I giochi da tavolo mantengono il cervello giovane più a lungo

Giocare, specialmente con il passare del tempo, risulta vantaggioso dato che un cervello operativo è soggetto a un minor rischio di declino cognitivo. Uno studio del New England Journal of Medicine ha dimostrato che esiste un legame tra il giocare ai giochi da tavolo e la riduzione del rischio di malattie quali la demenza e il morbo di Alzheimer. L'antico detto "use it or lose it", *ogni lasciata è persa*, sembra avere un fondo di verità, dopo tutto.

I giochi da tavolo favoriscono lo sviluppo cognitivo e sociale dei bambini

Attraverso i giochi da tavolo è possibile insegnare competenze sociali utili, abilità che possono portare i bambini ad una vita più felice, lontana dalla solitudine. I giochi educano a competenze sociali quali il rispetto delle regole, la capacità di condividere con gli altri. Supportano le abilità cognitive, dal semplice riconoscimento di numeri e modelli fino ai calcoli e alle stime più complesse. In alcuni giochi utilizzerete un mix di logica, abilità matematiche e pensiero astratto, mentre pianificate le vostre prossime mosse e trovate il modo di contrastare le azioni dei vostri amici.



Con così tanti tipi diversi di giochi da tavolo, ci sono migliaia di modi per allenare il cervello!

I giochi da tavolo aiutano a ridurre lo stress

Uno studio condotto da Realnetworks Inc ha dimostrato che i giochi aiutano a ridurre lo stress, supportano l'equilibrio mentale e aiutano a rilassarsi. I giochi da tavolo offrono, infatti, la possibilità di "evadere", l'opportunità di lasciarsi alle spalle, per un po', le preoccupazioni quotidiane per dedicarsi a qualcosa di completamente differente. Si possono sviluppare civiltà, costruire ferrovie, controllare vasti eserciti, dare la caccia agli zombie o anche cercare di conquistare il mondo. Si può fare a meno di preoccuparsi delle questioni della vita reale per un paio d'ore o, magari, l'assetto di un chiaro insieme di regole può rappresentare un rifugio sicuro contro il caos del mondo esterno. I giochi da tavolo costituiscono un ottimo modo per legare con gli altri e per allenare il cervello. Perché non vedere se là fuori c'è un gioco che fa al caso tuo?

I giochi da tavolo aiutano a evitare la solitudine

La maggior parte dei giochi da tavolo sono progettati per essere giocati da un gruppo di persone. Avere un gruppo regolare di persone con cui giocare aiuta a evitare la solitudine e costruisce relazioni positive con gli altri, tutti elementi associati a una buona salute mentale. L'isolamento contribuisce al peggioramento della salute mentale e, in genere, si segnala un aumento di casi di solitudine in coloro che soffrono di problemi di salute mentale. Tuttavia, può essere difficile per chi soffre di problemi come la depressione e l'ansia uscire e fare nuove amicizie. I giochi da tavolo risolvono molti di questi problemi poiché offrono un modo strutturato per incontrare gli altri. Invece di dover iniziare una conversazione da zero, avere un gioco come fulcro dell'attività consente alle amicizie di costruirsi lentamente, in modo meno formale o senza pressione. Ovunque stanno nascendo i Board Game Café, in cui tutto ciò che devi fare è presentarti e parlare con lo staff e presto troverai qualcuno con cui giocare. Anche per coloro che non riescono ad uscire di casa, esiste un simulatore di gioco da tavolo online su "Steam", dove si può giocare a centinaia di giochi da tavolo online con altre persone.

I giochi da tavolo supportano l'unione familiare

Esistono centinaia di giochi da tavolo rivolti alle famiglie o progettati per essere apprezzati dagli adulti, ma abbastanza semplici perché il tuo bambino di 10 anni possa riuscire a giocarci (per poi batterti senza pietà). Un gioco da tavolo è un'opportunità per la famiglia di partecipare insieme ad una attività comune.



I giochi da tavolo offrono l'opportunità di interagire di più di persona con gli altri, il che, di per sé, è di supporto alla salute mentale. Troppo spesso in famiglia, pur essendo tutti fisicamente presenti, l'attenzione è rivolta alla TV, ai telefoni cellulari, ai tablet o al pc. Giocando ad un gioco da tavolo, sia che si competa o si collabori, ci si impegna attivamente e insieme. Nelle famiglie che trascorrono del tempo insieme svolgendo attività piacevoli, vi è un migliore legame emotivo e una migliore comunicazione tra i vari membri.



2.4. COMPETENZE ACQUISITE GRAZIE AI GIOCHI DA TAVOLO

Sulla base dei dati forniti dalle ricerche appena presentate, in cui si analizzano i vantaggi impliciti dei giochi da tavolo, è stato condotto uno studio che esamina le competenze più richieste dai datori di lavoro nella ricerca di nuovi impiegati per le loro aziende.

Con l'obiettivo di rendere i risultati di questo studio applicabili a tutti i paesi del consorzio, ogni partner ha condotto le proprie ricerche per poi creare un documento unico in cui sono raccolti tutti gli aspetti in comune più rilevanti. Questi studi sono stati condotti in due modi: da un lato, attraverso interviste a varie aziende che hanno risposto a dei questionari riguardanti gli aspetti più rilevanti nel processo di assunzione di nuovi lavoratori; dall'altro lato, sono stati analizzati numerosi studi già esistenti e condotti da agenzie del lavoro, in cui vengono descritte nel dettaglio le competenze in questione.

Dalla sintesi degli studi condotti da tutti e 5 i partner del progetto, sono risultate le seguenti competenze chiave:



- **Teamwork.** Si riferisce al lavorare in collaborazione con un gruppo di persone per raggiungere un obiettivo comune.
- **Problem solving creativo.** La capacità di adattarsi, risolvere piccoli problemi e collaborare con gli altri per trovare soluzioni a problemi imprevisti. A volte, quando i datori di lavoro si concentrano troppo su abilità complesse, trascurano la capacità di risolvere creativamente i problemi.
- **Competenze comunicative.** Include la capacità di saper parlare in modo ragionato, ascoltare con attenzione e pensare in modo critico.
- **Decision making.** Si riferisce alla capacità di prendere decisioni in modo critico e ragionato, seguendo degli obiettivi prefissati e tenendo in considerazione tutti i fattori che influenzano questo processo.
- **Negoziazione.** Si riferisce alla capacità di affrontare situazioni conflittuali attraverso il dialogo, cercando soluzioni accettabili per tutte le parti coinvolte.



CAPITOLO 3

METODOLOGIE PER USARE I GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILL

Giocare ai giochi da tavolo a casa o con gli amici, come attività di svago, può essere utile anche per raggiungere o sviluppare alcune soft skill (competenze trasversali), ma è stato dimostrato che farlo appositamente, puntando a specifiche abilità e giocando in un determinato ordine, può aiutare molto i giovani a migliorarsi e a facilitare il loro ingresso nel mondo del lavoro. Abbiamo usato una specifica metodologia per lo sviluppo delle soft skill nei giovani:

ATTIVITÀ PREPARATORIE:

- Selezione del gruppo target
- Identificazione delle soft skill da sviluppare
- Scelta dei giochi - a seconda del gruppo coinvolto (ad es., i giochi devono essere inclusivi, se il gruppo ha specifiche caratteristiche o se è eterogeneo). Le schede relative ai giochi da tavolo si trovano in appendice al manuale
- Preparazione di un programma, includendo: informazioni per introdurre gli argomenti, ordine dei giochi, domande di debriefing



IMPLEMENTAZIONE

- Valutazione iniziale del gruppo target (valutazione iniziale delle soft skill)

- Diario dei partecipanti - uno strumento che i giovani possono usare per annotare i momenti più significativi del processo di sviluppo delle soft skill e delle idee da mettere in pratica nella loro vita quotidiana.

- Valutazione finale del gruppo target - (valutare di nuovo le soft skill) viene proposto lo stesso questionario della valutazione iniziale.
- Interpretazione dei miglioramenti - analizzando il questionario e traendo conclusioni riguardo alle differenze tra la valutazione iniziale e quella finale - in termini di efficienza del programma e riguardo a come i giovani abbiano migliorato le loro competenze trasversali attraverso i giochi.



3.1. GRUPPO TARGET



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM Castilla y León lavora con persone affette da disabilità e, in particolare, con persone con disabilità fisiche. L'inclusione sociale di queste persone è ostacolata da barriere che si riflettono in diversi aspetti della persona: condizioni fisiche, benessere emotivo, relazioni interpersonali, accesso al mondo del lavoro e alle risorse educative e socioculturali. Seguendo l'obiettivo fondante del progetto, che mira a minimizzare il rischio di esclusione sociale, includiamo nel nostro gruppo target anche giovani tra i 16 e i 30 anni. Questo gruppo comprende persone con e senza disabilità.

UEMC – UNIVERSIDAD EUROPEAN MIGUEL DE CERVANTES

Il gruppo target è costituito da studenti tra i 18 e i 24 anni che studiano in diversi corsi di laurea. Dopo la fine degli studi, in molti hanno difficoltà a trovare lavoro a causa della mancanza di esperienze e della loro giovane età.

Esiste una grande competizione nel mercato del lavoro a causa dell'alto numero di laureati in Spagna, per cui non è sufficiente avere soltanto un diploma universitario. Sarebbe necessario dimostrare più che semplici conoscenze in un colloquio di lavoro. Per questo, il progetto svilupperà le competenze degli studenti aiutandoli nel loro futuro lavorativo.





CEIPES

Il gruppo target coinvolto dal CEIPES in questo progetto è formato da giovani disoccupati e provenienti da contesti socio-economici svantaggiati e da giovani con background migratorio. Il CEIPES ha ricevuto un bene confiscato alla mafia in cui adesso ha la propria sede, situata nel quartiere Uditore, una delle zone più svantaggiate della città di Palermo.

Essendo in contatto con gli uffici della zona e con i servizi sociali, è sorta la necessità di iniziare un percorso che potesse offrire ai giovani locali la possibilità di sviluppare competenze trasversali necessarie all'inserimento nel mondo del lavoro.

Giovani con background migratorio: la città di Palermo è caratterizzata da una forte presenza di giovani migranti che necessitano di supporto, anche per l'inserimento nel mercato del lavoro. Il processo di inclusione è molto difficile, soprattutto a causa dell'attuale atmosfera di paura e rifiuto del "diverso" che influenza anche le scelte degli imprenditori, condizionati a volte da pregiudizi e stereotipi.

Per entrambi gruppi vi è la necessità di fornire una alternativa al mondo criminale, riscoprendo e rivalutando in questi giovani le capacità e le competenze necessarie per intraprendere un percorso di vita diverso e soddisfacente.





ROSTO SOLIDARIO

I partecipanti di Rosto Solidario sono giovani tra i 18 e i 30 anni, divisi in due gruppi:

- il primo gruppo, nell'ufficio di Rosto Solidário, è composto da volotantari locali e internazionali;
- il secondo gruppo, nell'agenzia per l'impiego locale, dove prevediamo di lavorare con giovani disoccupati in cerca di lavoro.

In ogni gruppo saranno inclusi:

- Partecipanti provenienti da comunità e gruppi socialmente esclusi;
- Partecipanti con minori opportunità;
- Partecipanti con differenze culturali (migranti, rom, etc.);
- Partecipanti che affrontano ostacoli economici (disoccupati o persone provenienti da contesti poveri, costrette a far fronte a problemi sociali ed economici nelle loro comunità).

AICSCC – GAMMA INSTITUTE

Il Gamma Institute include in questo progetto i seguenti gruppi:

- Persone (di tutte le età) con problemi psicologici quali: scarsa autostima, ansia o episodi di depressione, vittime di bullismo, difficoltà nei momenti di transizione della vita (inizio della vita indipendente, divorzio, cambiamenti nella carriera – riprofessionalizzazione), etc. Questo gruppo target verrà selezionato dal dipartimento di salute mentale – Gamma Clinic Psychology (tra i pazienti della psicoterapia e i partecipanti agli eventi Gamma).
- Professionisti nel settore dell'educazione e della psicologia che lavorano con giovani e con persone con problemi psicologici, insegnanti e assistenti scolastici, psicoterapeuti, psicologi clinici, etc.
- Futuri professionisti in psicologia: studenti di psicologia (corsi di laurea triennale e magistrale), che svolgono un tirocinio al Gamma Institute.
- Persone (di tutte le età) di Iasi interessate al processo di sviluppo personale.

3.2. APPLICAZIONE DELLE METODOLOGIE



Una volta stabilite le competenze chiave comuni a tutti i paesi del consorzio, è stata condotta un'analisi dall'Università Europea Miguel de Cervantes, che detiene una esperienza estensiva nell'uso dei giochi da tavolo come metodologia educativa. In questo studio, è stato definito in quale gioco ognuna delle competenze in questione viene applicata e sviluppata.

Prima di stabilire ufficialmente i giochi da usare, è stato fondamentale portare avanti un'analisi delle diverse varianti che permettono di creare una lista di giochi utili per vari gruppi target. Sono stati, quindi, tenuti in considerazione aspetti come la lingua, la possibilità di rendere i giochi adatti a diversi tipi di disabilità e la loro accessibilità economica.

I giochi scelti in base a queste condizioni, con le rispettive competenze da sviluppare, sono:

- Story Cubes. Competenze comunicative.
- Pandemic. Teamwork.
- Bohnanza (Semenza). Negoziazione.
- Mysterium. Decision making.
- Unlock. Problem solving creativo.

Per rendere più semplice il lavoro dei facilitatori, sono stati creati per ogni gioco delle schede in cui vengono presentati gli aspetti più importanti da tenere in considerazione. Inoltre, è possibile trovare ulteriori competenze, oltre a quelle principali, che possono essere sviluppate grazie ai giochi selezionati.

*In appendice si trovano le schede descrittive dei giochi scelti.





In modo consensuale, è stato deciso che il periodo più appropriato per sviluppare le sessioni proposte è di 7 workshop, ognuno dei quali svolto due volte, con l'obiettivo di valutare i miglioramenti delle competenze considerate avvenuti tra i due diversi momenti.

Il numero totale dei beneficiari per ognuna delle organizzazioni partner è stato di 32, diviso in almeno due gruppi, per facilitare lo svolgimento dei compiti previsti e in modo da rendere minore il numero dei giochi necessari per ogni sessione, visto che ad ogni gioco partecipano 4 giovani e, in ogni piccolo gruppo, devono essere usati gli stessi tipi di gioco.

Per analizzare il livello di acquisizione delle competenze, sono stati sviluppati due tipi di valutazione.

- I partecipanti devono compilare un **modulo di valutazione iniziale e finale**, rispettivamente all'inizio e alla fine dei 7 workshop. Questo sarà fatto tre volte: all'inizio e alla fine del primo round e soltanto alla fine del secondo round. All'inizio del progetto, è stato proposto di fare le valutazioni 4 volte, all'inizio e alla fine di entrambi i round, ma è stato deciso successivamente di eliminare la valutazione iniziale del secondo round, per via della troppa vicinanza nel tempo tra l'ultimo e il primo workshop. Queste due valutazioni ci permettono di avere più dati relativi ai cambiamenti prodotti prima e dopo la partecipazione ai workshop.
- E' stato preparato un **documento di osservazione** che include una serie di elementi che analizzano, su una scala da 1 a 6, il livello di sviluppo degli aspetti considerati. Questa analisi è svolta individualmente e, per portarla a termine, sono stati offerti dei corsi di formazione a coloro che hanno svolto il ruolo di osservatori.

- Il diario è uno strumento personale tramite cui i partecipanti possono esprimere i loro sentimenti e le loro emozioni riguardo all'esperienza vissuta durante le sessioni. Coloro che vogliono condividere con gli altri ciò che provano, possono farlo liberamente, mentre tutti gli altri possono semplicemente scriverlo in un quaderno per gli appunti, tenendo presente che la parte di valutazione più rilevante deriva dalle annotazioni degli osservatori.
- Completare una scheda di osservazione per ognuna delle sessioni. Gli osservatori non devono partecipare ai workshop per evitare che i partecipanti si sentano condizionati da figure esterne presenti per valutarli.
- Alla fine di ogni workshop ci sarà un momento di riflessione conclusivo. A tal scopo, sono state proposte ai partecipanti delle domande contenute nel "Diario del Partecipante".



Ogni workshop è stato registrato, dividendo questo compito tra i partner in modo che i 7 workshop, nel primo e nel secondo round, fossero registrati una sola volta e non ci fossero ripetizioni.

Per facilitare questo compito, è stato stabilito sin dall'inizio quale partner dovesse registrare, durante quale workshop e con qual dei due gruppi. Questo criterio segue la spartizione in gruppi menzionata prima, per la quale si è stabilito che il numero finale di 32 partecipanti deve essere diviso in almeno 2 sotto-gruppi.

- La registrazione del workshop assegnato è stata fatta tramite una telecamera fissa e registrando, alla fine, anche le testimonianze di un facilitatore, di un partecipante e di un osservatore. Per il montaggio del video sono state seguite le indicazioni fornite dal CEIPES, organizzazione con una grande esperienza nella progettazione e nel montaggio di video, ed è stato creato per ogni workshop un video finale con le spiegazioni del gioco, la registrazione del suo svolgimento e le testimonianze raccolte. Tutti i video saranno sottotitolati nelle diverse lingue dei paesi che partecipano al progetto.



INTRODUZIONE

Dopo l'applicazione di questa metodologia su 150 giovani dei 5 paesi partner e l'interpretazione dei questionari iniziali e finali, abbiamo alcune considerazioni sugli effetti dell'uso dei giochi da tavola nel processo di sviluppo personale dei giovani e, soprattutto sulle abilità di cui hanno bisogno per accedere al mercato del lavoro, rendendo il processo più semplice.

INTERPRETAZIONE STATISTICA

DATI SULLA DISTRIBUZIONE DEL GRUPPO TARGET E ANALISI STATISTICA

La **tabella 1** mostra le **caratteristiche dei partecipanti allo studio in base al sesso e al lavoro** (se la persona stava lavorando o meno durante l'osservazione della metodologia). Alcuni dei soggetti che hanno partecipato all'osservazione (18%) stavano lavorando nel momento in cui lo studio è stato realizzato; tuttavia, si trattava di lavori part - time o temporanei in tutti i casi. La quantità di uomini e donne era simile in questo campione.

Table 1. Characteristics of the sample.

		Job		Total	Age ¹
		Yes	No		
Sex	Male	12	56	68	22,2±5,0 years
	Female	16	71	87	23,2±4,8 years
Total		28	127	155	

¹ Age is expressed as mean±standard deviation.

Al fine di analizzare l'influenza delle sessioni del gioco da tavolo sulle soft skills, è stato progettato un questionario da un gruppo di esperti psicologi (appendice I). Inizialmente, era composto da 18 domande. Dopo la valutazione iniziale, è stata fatta un'analisi fattoriale per raggruppare gli elementi in dimensioni. Secondo il modello, sono state create 3 dimensioni (tabella 2), e due domande sono stati rimossi dal questionario.



Nelle dimensioni scelte sono stati analizzati anche i coefficienti di Cronbach. I valori ottenuti sono abbastanza accettabili, poiché nel campo delle scienze sociali un questionario con un coefficiente alfa superiore a 0,7 è considerato abbastanza affidabile. Un comitato di esperti ha proposto un nome per ciascuna delle dimensioni in funzione delle domande incluse.



Table 2. Dimensions of the screening tool and the items corresponding to each of them after the initial factorial analysis.

Dimension	Items	Cronbach's alpha	Dimension's name
1	1, 3, 7, 11, 12, 14, 15, 16, 17	0,874	Teamwork and negotiation skills
2	8, 10, 13, 18	0,599	Decision making
3	4, 5, 9	0,594	Problem solving
All		0,695	

La **tabella 3** mostra la mediana e l'intervallo interquartile di ogni dimensione nella valutazione iniziale e finale per tutti i soggetti (n=155). Non è stato osservato alcun cambiamento in nessuna dimensione.

Table 3. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in all the sample.

Dimension	Initial	Final	P value ¹
1	3,7±1,9	3,7±1,1	0,828
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,347
3	4,0±1,7	4,00±1,7	0,636

¹Wilcoxon signed-rank test for two related samples



La **tabella 4** mostra la mediana e l'intervallo interquartile di ogni dimensione nella valutazione iniziale e finale per i partecipanti maschi (n=68). Come mostrato nell'analisi di tutti i partecipanti, non è stato osservato alcun cambiamento in nessuna dimensione.

Table 4. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the men.

Dimension	Initial	Final	P value ¹
1	3,3±2,0	3,4±1,6	0,937
2	3,7±1,4	4,0±1,3	0,196
3	4,0±1,3	4,0±1,1	0,577

¹Wilcoxon signed-rank test for two related samples



La **tabella 5** mostra la mediana e l'intervallo interquartile di ogni dimensione nella valutazione iniziale e finale per le partecipanti donne (n=87). Come mostrato nell'analisi di tutte le partecipanti, non è stato osservato alcun cambiamento in nessuna dimensione.

Table 5. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the women.

Dimension	Initial	Final	P value ¹
1	3,9±2,0	3,9±2,1	0,799
2	3,7±1,3	3,5±1,3	0,973
3	4,0±1,7	4,0±1,7	0,299

¹Wilcoxon signed-rank test for two related samples

La **tabella 6** mostra la mediana e l'intervallo interquartile di ogni dimensione nella valutazione iniziale e finale per i partecipanti che avevano un lavoro (n=28). Non è stato osservato alcun cambiamento in nessuna dimensione.

Table 6. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had a job.

Dimension	Initial	Final	P value ¹
1	3,7±2,3	3,1±1,2	0,946
2	3,8±1,6	4,0±1,3	0,101
3	4,3±1,3	4,7±0,9	0,133

¹Wilcoxon signed-rank test for two related samples

La **Tabella 7** mostra l'intervallo mediano e interquartile di ciascuna dimensione nelle valutazioni iniziale e finale per i partecipanti che non avevano un lavoro (n = 127). Nessun cambiamento è stato osservato in nessuna dimensione.

Table 7. Dimensions of the screening tools before and after the board game sessions in the participants who had no job.

Dimension	Initial	Final	P value ¹
1	3,5±1,9	3,8±1,8	0,817
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,668
3	4,0±1,7	4,0±1,3	0,893

¹Wilcoxon signed-rank test for two related samples

Dopo avere analizzato i risultati, possiamo affermare le seguenti conclusioni:

1. Il questionario proposto è uno strumento di screening affidabile e sensibile.
2. I partecipanti non hanno migliorato le abilità misurate dopo le sessioni di gioco da tavolo in modo statisticamente significativo.
3. I giochi da tavolo selezionati sembrano essere utili per lo sviluppo di alcune soft skills legate alla possibilità di accedere al mondo del lavoro.



CAPITOLO 4

WORKSHOP PER LO SVILUPPO DELLE SOFT SKILL ATTRAVERSO I GIOCHI DA TAVOLO



In questa sezione verrà spiegato lo svolgimento dei workshop.

Innanzitutto, è da precisare che sono previsti 7 diversi workshop per i 5 giochi da tavolo scelti. Questo vuol dire che alcuni saranno ripetuti durante tutto il progetto. Il consorzio aveva proposto inizialmente di organizzare i seguenti workshop:

1. Story Cubes
2. Pandemic
3. Bohnanza
4. Unlock! + Story Cubes
5. Mysterium
6. Pandemic
7. Story Cubes

Tuttavia, dopo aver analizzato la sequenza, è stato deciso di non ripetere più volte il gioco Story Cubes, perché potrebbe risultare troppo facile per i partecipanti e la ripetizione di una stessa attività potrebbe annoiarli. Inoltre, neanche Pandemic verrà ripetuto, perché il team si è accorto che nel secondo round la motivazione dei partecipanti è diminuita.

Al contrario, Bohnanza (Semenza) è un gioco che crea una forte motivazione nel gruppo e la competenza che si intende sviluppare con questo gioco viene davvero rafforzata notevolmente. La sequenza dei giochi da tavolo è, dunque, la seguente:

1. **Story Cubes**
2. **Pandemic**
3. **Bohnanza**
4. **Unlock!**
5. **Mysterium**
6. **Bohnanza**
7. **Story Cubes**



WORKSHOP 1

STORY CUBES

Conoscersi ed essere creativi

Introduzione

Svilupperemo questo progetto in varie sessioni, nelle quali giocheremo a 5 diversi giochi. Ai giochi parteciperanno 32 persone e, in ogni momento, ci sarà qualcuno pronto ad aiutarvi se ne avrete bisogno, ma non dimenticate che siete voi i protagonisti e che dovete provare a risolvere il gioco da soli.

Prima di iniziare la sessione, potete fare domande, in caso abbiate dubbi.

ATTIVITÀ

A1

Desideri & Paure

Dovete scrivere i vostri desideri e le vostre paure riguardo al progetto. Per farlo, vi daremo dei biglietti arancioni, su cui scriverete i vostri desideri, e dei biglietti blu, su cui scriverete le vostre paure. Appena avrete finito, attaccherete questi biglietti su un cartellone, creando così il muro dei vostri sentimenti.



AZ

Story Cubes

Giocheremo tutti insieme a Story Cubes e i vari compiti da svolgere nel corso del gioco verranno indicati dai dadi. E' molto importante prestare attenzione alle regole e volare con l'immaginazione.

RULES

Le regole del gioco sono molto semplici: bisogna lanciare i dadi, svolgere i compiti che essi indicano e raccontare una storia. La cosa più importante è rispettare il proprio turno e parlare soltanto quando si deve.

- La prima fase del gioco è la seguente: ogni partecipante deve prendere due dadi di qualsiasi colore (blu, arancione o verde). Con i due colori presi, bisogna descrivere qualcosa di sé, presentandolo agli altri. Si possono scegliere i dadi da usare per la tua presentazione.

Non appena tutti si sono presentati, si inizia a discutere, mettendo in evidenza le similarità tra i partecipanti, esprimendo cosa si pensa sugli altri, se si è interessati a qualcosa che hanno spiegato, etc.

- Il secondo round, invece, si incentra su una storia a catena. La persona che inizia tira i dadi, seleziona uno di essi e inizia una storia in relazione all'immagine apparsa sul dado scelto. La persona successiva deve scegliere un altro dado e continuare la storia iniziata in base alla rispettiva immagine venuta fuori. Tutti i partecipanti faranno lo stesso fin quando non terminerà il secondo round e sarà completata la storia.

Stories matter

A3

Gioco di ruolo: Colloquio

Per concludere il gioco, useremo i dadi per simulare un colloquio di lavoro. Farò delle domande simili a quelle che vi farebbe un datore di lavoro. Per rispondere, dovete prendere un dado e usarne l'immagine per pensare alla risposta. Le domande sono:

- Perché stai cercando un nuovo lavoro?
- Quali sono i tuoi maggiori difetti?
- Quali sono i tuoi punti di forza?
- Dove ti vedi tra cinque anni?
- Come gestisci lo stress?
- Cosa ti motiva?
- Qual è il lavoro dei tuoi sogni?
- Come reagisci ai cambiamenti?
- Descrivi il tuo collega ideale.
- Racconta di una decisione importante che hai dovuto prendere.
- Perché dovremmo assumerti?



Per concludere il gioco e riflettere su quanto fatto, ecco delle domande da porre ai partecipanti:

A4

Conclusioni

- Com'è stato per te giocare a questo gioco?
- Com'è stato continuare la storia di un tuo collega con una prospettiva diversa dalla tua?
- Alla fine, la storia venuta fuori rifletteva il tuo punto di vista e le tue emozioni?
- Com'è stato lavorare in un gruppo e fare squadra con gli altri partecipanti?





WORKSHOP 2

PANDEMIC Pensiero strategico

Introduzione

Adesso giocheremo a Pandemic. Ognuno di noi farà parte di una squadra che deve sconfiggere il virus che sta attaccando il mondo.

ATTIVITÀ

A1

Pandemic

Si giocherà in 4 per 45 minuti. E' importante collaborare e non dimenticare che in questo gioco si vince o si perde tutti insieme. Noi siamo qui per aiutarvi, ma non per giocare al posto vostro.

La prima cosa da fare è preparare il gioco. Svolgeremo, quindi, i seguenti compiti:

- Preparare un tabellone e lasciare da parte i "cubi-malattia" e i centri di ricerca.
- Collocare la pedina del focolaio nel punto 0.
- Mescolare il mazzo delle infezioni, metterlo nella sua area e infettare 9 città (3 cubi nelle prime 3, 2 nelle 3 successive e 1 nelle ultime 3)
- Ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve 4, 3 o 2 carte a seconda che stia giocando 2, 3 o 4.
- Preparare il mazzo di gioco che include le carte epidemia.

RULES

Adesso si è pronti per iniziare il gioco. Si giocherà in più fasi.

Ogni turno ha 3 fasi:

Fai 4 mosse (ce ne sono 8 possibili e la stessa mossa può essere compiuta più volte)

- **Viaggia via terra o per mare.** Sposta la tua pedina in un'altra città che è collegata con la tua da una linea.
- **Volo diretto.** Scarta una carta-città e vola lì.
- **Volo Charter.** Scarta una carta-città e vola in qualsiasi altra città.
- **Ponte aereo.** Voli tra due centri di ricerca.
- **Costruisci un centro di ricerca.** Scarta la carta della città in cui ti trovi e costruisci lì un nuovo centro.
- **Cura una malattia.** Togli un cubo-malattia dalla città in cui ti trovi.
- **Condividi informazioni.** Dai ad un altro giocatore o ricevi una carta della città in cui vi trovate entrambi.
- **Scopri una cura.** Se sei in un centro di ricerca, scarta 5 carte dello stesso colore per trovare la cura di quel colore. Se la cura viene scoperta, tutti i cubi di quel colore vengono eliminati, la malattia è debellata e non si aggiungeranno altri cubi di quel colore quando appaiono le carte-infezione.

Prendi carte del gioco. Se una carta-epidemia viene pescata, segui i passaggi indicati: diffondi, infetta e intensifica.

Infetta città. Prendi tante carte-infezione quante ne indica il punteggio di diffusione. Aggiungi un cubo del colore indicato nella città, a meno che: (1) la malattia sia stata debellata o (2) ci siano già 3 cubi di quel colore, caso in cui si produce un'epidemia.

Focolaio: Avanza la pedina di una casella. Metti un cubo in ogni città collegata con quelle in cui il focolaio è iniziato.

DON'T PANIC

In questo gioco tutti possono vincere o perdere insieme.

Le condizioni sono le seguenti:

Vincerete il gioco se si scoprono le 4 cure.

Perderete il gioco nel caso si presenti una delle seguenti circostanze:

- La pedina del focolaio raggiunge l'ultima casella.
- I cubi-malattia devono essere messi sul tabellone, ma sono finiti.
- Si devono pescare carte da gioco, ma sono finite.



Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

A2

Conclusioni

- 
- Qual è stato il ruolo che hai avuto durante il gioco e quali sono stati i punti in comune con la tua vita quotidiana?
 - Quale responsabilità hai sentito su di te per raggiungere lo scopo del gioco?
 - Come è stato per te guidare o seguire gli altri durante il gioco?
 - Come ti sei sentito nel vincere o perdere e come questo si riflette nella tua vita quotidiana?



WORKSHOP 3

BONANZA (SEMENZA)

Il potere della negoziazione

Introduzione

Adesso giocheremo a Bohnanza (Semenza), che durerà circa 45 minuti. Giocheremo in squadre da 4 persone, seguendo le regole che sto per spiegarvi.

ATTIVITÀ

Prima di iniziare il gioco, ecco cosa bisogna preparare:

A1

Bonanza

- Ogni giocatore inizia con 5 carte, la cui sequenza non può essere cambiata.
- Davanti ogni giocatore ci saranno due carte che indicano entrambi i campi di fagiolo iniziali.

Per favore, ricordate le seguenti informazioni:

- Le carte vengono giocate nell'ordine in cui si ricevono.
- I giocatori **NON POSSONO MAI** cambiare l'ordine delle loro carte.
- Quando un giocatore prende delle carte, lo farà una alla volta e le metterà dietro l'ultima carta che ha in mano.
- In ogni campo può esserci un solo tipo di fagiolo.



R U L E S

Per lo svolgimento del gioco, seguiremo l'ordine dei turni con le **4 mosse** che corrispondono ad ogni giocatore.

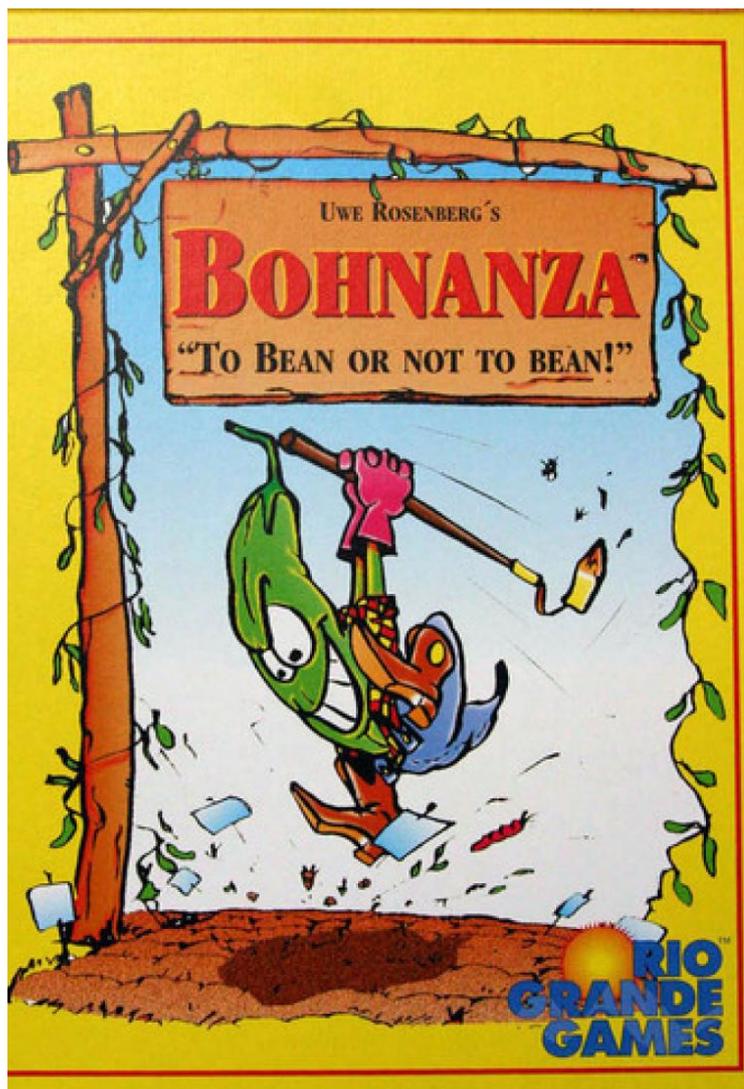
Lo scopo del gioco è ottenere più oro possibile piantando e vendendo fagioli.

Ecco cosa si fa durante un turno:

- **Piantare carte-fagioli.** La prima carta deve essere piantata in uno dei campi. La seconda carta può essere piantata nello stesso o in un altro campo.
- **Prendere, negoziare e dare fagioli.** Si prendono 2 carte e si lasciano scoperte. Con queste carte e con le altre che si hanno in mano si può piantare o negoziare con gli altri giocatori. Il giocatore attivo è l'unico che può negoziare con gli altri. La carta presa può anche essere donata.



- **Piantare i fagioli ottenuti.** Le piante ottenute durante una negoziazione devono essere piantate; non tornano MAI in mano. Per piantare, sarà possibile raccogliere nei campi. Se il numero di carte in entrambi i campi non raggiunge il minimo per essere scambiato con le monete d'oro, il giocatore decide quale campo scarterà per piantare i fagioli ottenuti.
- **Prendere nuove carte-fagiolo.** Il giocatore attivo pesca 3 carte, una alla volta, e le mette alla fine delle carte che ha in mano. Il turno passa al giocatore alla propria sinistra, seguendo il senso orario.
- Quando il mazzo è finito, viene mescolato per creare un nuovo mazzo.



Nella parte inferiore di ogni carta è indicato quante monete d'oro si ottengono vendendo un certo numero di carte uguali per ogni varietà di fagiolo. Un giocatore può raccogliere fagioli o acquistare un nuovo campo di fagioli (3 monete d'oro) in qualsiasi momento.

Il gioco si conclude quando il mazzo di carte finisce per la terza volta. In quel momento, le carte in mano vengono messe da parte e i giocatori raccolgono e vendono i loro campi di fagioli. **Il giocatore con il maggior numero di monete è il vincitore.** In caso di pareggio, il giocatore con più carte in mano è il vincitore.

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

A2

Conclusioni



Che tipo di argomenti hai usato per negoziare con gli altri? (emozionali, razionali)

- Qual è stato il tuo scopo nel gioco? (divertirti, vincere, confrontarti con gli altri, ottenere campi/monete, ecc.)
- Com'è stato per te chiedere una carta e com'è stato quando gli altri te l'hanno chiesta? Quando più persone ti hanno chiesto una carta, come hai scelto la persona con cui collaborare?



WORKSHOP 4

UNLOCK

Risolvere problemi e portare a termine
avventure

Introduzione

Durante questo workshop giocheremo ad Unlock.

In questo gioco si hanno a disposizione 60 minuti per scappare da una stanza risolvendo diversi enigmi. Tutti i partecipanti devono collaborare, condividere i loro punti di vista e far squadra per riuscire a scappare. È necessario utilizzare uno smartphone o un tablet durante il gioco. Quindi, almeno un partecipante deve avere una connessione Internet per scaricare l'app.

ATTIVITÀ

A1

Unlock

Ecco cosa bisogna preparare per questa sessione:

- Scaricare l'app sullo smartphone o sul tablet e selezionare l'avventura da giocare.
- Prendere la carta con il titolo dell'avventura e mettere le altre carte da parte.
- Leggere ad alta voce il contenuto della carta.
- Dare il via al countdown sull'app.
- Durante il gioco, bisogna ricordare questi due aspetti: è importante leggere ad alta voce il testo della carta in modo tale che tutti sappiano cosa c'è scritto; sull'app si possono chiedere alcuni indizi riguardo alla carta.
- Adesso è il momento di giocare, i giocatori avranno un'ora per intraprendere l'avventura e completare la missione.

RULES

Le regole del gioco sono le seguenti:

- Ogni volta che vedi un numero o una lettera su una carta, prendila e mostrala a tutti. Presta attenzione a ciascuna carta, perché le informazioni potrebbero essere nascoste.

I **tipi di carte** sono:

- **Oggetti** (striscia superiore blu o rossa). Gli oggetti possono interagire con altri oggetti, sempre combinando uno rosso con uno blu. Quando si combinano questi oggetti, mostra la carta il cui numero è la somma dei numeri di due oggetti.
- **Macchine** (striscia superiore verde). I numeri che compaiono su queste carte non corrispondono ad altre carte. Via via durante il gioco capirai come funzionano e come dedurre i numeri corrispondenti.
- **Codici** (striscia superiore arancione). Queste carte richiedono di introdurre un codice di 4 cifre nell'app. Se il codice è corretto, l'App ti dirà come procedere; in caso contrario verrà applicata una penale.
- **Altre carte** (striscia superiore grigia). Potrebbero indicare un luogo, una penalità, un modificatore o il risultato dell'interazione con un oggetto.

Quando compaiono nuove carte, sulla loro parte superiore sarà indicato quali carte precedenti puoi eliminare dal gioco.

In caso di carta-penalità, segui le istruzioni.

Il gioco finisce quando avrete completato l'avventura e avrete interrotto il timer. L'app vi mostrerà i punteggi. Se il tempo finisce, il gioco NON è finito. Potete ancora completare la missione, anche se il punteggio ottenuto sarà inferiore.



A2

Conclusioni

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

- Qual è stata per te l'emozione più grande provata durante questo gioco?
- Quale responsabilità hai sentito su di te per il raggiungimento dello scopo del gioco?
- Come ti sei sentito quando una tua idea è stata accolta dal gruppo e quale emozione hai provato quando la tua idea non ha funzionato?
- Qual è stata l'impressione di te stesso che hai avuto? E che emozione? Che comportamento hai assunto?

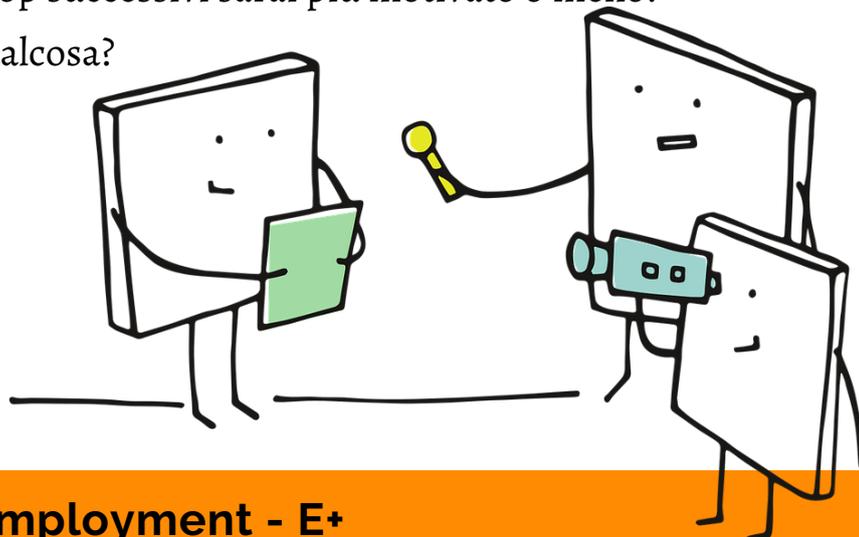


Dato che siamo a metà dello svolgimento dei workshop, ti faremo alcune domande relative alla tua esperienza e alle emozioni provate durante le sessioni precedenti.

- Cosa ti è piaciuto di più?
- Cosa ti è piaciuto di meno / Cosa ti è piaciuto di meno del gioco?
- Quali sono i tuoi punti di forza?
- Come hai risolto i momenti difficili del gioco?
- Qual è stato il momento più difficile?
- Pensi di comunicare bene con i tuoi compagni di gioco?
- Indicaci almeno due competenze che pensi di aver acquisito.
- Pensi che nei workshop successivi sarai più motivato o meno?
- Vorresti cambiare qualcosa?

A3

Valutazione intermedia





WORKSHOP 5

MYSTERIUM

La saggezza del prendere decisioni

Introduzione

Durante questo workshop giocheremo a Mysterium, nel quale dobbiamo scoprire il mistero di un assassinio in casa. Ci sono diversi potenziali colpevoli e, per questo motivo, innanzitutto, devi scegliere chi sarà lo spirito e chi saranno i personaggi umani che proveranno a risolvere il mistero.

ATTIVITÀ

Fasi preparatorie del gioco:

A1

Mysterium

- Un giocatore è lo spirito, gli altri saranno i medium.
- Selezionare il numero di carte di ogni tipo in base al livello di difficoltà scelto e al numero di giocatori (pag. 8).

- Cercare le carte del medium e dello spirito con lo stesso numero.
- Lo spirito prende tante carte quanti sono i medium e le colloca nella parte interna dello schermo, nelle colonne che rappresentano ogni medium. Pertanto, ogni giocatore medium avrà una combinazione di tre carte (potenziale colpevole, luogo del delitto e oggetto mortale). Lo spirito non deve comunicare in modo verbale con i veggenti. Può indicarli e colpire il tavolo una o due volte per dire sì o no.
- È importante prestare attenzione alla spiegazione delle regole, perché ci sono varie mosse ed è facile sentirsi confusi.

RULES

Non appena a tutti è stato assegnato un personaggio, inizia il gioco. Bisogna soltanto che tu segua il turno e che, quando tocca a te, tu compia le tue mosse corrispondenti. Se non ricordi i passaggi, è meglio che tu chieda al facilitatore piuttosto che non compiere alcuna mossa.

Il gioco è diviso in due fasi:

Fase 1: Ricostruzione dei fatti. Questa fase dura al massimo 7 turni, che sono rappresentati dalle ore dell'orologio.

Step 1. Interpretazione della visione. Lo spirito deve dare almeno una carta della visione a ogni medium. La carta data avrà qualche somiglianza con la carta di ogni personaggio, della visione o dell'oggetto del medium che la riceve.

NOTA 1: E' possibile che 2 o più medium mettano la loro pedine intuizione sulla stessa carta.

NOTA 2: Anche se lo spirito ascolta le deliberazioni dei medium, non deve mai fare commenti o gesti che potrebbero dare qualche indizio ai giocatori.

NOTA 3: In qualsiasi momento lo spirito può scartare le carte-visione e prenderne altrettante nuove. Per farlo, userà un corvo. Il numero di corvi e la loro utilità dipende dal livello di difficoltà scelto. (pag. 8).

Segnalini di chiaroveggenza. I medium possono aggiungere segnali di chiaroveggenza alle pedine di intuizione giocate da altri medium, a seconda che credano di aver indovinato o di aver fallito nella loro scelta. Una volta che queste carte sono state utilizzate, vengono messe da parte e recuperate poi nel 4° turno.

Step 2. Manifestazione spettrale. Lo spirito si manifesta e fa sapere ai medium se hanno interpretato correttamente le visioni. Dopo essersi manifestato, il fantasma sposta il segnalino fantasma del colore corrispondente dallo schermo e gira la carta fantasma corrispondente sullo schermo.

Scheda progresso. Ogni volta che un medium indovina, il suo segnalino di chiaroveggenza avanza nella scheda progresso.

Fase 2. Svelare il colpevole: Se tutti i medium hanno completato con successo la fase 1, il gioco va avanti in questo modo:

Step 1. Parata dell'identità. Ogni medium estrae la sua combinazione di 3 carte (personaggio, luogo, oggetto) e la mette sul tavolo con un segnalino indicante un numero.

Step 2. Visione condivisa. Lo spirito seleziona segretamente una delle combinazioni e seleziona 3 carte visione relative a quella combinazione.

Step 3. Votazione. I medium vedono le carte della visione e votano quale combinazione pensano che lo spirito abbia scelto. Il numero di carte visione che ogni veggente vedrà prima della votazione dipenderà dal loro progresso sulla scheda progresso.

Il gioco finisce se l'intero gruppo scelto dai veggenti contiene il vero colpevole. In questo caso, ogni giocatore vince e l'anima dello spirito può riposare in pace!

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

- Come ti sei sentito durante il gioco (emozioni più forti)?
- Quanto è stato facile/difficile per te prendere decisioni e quanto sei stato influenzato dalle opinioni degli altri?
- Qual è stato il momento più impegnativo per te in questo gioco?

A2

Conclusioni





WORKSHOP 6

BONANZA

Negoziare ancora e pianificare

Introduzione

In questo workshop giocheremo di nuovo a Bonanza. La struttura del workshop è la stessa, eccetto la parte del debriefing e la conclusione.

A1

I partecipanti giocano a Bonanza, ma questa volta distribuendosi in gruppi diversi.

Bonanza

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

- Che tipo di argomenti hai usato per negoziare con gli altri? (emozionali, razionali)
- Qual era il tuo scopo in questo gioco? (divertirti, vincere, confrontarti con gli altri, ottenere più monete/campi, ecc.)
- Com'è stato per te chiedere una carta e com'è stato quando ti è stata chiesta da altri? Quando più persone te l'hanno chiesta, come hai scelto con chi collaborare?
- In che modo è stato diverso dalla prima volta che hai giocato a questo gioco?
- Hai mantenuto la tua strategia e la motivazione o le hai cambiate? In che modo?

A2

Conclusioni

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

AZ

Conclusioni

- Com'è stato per te giocare a questo gioco?
- Com'è stato continuare la storia iniziata da un altro con una prospettiva diversa dalla tua?
- Alla fine, come ti è sembrata la storia che ne è venuta fuori? Riflette le tue emozioni e prospettive?
- Com'è stato lavorare in gruppo e far squadra con gli altri partecipanti?

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Adesso abbiamo completato tutti i workshop. Speriamo che tu abbia acquisito le maggiori competenze che pensavamo potessi raggiungere con l'uso di questi giochi da tavolo.

Per questo, vorremmo che ci dessi una valutazione finale che può aiutarti ad interiorizzare tutto quello che hai fatto durante le sessioni del progetto.





DEBRIEFING & CONCLUSIONI

I giochi da tavolo hanno un grande effetto sulla dimensione psicologica delle persone, anche quando vengono giocati in casa o in gruppi informali di giovani. Tuttavia, per ottenere un effetto significativo sulle competenze descritte in questo toolkit, è richiesta, dopo ogni gioco da tavolo, una parte di debriefing, con domande specifiche, che pongono i partecipanti in un atteggiamento riflessivo. In questo modo possono prendere coscienza dell'effetto ottenuto e tradurre ciò che accade durante il gioco in parte della loro vita quotidiana, migliorando il proprio benessere personale.

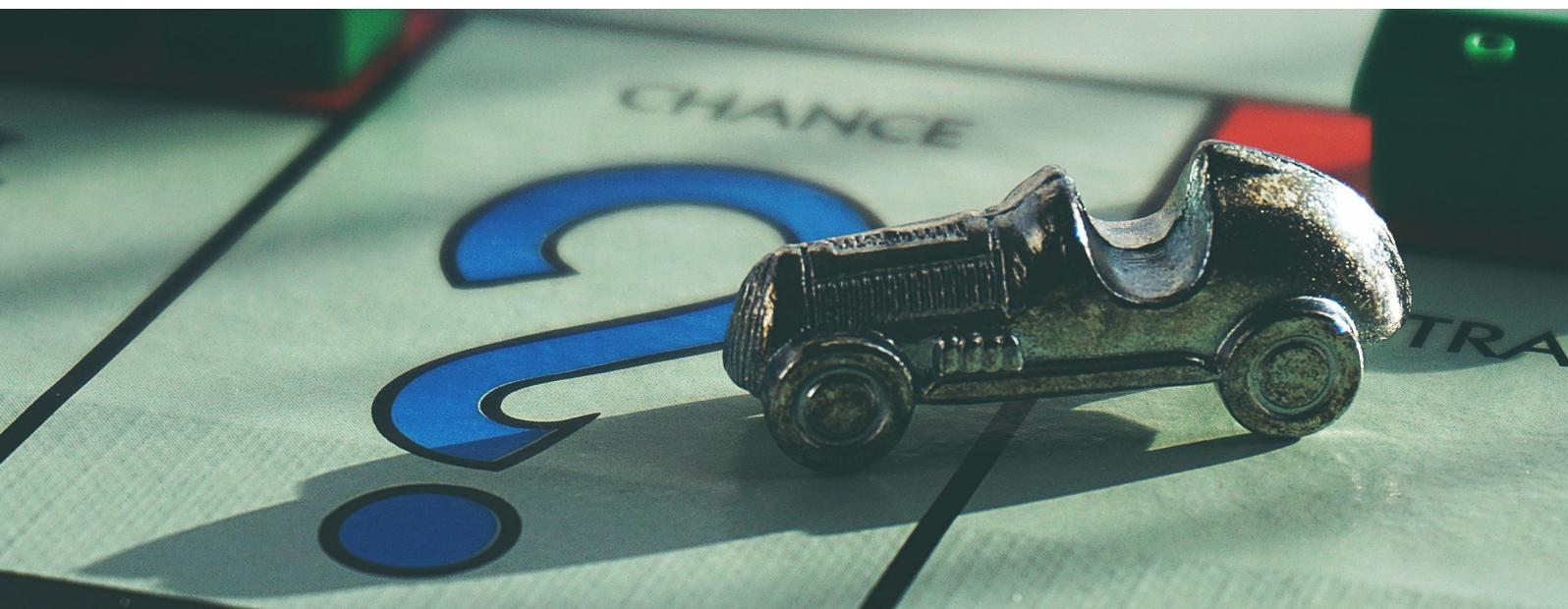
Per creare questa atmosfera riflessiva, abbiamo realizzato un diario, che è stato consegnato a ciascun partecipante all'inizio del programma e, dopo ogni gioco, ci sono stati alcuni minuti di riflessione, durante i quali i partecipanti hanno risposto alle domande contenute nel **diario del partecipante** - È possibile eseguire il download dalla pagina 18 di questo manuale.

La parte di debriefing contiene 2 tipi di domande:

- **domande generali** -consigliate ad ogni formatore / youth worker in questa attività e che possono essere discusse in gruppo da tutti i partecipanti.
- **domande specifiche** individuali per ogni gioco da tavolo previsto dal programma, i partecipanti rispondono impiegando 10-15 minuti dopo ogni sessione di gioco. Riguardo a queste domande vengono rese pubbliche soltanto le grandi conclusioni, a seconda della volontà di ogni partecipante.

Domande generali per la fase di debriefing

- Come ti sei sentito durante questo gioco/durante l'intero workshop?
- Com'è stato per te capire le istruzioni di un facilitatore e qual è stata la differenza tra il giocare qui e giocare con gli amici a casa?
- Qual è stata la sfida più grande?
- Cosa hai scoperto su di te giocando a questo gioco?
- Quali sono le somiglianze tra i ruoli che hai avuto nel gioco e il ruolo che svolgi nella tua vita quotidiana?
- C'è qualcosa che vuoi cambiare nella tua vita e nel tuo atteggiamento, essendo adesso consapevole di queste somiglianze/differenze?
- Quali capacità hai sviluppato durante questo gioco (alla fine di ogni gioco)/workshop (alla fine di ogni workshop) / programma (alla fine dell'intero programma)?
- Sei stato un leader o un esecutore? E come si riflette questo ruolo nelle tue decisioni e nella tua vita quotidiana? Com'è stata per te l'interazione con gli altri?
- Questo tipo di interazione è simile o diverso da quello con i tuoi colleghi in un team di lavoro?
- Come potresti applicare ciò che hai imparato oggi nella tua vita quotidiana? Indica 3 azioni che vuoi compiere la prossima settimana o prima del prossimo workshop.





FACILITATORI E OSSERVATORI CONCLUSIONI

Dopo ogni sessione di gioco da tavolo, è stata compiuta una riflessione tra i partecipanti e il facilitatore. La struttura delle domande fatte dal facilitatore ai partecipanti era la stessa per ogni gioco. Le seguenti osservazioni sono state concluse per ogni gioco da tavolo usato durante i workshop:

STORY CUBES

Per quanto riguarda le riflessioni più importanti, la maggior parte dei partecipanti si sono presentati **motivati e interessati**, le loro attitudini partecipative erano adeguate. Infine, secondo le competenze principali, la media è più alta nelle capacità di **comunicazione e di immaginazione**, il punteggio è più basso, invece nel pensiero divergente. Analizzando gli altri gruppi, secondo le competenze principali, la media è più alta nell'**attenzione e nell'ascolto**. In relazione alla valutazione raccolta dagli osservatori, ci sono alcuni aspetti in comune con la maggioranza dei partecipanti. Essendo il primo workshop e il primo gioco da tavolo, tutti hanno mostrato un **alto livello di immersione** durante la spiegazione, lo sviluppo del gioco e nella riflessione finale. In questo gioco non c'è un punteggio, quindi questo punto non è stato valutato. Tuttavia, la maggior parte dei partecipanti ha posto attenzione alle storie create dai loro colleghi e hanno cercato di creare storie comuni quando era richiesto.

Interessante è il **potenziale creativo** che i dadi sono riusciti a innescare e l'assenza di i punteggi di valutazione ha reso il gioco ancora più fluido. I partecipanti, non sentendo la pressione di una possibile "vittoria" o "perdita", hanno collaborato al massimo con gli altri e liberato la fantasia. Sia nel primo che nel secondo turno, gli osservatori hanno registrato un **alto grado di entusiasmo, attenzione e ascolto** da parte di tutti. Alcuni partecipanti l'hanno considerato un "**gioco emotivo**", poiché richiedeva la gestione dello stress e la creatività. Il gioco ha anche fatto appello all'immaginazione e alla comunicazione tra tutti, poiché, sebbene ognuno abbia il suo ruolo nella storia, esso dipendeva dal collega precedente e condizionava il successivo.





OPINIONI DEI PARTECIPANTI

COMÈ STATO PER ME GIOCARE A QUESTO GIOCO

- *"Appropriato per sviluppare la creatività e la capacità d'improvvisazione in situazioni incerte".*
- *"Piacevole e divertente per via dell'incertezza".*
- *"È stata un'esperienza divertente per conoscere meglio i miei colleghi".*
- *"È stato super interessante dover ricolleggere le storie di tutti".*
- *"È stato facile, intuitivo, divertente e molto emozionante"*
- *"Grazie a questo gioco ho potuto conoscere meglio i miei colleghi".*

COSA HO IMPARATO DI ME GIOCANDO A QUESTO GIOCO

- *"Ho capito di essere molto curioso."*
- *"Mi sono lasciato trascinare dall'immaginazione."*
- *"Lavorare di squadra è la cosa che mi è piaciuta di più, fino ad oggi non sapevo di poter lavorare in squadra così bene."*
- *"L'improvvisazione e l'immaginazione possono essere usate per saltare da situazioni incerte."*
- *"Posso essere davvero originale e creativo quando è necessario."*

COME VOGLIO USARE QUESTE CONSIDERAZIONI NELLA MIA VITA QUOTIDIANA...

- *"Dire agli altri quello che penso veramente senza avere paura".*
- *"Essere più veloce quando devo associare le idee e prestare più attenzione a ciò che dicono gli altri".*
- *"Mi piace la dinamica generata in questo gioco per usarla nel mio campo professionale per sviluppare l'improvvisazione".*
- *"Usare le mie capacità di comunicazione".*
- *"Ascoltare gli altri con l'obiettivo di ottenere conclusioni comuni".*



PANDEMIC

Per quanto riguarda il gioco Pandemic, i partecipanti riconoscono che il gioco stesso era *"un po' confuso, finché non abbiamo iniziato a capire il gioco"*. Dopo la fase iniziale di comprensione delle regole, è stato più evidente che è un gioco contemporaneamente *"stressante e divertente. Stressante quando pensavamo di avere tutto sotto controllo, ma poi arrivava l'epidemia rovinando tutto e dovevamo trovare il modo di aggirare gli ostacoli e vincere la partita"*. Per altri partecipanti, che non sono riusciti a vincere il gioco, *"È stato frustrante non vincere, perché vogliamo sempre vincere"*, anche se hanno anche riconosciuto che *"Abbiamo lavorato bene come una squadra, nonostante la sconfitta"*.

Per quanto riguarda il **livello di immersione e coinvolgimento** nella prima sessione, il dato è medio, suggerendo che il gioco è riuscito a suscitare l'interesse dei partecipanti. In realtà, anche nella seconda sessione, nonostante una leggera diminuzione, i partecipanti si sono dimostrati attivi.

La fase intermedia presenta un aumento dell'attenzione dato dal fatto che i giovani hanno iniziato ad entrare nel meccanismo del gioco. I punteggi più alti sono nel **coinvolgimento**, in quanto dopo aver capito le regole i giovani hanno iniziato ad appassionarsi e a fare un **lavoro di squadra**.

Il gioco non ha una vittoria personale, ma una **vittoria di squadra**. È interessante come questo gioco **stimoli il lavoro di squadra e la pianificazione di strategie collettive**. È anche chiaro come le caratteristiche distintive dei ragazzi emergano chiaramente dal gioco, per alcuni giovani i punteggi sono alti nella capacità di prendere decisioni o nella leadership o nella cooperazione. La cosa più importante è che questo gioco dura diverse ore, quindi ci sono cambiamenti nella soglia di attenzione. I ragazzi hanno modo di confrontarsi con le varie dinamiche e di cambiare il loro approccio.

Le **abilità** che i partecipanti hanno sentito di aver sviluppato di più con questo gioco sono state il **lavoro di squadra, le abilità di comunicazione** (comunicazione persuasiva e attenzione e ascolto), **sapere prendere decisioni** e la capacità di **associazione di idee, gestione dello stress, concentrazione e leadership** (per alcuni dei partecipanti).





OPINIONI DEI PARTECIPANTI

LA RESPONSABILITÀ CHE HO SENTITO DURANTE IL GIOCO...

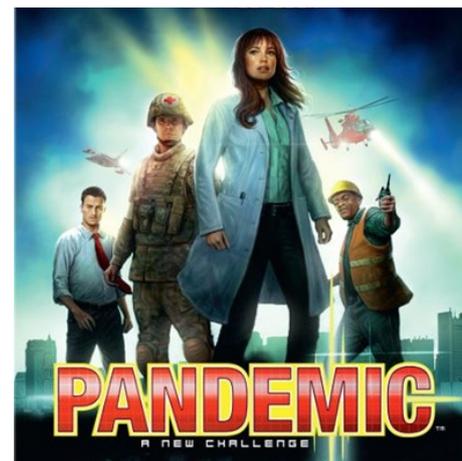
- *"Questo gioco è molto coinvolgente. Come se fosse la tua vita reale".*
- *"Dover aiutare i miei colleghi a raggiungere un obiettivo comune".*
- *"Non puoi prendere decisioni individuali, devi prenderle come una squadra".*
- *"Mi sono sentito responsabile nell'essere utile alla squadra".*
- *"La mia responsabilità è stata di prendermi cura degli altri, molto importante per raggiungere un obiettivo comune".*
- *"Prendere molte decisioni".*

COSA HO IMPARATO DI ME STESSO GIOCANDO A QUESTO GIOCO

- *"Ho saputo delegare le responsabilità ai miei colleghi".*
- *"Ho capito che sono capace di lavorare in squadra".*
- *"Ho imparato che sono molto ostinato".*
- *"Mi piace lavorare sodo per raggiungere i piani".*
- *"Le scelte degli altri devono essere prese in considerazione".*
- *"A concentrarmi e ad impegnarmi".*
- *"Prendere decisioni in comune con gli altri e creare strategie".*

COME VOGLIO USARE QUESTE CONSIDERAZIONI NELLA MIA VITA QUOTIDIANA

- *"Ascoltare di più i miei colleghi".*
- *"Essere in grado di ascoltare e rispettare le opinioni degli altri".*
- *"Ascoltare meglio e riflettere prima di prendere una decisione".*
- *"Bisogna lavorare in squadra; è sempre bello ascoltare l'opinione degli altri".*
- *"Mi aiuta a pianificare, ad essere concentrato e a rispettare gli altri".*
- *"Avere il coraggio di prendere decisioni che possono influenzare il gruppo".*
- *"Pensare di più prima di prendere una decisione".*
- *"A concentrarsi e a lottare per saltare un ostacolo".*
- *"Lottare per le cose più difficili della vita, come in questo gioco per sconfiggere il virus".*





A

Per quanto riguarda Bohnanza/Semenza, i partecipanti lo hanno considerato un **gioco entusiasmante**, il cui obiettivo principale era vincere. Alcuni considerano che essere stati razionali e strateghi garantiva loro la vittoria (*"Ho sempre visto le mie giocate e quelle dei miei colleghi, cercando di anticipare i diversi scenari"*), altri riconoscono di aver utilizzato argomenti emotivi (*"Se non mi dai la carta, non sarò più tuo amico"*). Alcuni hanno confessato di giocare razionalmente, per assicurarsi un vantaggio individuale nel gioco (*"Amici, amici, affari a parte"*), altri partecipanti confessano di aver deciso in base a fattori più emotivi (*"Lei aveva bisogno delle carte più di lui e quindi mi dispiaceva"*). Le abilità che i partecipanti hanno sentito di aver sviluppato di più con questo gioco sono state la **negoziazione**, l'**organizzazione** e la **pianificazione**, il **processo decisionale**, la **comunicazione persuasiva**, la **concentrazione** e l'**attenzione e l'ascolto**.

Per quanto riguarda gli atteggiamenti, anche se ha prevalso lo spirito competitivo, hanno rispettato le regole, le uniche volte che non le hanno rispettate è stato perché le avevano dimenticate. Alcuni di loro hanno mostrato un po' di rabbia alla fine del gioco, quando hanno perso la partita, ma per lo più hanno avuto una buona accettazione della vittoria o della sconfitta.

Infine, l'**abilità di negoziazione** è stata molto sviluppata durante questo gioco ed è molto chiaro come hanno aumentato questa abilità sia durante il gioco che dal prima sessione alla seconda. Le persone che all'inizio avevano trovato più difficoltà (specialmente le persone con disabilità), durante lo sviluppo del gioco, hanno iniziato a negoziare rapidamente e a cercare di creare strategie personali.

Inoltre, la **competenza decisionale** è stata sviluppata in modo significativo, specialmente dalla prima sessione alla seconda. È stato dimostrato quando i partecipanti hanno iniziato la seconda sessione senza che abbiano avuto necessità di aiuto, un aspetto molto importante soprattutto per i giovani con disabilità.

La **competenza di pianificazione** non è stata fortemente sviluppata, perché alcuni di loro hanno cambiato le loro strategie a causa del momento del gioco. Le **competenze interpersonali** sono state sviluppate e migliorate in modo che alla fine del gioco e specialmente nella seconda sessione del workshop, si sono dimostrati più autonomi a fare scambi con gli altri, mettendo da parte i sentimenti personali che avevano adottato precedentemente.



OPINIONI DEI PARTECIPANTI

CIÒ CHE HO PERSEGUITO IN QUESTO GIOCO...

- *"È stato più facile per me negoziare per comprare le carte degli altri che quando gli altri negoziavano per comprare le mie carte".*
- *"Ho deciso chi scambiare le carte in base alle monete che ogni giocatore aveva accumulato".*
- *"All'inizio del gioco pensavo fosse divertente ma dopo un po' ha prevalso la voglia di vincere"*
- *"Mi piaceva l'idea di avere dei campi, come se fossi un vero imprenditore"*
- *"Prima di tutto, per divertirmi ma se vincevo era meglio".*

COSA HO IMPARATO DI ME STESSO GIOCANDO A QUESTO GIOCO

- *"La mia capacità di influenzare le altre persone attraverso i loro sentimenti".*
- *Che non mi piace negoziare ma che farlo razionalmente è molto importante".*
- *"Che me la cavo bene sotto pressione, riuscendo a nascondere i miei sentimenti per non rivelare i miei piani".*
- *"Ho imparato quanto posso usare le mie capacità di negoziazione".*
- *"Vantaggioso per se stessi, come gestire i momenti di pressione".*
- *"Come trattare con gli altri e discutere".*

COME VOGLIO USARE QUESTE CONSIDERAZIONI NELLA MIA VITA

- *"Usare le mie capacità interpersonali, per parlare con gli altri e porre attenzione al modo di negoziare degli altri".*
- *"Come sfruttare le mie capacità".*
- *"Dare valore alle proprie risorse e gestirle".*
- *"Il gioco mi ha aiutato a capire quando dire di no, o come ottenere una posizione migliore per entrambi. Penso che questo mi aiuterà nelle situazioni personali".*
- *"Usare argomenti razionali nelle future negoziazioni".*
- *"Negoziare qualsiasi tipo di lavoro, situazione, ecc. ed essere chiaro su ciò che posso chiedere in proporzione a ciò che posso offrire".*



UNLOCK

Per quanto riguarda il gioco da tavolo Unlock, i partecipanti hanno confessato di essersi sentiti molto pressati e nervosi nel corso del gioco (a causa del tempo e del dover prendere decisioni sotto pressione), ma di aver provato anche entusiasmo nel momento in cui hanno trovato gli indizi. Ciascun partecipante ritiene si sia trattato di un gioco in cui risulta evidente il **"lavoro di squadra per raggiungere gli obiettivi e superare gli ostacoli"**.

Questo gioco, dato il lasso di tempo imposto, ha indotto i partecipanti a sperimentare, innanzitutto, molta pressione, ma anche **concentrazione** per conseguire gli obiettivi. Pertanto, è stato fondamentale **ascoltare le idee degli altri** ed essere in grado di esprimere le proprie. Per quanto riguarda gli insegnamenti che i partecipanti sentono di aver appreso durante il gioco, nonché il modo in cui applicarli nella loro vita quotidiana, le conclusioni cui essi sono giunti sono state: *"So come lavorare sotto pressione"* e *"Il lavoro di squadra funziona davvero quando abbiamo dei tempi da rispettare"*.

Si è registrato un elevato grado di partecipazione, sia nel primo che nel secondo turno, la media è di cinque. Ciò denota un chiaro interesse per questo tipo di gioco. Nonostante ciò, emergono anche dei dati negativi relativi all'entusiasmo, poiché, probabilmente, alcuni dei partecipanti hanno sperimentato la frustrazione derivante dal fatto di non riuscire a risolvere gli enigmi del gioco. La principale abilità sviluppata è il **"problem solving"**, a sua volta strettamente connesso alla **creatività**. Coloro che hanno registrato un punteggio elevato in termini di creatività hanno riportato, generalmente, un risultato altrettanto rilevante rispetto alla capacità di risolvere un problema e di individuarne eventuali soluzioni. Inoltre, anche la capacità di **lavorare in gruppo** è migliorata, dato che, soprattutto nella seconda sessione, i dati evidenziano una maggiore cooperazione.

Le abilità che i partecipanti ritengono di aver sviluppato maggiormente attraverso questo gioco sono il **lavoro di squadra**, la **gestione dello stress**, la **creatività**, l'**organizzazione** e la **pianificazione**, il **processo decisionale**, la **concentrazione**, l'**associazione di idee**, l'**attenzione** e l'**ascolto**.





OPINIONE DEI PARTECIPANTI

LE PRINCIPALI EMOZIONI PROVATE DURANTE QUESTO GIOCO...

- *"È stato molto entusiasmante ogni volta che abbiamo risolto un enigma".*
- *"In diverse occasioni, frustrazione e impotenza per il non saper risolvere gli enigmi".*
- *"C'è stata una tensione continua durante tutto il gioco".*
- *"All'inizio ero in ansia perché non ero sicuro di cosa fare".*
- *"Un po' di vergogna. Stress, nervosismo e pressione. Un po' di delusione".*
- *"Frustrazione. È stato importante lavorare in squadra per non scoraggiarsi".*

COSA HO IMPARATO SU ME STESSO GIOCANDO A QUESTO GIOCO...

- *"Lavoro bene sotto pressione e non mi capita di bloccarmi in termini psicologici".*
- *"Sono più bravo ad associare le idee di quanto mi aspettassi".*
- *"Bisogna controllare i nervi e mantenere mente fredda".*
- *"Ho acquisito un buon intuito e imparato a lavorare sotto pressione senza perdere la calma".*
- *"Ho capito che non riesco a lavorare bene in un gruppo".*
- *"Ho capito che sono un po' ansioso, quindi a volte non ascoltavo i miei colleghi. Devo migliorare questa mia caratteristica".*
- *"Ho parecchie buone idee".*

COME INTENDO SFRUTTARE QUESTE CONSIDERAZIONI NELLA MIA VITA QUOTIDIANA...

- *"Devo ascoltare gli altri quando cerchiamo di risolvere qualcosa insieme. Pensare prima di agire".*
- *"Sicuramente rifletterò di più sulle mie azioni, senza dare per scontato di avere ragione".*
- *"Riflettere maggiormente sulle mie azioni prima di agire e ascoltare il parere altrui".*
- *"Lavorando in squadra si raggiungono più risultati che individualmente".*
- *"Cercare sempre soluzioni ai miei problemi, senza arrendermi".*
- *"Saper ascoltare le idee degli altri e lavorare in squadra".*
- *"Proverò a guardare le cose da un'altra prospettiva".*
- *"Fare attenzione a qualsiasi dettaglio, poiché può essere la chiave".*

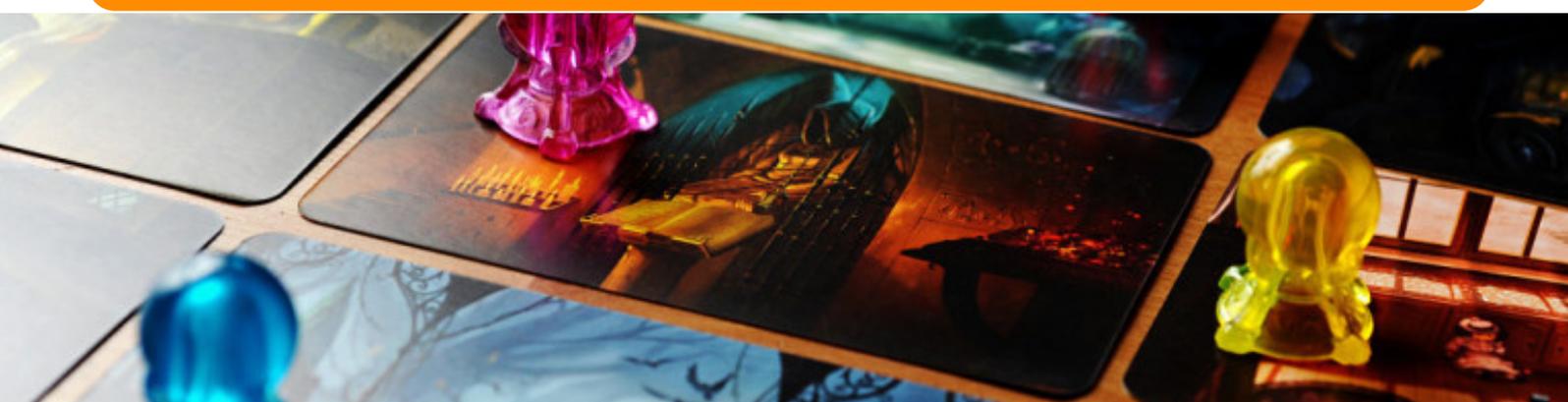
MYSTERIUM

Con *Mysterium* i partecipanti hanno sperimentato un misto di emozioni, tenuto conto delle caratteristiche del gioco. Se alcuni hanno provato **entusiasmo, creatività e molta voglia di partecipare**, altri hanno confessato, invece, di sentirsi un po' annoiati "A volte ci voleva molto tempo per riuscire a giocare".

Per quanto riguarda il livello di coinvolgimento, se nel primo turno i partecipanti hanno mostrato un forte entusiasmo durante la spiegazione e lo sviluppo del gioco (punteggio 6), nel secondo turno essi hanno ridotto sensibilmente il livello di partecipazione, soprattutto durante la spiegazione (forse perché ricordavano le regole), ma anche nel corso del gioco stesso.

In termini di competenze principali sviluppate con questo gioco, "**decision making**" è stata la competenza che i partecipanti hanno sviluppato maggiormente nel primo turno (punteggio 6), forse perché, in effetti, in questo gioco tutti si trovano a dover prendere decisioni, seppur più o meno condizionati dagli altri. Tutte le altre competenze - "**pensiero inferenziale**", "**creatività**", "**lavoro di squadra**" e "**capacità interpersonali**" - sono rimaste invariate nel corso dei vari turni, con un punteggio pari a 5, il che dimostra che tali competenze risultano essere importanti per avere successo in questo gioco.

Stando agli atteggiamenti, la maggior parte dei partecipanti mostra **un livello elevato in termini di coinvolgimento**, nonché **di lavoro di squadra e rispetto delle regole** (con un punteggio medio di 5) in entrambi i turni. L'entusiasmo provato durante il gioco dipende dal livello di comprensione dello stesso. Infatti, alcuni partecipanti hanno avuto bisogno di un gran numero di aiuti durante il gioco per capire cosa fare, perdendo conseguentemente motivazione ed entusiasmo per il gioco stesso. Tuttavia, tale punteggio è aumentato, in alcuni casi, nel secondo turno, grazie al fatto che i già partecipanti sapessero già come giocare, sebbene continuassero a necessitare di aiuto.





OPINIONE DEI PARTECIPANTI

IL MOMENTO PIÙ IMPEGNATIVO PER ME DURANTE QUESTO GIOCO...

- *"La votazione finale, essendo stata condotta individualmente. Fino ad allora avevamo condiviso le nostre idee come una squadra".*
- *"L'attenzione ai dettagli".*
- *"La fine del gioco, quando tutti abbiamo cercato di capire chi fosse l'assassino".*
- *"Essendo stato un medium, mi è piaciuto molto poter tenere i giocatori sulle spine".*
- *"Immaginare le descrizioni".*
- *"La parte finale, decidere un solo personaggio".*
- *"Quando gli altri avanzavano senza di me".*

COSA HO IMPARATO SU ME STESSO GIOCANDO A QUESTO GIOCO...

- *"Il potere della mia immaginazione".*
- *"Che devo prestare attenzione ai minimi dettagli. Ascoltare gli altri".*
- *"Ho appreso che sono in grado di prestare attenzione ai dettagli".*
- *"So ascoltare i miei colleghi e lavorare in squadra".*
- *"Sono più perspicace di quanto pensassi".*
- *"Che sono capace di aiutare gli altri e mi sono sentita utile nel farlo".*

COME INTENDO SFRUTTARE QUESTE CONSIDERAZIONI NELLA MIA VITA QUOTIDIANA...

- *"Mettere in correlazione le idee in forma astratta".*
- *"Andare oltre l'apparenza".*
- *"Essere in grado di mettere in relazione i concetti stabilendo relazioni causali tra di loro".*
- *"Essere più riflessivo, quotidianamente".*
- *"Concedermi più tempo per prendere decisioni veramente importanti".*
- *"Ritengo che il gioco mi abbia fatto comprendere come, nella vita, sia indispensabile avere sempre un altro punto di vista per scoprire cose nuove".*
- *"Soffermarsi su tutto prima di prendere una decisione".*
- *"Collaborare con i miei colleghi".*
- *"Spiegare tutto con maggiore chiarezza".*



BIBLIOGRAFIA

Aguiar, A. & Marqués, A. (2014). *Preparados para trabalhar?* [PDF file]. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/49890/1/%282014%29Preparados%20para%20Trabalhar.pdf>

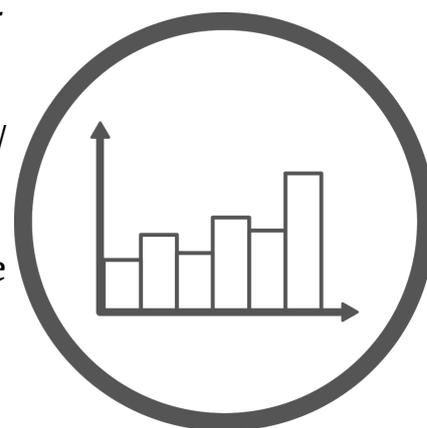
Behrooz, Morteza, (2014). *On the Sociability of a Game-Playing Agent: A Software Framework and Empirical Study*. [PDF File]. <https://digitalcommons.wpi.edu/etd-theses/200>

F-E. *II Ranking Universidad-Empresa fundación everis. Encuesta a las empresas españolas sobre la empleabilidad de los recién titulados*. Fundación Everis. 2016

Grammenos, D., Savidis, A., Stephanidis, C. (2014). *UA-Chess: A Universally Accessible Board Game* [PDF File].

https://www.researchgate.net/profile/Anthony_Savidis/publication/241660921-UA-Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf

Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf



Games Descriptions - <https://boardgamegeek.com/>

Forbes. *Expert Panel, Forbes Coaches Council*. 15 Soft Skills You Need To Succeed When Entering The Workforce. Forbes [22/01/19]

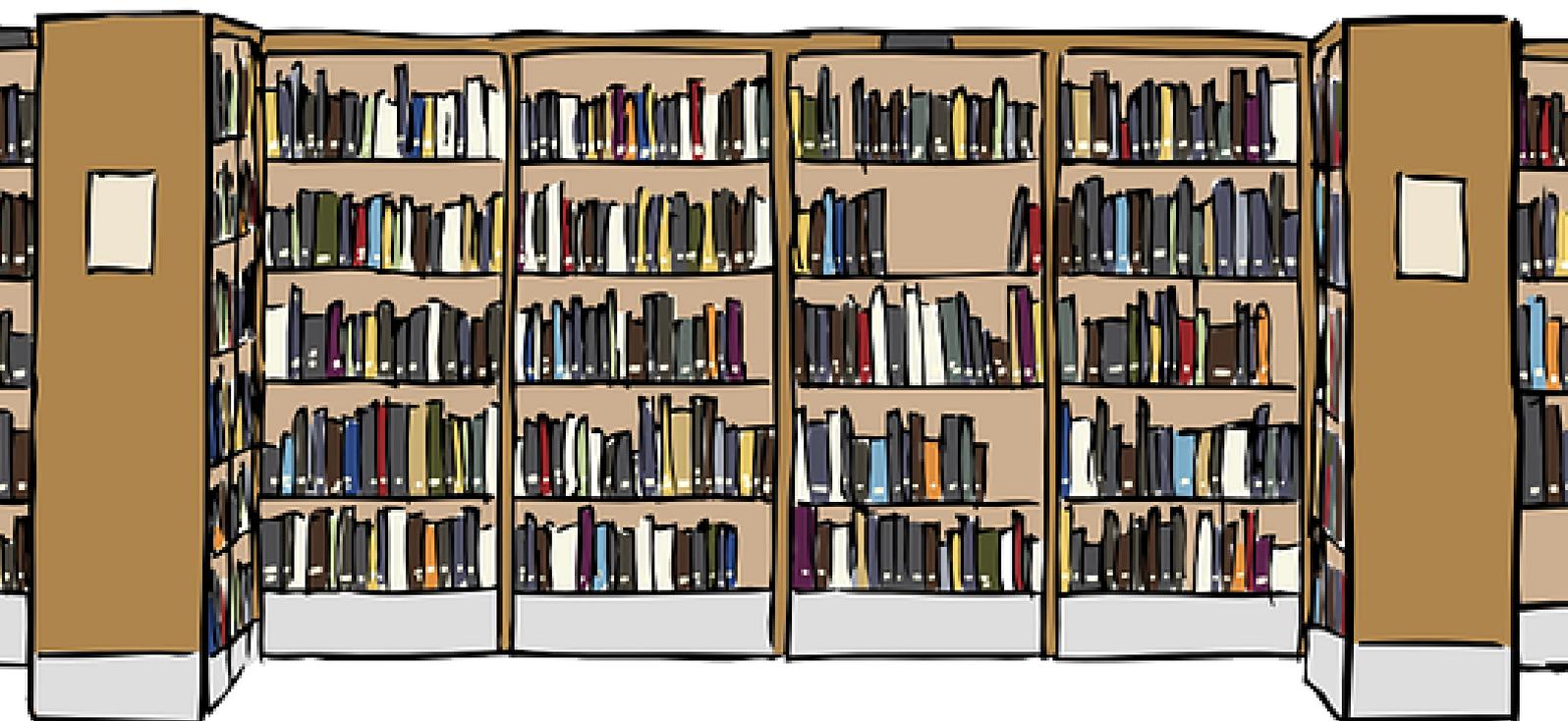
Freire-Seoane MF, Teijeiro-Álvarez M, Pais-Montes C. *La adecuación entre las competencias adquiridas por los graduados y las requeridas por los empresarios*. Revista de Educación, 362. Septiembre-Diciembre: 13-41, 2013.

Gutiérrez M. *Las 7 competencias más buscadas por las empresas. Entrepreneur.* En <https://www.entrepreneur.com/article/277795> [20/06/16]

Landucci A, Razeto MG, Altgelt ME, Amarillo M, Flores C, Salinas N. *Competencias y valores que requieren las empresas de los jóvenes que ingresan al mercado laboral.* Universidad de Salamanca: Anuario de Investigación. 2016

Michavila F, Martínez JM, Martín-González M, García-Peñalvo FJ, Cruz-Benito J, Vázquez-Ingelmo A. *Barómetro de Empleabilidad y Empleo Universitarios.* Edición Máster 2017. Madrid: Observatorio de Empleabilidad y Empleo Universitarios. 2018

Moriano JA et al. *Estudio sobre la empleabilidad de los estudiantes y titulados universitarios con discapacidad y sus necesidades formativas y de aprendizaje para una inclusión en empleos de calidad.* UNED. 2015



APPENDICE 1. STORY CUBES



<p>Dati del gioco</p> <p> Numero di giocatori: da 1 a 7. Consigliati 2-4</p> <p> Durata: 20 min.</p> <p> Età: 4+.</p>	<p>Svolgimento del gioco</p> <p></p> <p>Si può giocare in tutti i modi che il facilitatore immagina.</p>
<p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Comunicative</u> • Immaginazione/Creatività • Attenzione e ascolto • Associazione di idee • Pensiero divergente 	<p><i>Livello base:</i> Tira da 3 a 5 dadi e crea una storia in relazione alle immagini.</p> <p><i>Livello avanzato:</i> Tira da 6 a 9 dadi e crea una storia in relazione alle immagini.</p>
<p>Preparazione</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selezionare il numero di dadi da tirare. 2. Stabilire le linee guida per la creazione della storia. 	<p><i>Livello cooperativo:</i> Tira un numero di dadi equivalente al doppio dei giocatori. Un giocatore inizia la storia con le immagini di due dadi. Un altro continua con altri due dadi e così via fino alla fine.</p> <p><i>Livello competitivo.</i> Due giocatori creano una storia nello stesso giro di dadi. Il resto dei giocatori scelgono la storia migliore tra le due.</p>
<p>Ricorda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non ci sono storie sbagliate. • Dà delle idee per stimolare la creatività. • Permetti ai partecipanti di creare delle storie a catena tutti insieme. 	<p><i>Parole proibite.</i> I giocatori devono creare una storia senza usare esplicitamente la parola dell'oggetto che appare nell'immagine, ma usando soltanto parole che la evocano.</p> <p><i>Livello giochi di ruolo.</i> Il facilitatore indica ai giocatori la situazione simulata nella quale si trovano (p.e. Colloquio di lavoro, discussione in famiglia, conversazione con un cliente, ecc.). Il facilitatore inizia una conversazione in questa situazione simulata e tira da 1 a 3 dadi. Il giocatore deve continuare la conversazione includendo gli elementi del dado in modo creativo.</p> <p><i>Livello enigma.</i> Un giocatore tira i dadi e nasconde agli altri cosa viene fuori. Lui/lei deve scoprire l'immagine e far in modo che gli altri la indovinino.</p> <p>Si possono unire le diverse versione per arricchire il gioco.</p>

APPENDICE 2. PANDEMIC



Dati del gioco



Numero di giocatori:

Da 2 a 4. Consigliati: 4



Durata:

45 min.



Età:

8+.

Competenze

- Lavoro di squadra
- Leadership
- Decision making
- Organizzazione e pianificazione
- Interpersonali

Preparazione

1. Preparare il tabellone e lasciare da parte i cubi malattia e i centri di ricerca.
2. Mettere la pedina focolaio su o.
3. Mescolare il mazzo delle infezioni e infettare 9 città.
4. Ogni giocatore riceve un personaggio e 2,3 o 4 carte.
5. Preparare il mazzo da gioco che include le carte epidemia.

Ricorda

- Ogni personaggio ha capacità specifiche
- Si possono tenere massimo 7 carte in mano
- Si possono ricevere carte-città da altri giocatori se entrambi sono nella stessa città.
- La carta evento si può giocare in qualsiasi momento, non è considerata come una mossa.

Svolgimento del gioco

Ogni turno ha 3 fasi:

1. Fai 4 mosse (ce ne sono 8 possibili e la stessa mossa può essere fatta più volte).

Viaggiare via terra o per mare. Sposta la tua pedina in un'altra città che è collegata con la tua da una linea.

Volo diretto. Scarta una carta-città e vola lì.

Volo charter. Scarta una carta-città in cui ti trovi e vola in qualsiasi altra città.

Ponte aereo. Voli tra due centri di ricerca.

Costruire un centro di ricerca. Scarta la carta della città in cui ti trovi e costruisci lì un centro di ricerca.

Curare una malattia. Togli un cubo-malattia dalla città in cui ti trovi.

Condividere informazioni. Dai ad un altro giocatore o ricevi una carta della città in cui vi trovate entrambi.

Scoprire una cura. Se sei in un centro di ricerca, scarta 5 carte dello stesso colore per trovare la cura di quel colore. Se la cura viene scoperta, tutti i cubi di quel colore vengono eliminati, la malattia è debellata e non si aggiungeranno altri cubi di quel colore quando appaiono le carte-infezione.

1. Prendi carte da gioco. Se una carta-epidemia viene rubata, segui i passaggi indicati: diffondi, infetta e intensifica.

2. Infetta città. Prendi tante carte-infezione quante ne indica il punteggio di diffusione. Aggiungi un cubo del colore indicato nella città, a meno che: (1) la malattia sia stata debellata o (2) ci siano già 3 cubi di quel colore, caso in cui si produce un'epidemia.

Focolaio: Avanza la pedina di una casella. Metti un cubo in ogni città collegata con quelle in cui il focolaio è iniziato.

Fine del gioco

I giocatori concludono il gioco se scoprono le 4 cure.

I giocatori perdono nel caso in cui si verifichi una delle seguenti circostanze:

- La pedina del focolaio raggiunge l'ultima casella.
- I cubi-malattia devono essere messi sul tabellone, ma sono finiti.
- Si devono pescare carte da gioco, ma sono finite.

APPENDICE 3. SEMENZA



Dati del gioco



Numero di giocatori:

Da 3 a 7. Consigliati: 5



Durata:

45 min.



Età:

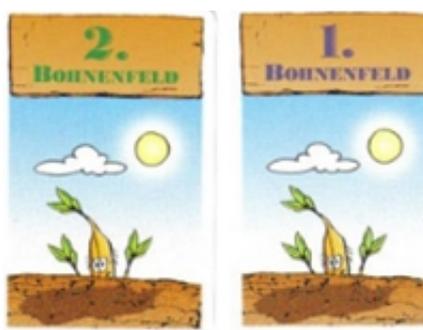
8+.

Competenze

- Negoziazione
- Decision making
- Visione strategica
- Pianificazione
- Interpersonali

Preparazione

1. Ogni giocatore inizia con 5 carte, la cui sequenza non può essere cambiata.
2. Davanti ad ogni giocatore ci saranno 2 carte che indicano i campi di fagioli iniziali.



Ricorda

- Le carte vengono giocate nell'ordine in cui si ricevono. I giocatori **NON POSSONO MAI** cambiare l'ordine delle loro carte. Quando un giocatore prende delle carte, le prenderà una alla volta e le metterà dietro all'ultima tra quelle che ha in mano.
- In ogni campo può esserci un solo tipo di fagioli.

Svolgimento del gioco

Scopo: Ottenere più oro possibile piantando e vendendo fagioli.

Nella parte inferiore di ogni carta è indicato quante monete d'oro si ottengono vendendo un certo numero di carte della stessa varietà di fagiolo. Ad esempio:

si ottengono 3 monete vendendo 7 carte. Le monete si ottengono girando il numero di



carte previsto.

Ecco i passaggi del gioco che avvengono durante un turno:

1. Piantare carte fagiolo. La prima carta deve essere piantata in uno dei due campi. La seconda carta può essere piantata nello stesso campo o in un altro.
2. Prendere, negoziare e dare fagioli. Vengono prese 2 carte e vengono scoperte. Queste carte possono essere piantate o si può negoziare con gli altri giocatori per queste e per le altre carte che si hanno nella mano. Il giocatore che gioca il turno è l'unico che può negoziare con gli altri. Le carte prese possono essere anche donate.
3. Piantare e ottenere fagioli. Le piante che si ottengono dopo una negoziazione devono essere piantate; non possono MAI tornare in mano. Per piantare, è possibile prima raccogliere nel campo. Se il numero delle carte in entrambi i campi non raggiunge il minimo per scambiare i fagioli con le monete d'oro, il giocatore decide quale campo scarterà per piantare i fagioli ottenuti.
4. Prendere nuove carte fagiolo. Il giocatore attivo prende 3 carte e le mette alla fine delle carte che ha in mano. Il turno passa al giocatore alla propria sinistra, in senso orario.

Quando il mazzo è finito, si mescolano le carte e si gira il mazzo per ricominciare. Un giocatore può raccogliere i fagioli in un campo o comprare un nuovo campo (3 monete d'oro) in qualsiasi momento.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando il mazzo di carte finisce per la terza volta. A questo punto, le carte che si hanno in mano vengono messe da parte e i giocatori raccolgono e vendono i loro campi di fagioli. Il giocatore con il numero maggiore di monete è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con più carte in mano è il vincitore.

APPENDICE 4. UNLOCK



Dati del gioco



Numero di giocatori:

Da 2 a 6. Consigliati: 2-4



Durata:

45-75 min.



Età:

12+.

Competenze

- Problem-solving
- Lavoro di squadra
- Creatività
- Deduzione

Preparazione

1. Scarica l'App sullo smartphone o sul tablet e seleziona l'avventura.
2. Prendi la carta con il titolo dell'avventura e e metti il resto delle carte da parte.
3. Leggi il testo della carta ad alta voce.
4. Inizia il countdown sull'App.



Unlock!

¡0! Adivina. Entrenamiento

¡0! Pasa 2

Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.

Añadir a la lista de deseos

Instalar

Svolgimento del gioco

I giocatori hanno un'ora a disposizione per completare insieme la missione prevista dall'avventura. Regole importanti:

- Ogni volta che vedi un numero o una lettera su una carta, prendila e mostrala a tutti. Presta attenzione ad ogni carta, potrebbero esserci informazioni nascoste.

I tipi di carte sono:

- Oggetti (striscia superiore rossa o blu). Gli oggetti possono interagire con altri oggetti, sempre unendo carte blu e carte rosse. Nel caso vengano combinati questi oggetti, mostra la carta il cui numero è la somma dei numeri di due oggetti misti.



- Macchine (striscia superiore verde). I numeri che compaiono su queste carte non corrispondono ad altre carte. Via via durante il gioco capirai come funzionano e come dedurre i numeri corrispondenti.
- Codici (striscia superiore arancione). Queste carte richiedono di introdurre un codice di 4 cifre nell'app. Se il codice è corretto, l'App ti dirà come procedere; in caso contrario verrà applicata una penale.
- Altre carte (striscia superiore grigia). Potrebbero indicare un luogo, una penalità, un modificatore o il risultato dell'interazione con un oggetto.
- Quando compaiono nuove carte, sulla loro parte superiore sarà indicato quali carte precedenti puoi eliminare dal gioco..
- In caso di carta per penalità, segui le istruzioni.

Ricorda

- Prima di iniziare, è necessario giocare con il tutorial dell'avventura per capire bene le regole.
- Leggi ad alta voce le regole del gioco.
- Sull'app è possibile chiedere alcuni indizi.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando avrete completato l'avventura e avrete interrotto il timer. L'app vi mostrerà i punteggi.

Se scade il tempo, il gioco NON È finito. Potete ancora completare la missione, anche se il punteggio finale sarà inferiore.

APPENDICE 5. MYSTERIUM



<p>Dati del gioco</p> <p> Numero di giocatori: Da 3 a 7. Consigliati: 5-6</p> <p> Durata: 45 min.</p> <p> Età: 8+.</p>	<p>Svolgimento del gioco</p> <p>Il gioco è diviso in due fasi:</p> <p><i>Fase 1:</i> Ricostruzione dei fatti. Questa fase dura al massimo 7 turni, che sono rappresentati dalle ore dell'orologio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Step 1. Interpretazione della visione. Lo spirito deve concedere almeno una carta visione a ogni medium. La carta data presenterà qualche somiglianza con la carta di ogni personaggio, della visione o dell'oggetto del medium che la riceve. <p>NOTA 1: È possibile che 2 o più medium mettano le loro pedine intuizione sulla stessa carta.</p> <p>NOTA 2: Anche se lo spirito ascolta le riflessioni dei medium, questi deve astenersi dal fare commenti o compiere gesti che potrebbero fornire qualche indizio ai giocatori.</p> <p>NOTA 3: In qualsiasi momento, lo spirito può scartare le carte visione e prenderne altrettante nuove. Per farlo, egli userà un corvo. Il numero di corvi e la loro utilità dipende dal livello di difficoltà scelto (pag. 8).</p> <p>Segnalini di chiaroveggenza. I medium possono aggiungere i segnalini chiaroveggenza alle pedine intuizione giocate dagli altri, a seconda che credano che questi abbiano indovinato o fallito nella loro scelta. Una volta aver utilizzato tali carte, queste vengono messe da parte e recuperate poi nel 4° turno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Step 2. Manifestazione spettrale. Lo spirito si manifesta e fa sapere ai medium se hanno interpretato correttamente le visioni. Se il medium ha indovinato, prende la carta visione corretta e la inserisce nella sua busta. Metterà la sua pedina intuizione nella scheda progresso successiva e scarterà le carte visione. Se il medium ha fallito, lo spirito lascerà la sua pedina intuizione dove era sulla scheda di progresso.
<p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Decision-making.</u> • Pensiero inferenziale • Creatività • Lavoro di squadra • Interpersonali 	<p>Scheda progresso. Ogni volta che un medium indovina, il suo segnalino chiaroveggenza avanza nella scheda progresso.</p>
<p>Preparazione</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un giocatore è lo spirito, gli altri saranno i medium. 2. Selezionare il numero di carte di ogni tipo in base al livello di difficoltà scelto e al numero di giocatori (pag. 8). 3. Cercare le carte medium e spirito con lo stesso numero.  <ol style="list-style-type: none"> 4. Lo spirito prende tante carte quanti sono i medium e le colloca nella parte interna dello schermo, nelle colonne che rappresentano ogni medium. Pertanto, ogni giocatore medium avrà una combinazione di potenziale colpevole, luogo e oggetto del delitto. 	<p><i>Fase 2.</i> Svelare il colpevole: Se tutti i medium hanno completato con successo la fase 1, il gioco va avanti nel seguente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Step 1. Parata dell'identità. Ogni medium estrae la sua combinazione di 3 carte (personaggio, luogo, oggetto) e la mette sul tavolo con un segnalino indicante un numero. • Step 2. Visione condivisa. Lo spirito seleziona segretamente una delle combinazioni e sceglie 3 carte visione relative a quella combinazione. • Step 3. I medium vedono le carte visione e votano la combinazione che ritengono che lo spirito abbia scelto. Il numero di carte visione che ogni medium vedrà prima della votazione dipenderà dal loro avanzamento sulla scheda progresso.
<p>Ricorda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfruttare la narrazione del gioco per ottenere un coinvolgimento maggiore dei giocatori. • Lo spirito non deve comunicare verbalmente con i medium. Può indicarli e colpire il tavolo una o due volte per dire sì o no. 	<p>Fine del gioco</p> <p>Se l'intero gruppo scelto dai medium contiene l'effettivo colpevole. In questo caso, ogni giocatore vince e l'anima dello spirito può riposare in pace! Altrimenti, la partita è persa.</p>

T H E
E N D



GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: Manuale per educatori

L'uso dei giochi da tavolo per lo
sviluppo delle competenze di base

Puoi scaricare il manuale e il toolkit e vedere i
video sulla pagina web del progetto:

www.gamificationofemployment.eu



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

fundación
aspaym
castilla y león

CEIPES : CENTRO INTERNAZIONALE
PER LA PROMOZIONE
DELL'EDUCAZIONE
E LO SVILUPPO

UEMC

Universidad Europea
Miguel de Cervantes



ROSTO
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



ÇAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare