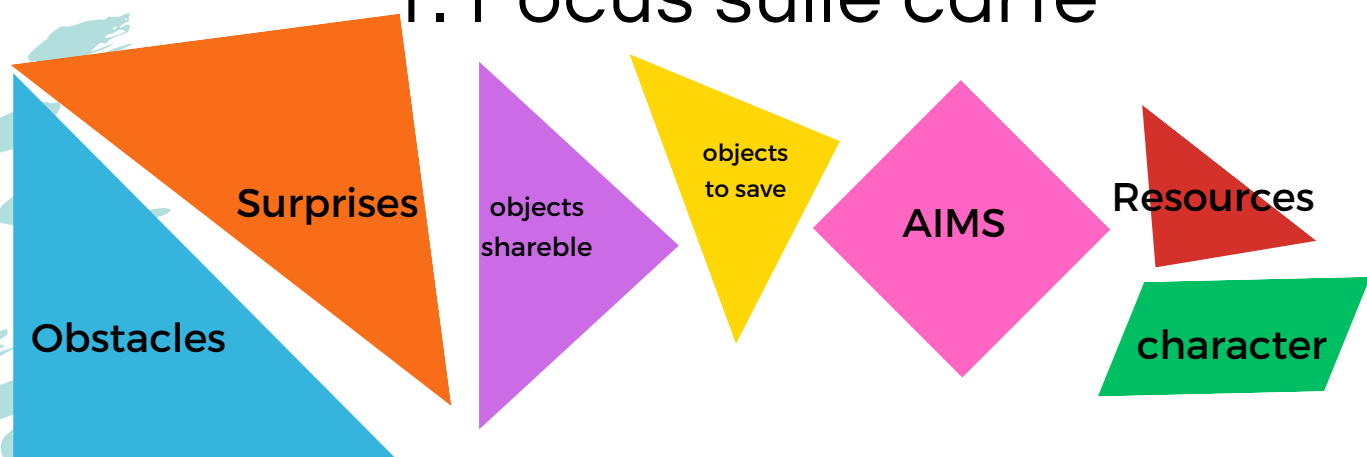


Suggerimenti per il professionisti

1. Focus sulle carte



Ognuna di queste carte vuole essere l'occasione per riflettere sulle situazioni di vita. Le "sorprese" o gli "ostacoli" che possono verificarsi hanno sfide diverse sulla base della storia di vita personale. Alcuni comportamenti sono importanti per non trovarsi in situazioni di pericolo o per risolvere i problemi (oggetti da salvare). Ci sono anche alcuni comportamenti che possono servire a essere più coinvolti nelle relazioni sociali online e offline (oggetti da condividere).

Le risorse che ogni essere umano possiede sono interne ed esterne. Quelle **interne** possono essere positive (energie, relazioni, felicità) o negative (frustrazione e tristezza), ma entrambe devono essere sperimentate nella vita. Per esempio: uscire da un momento di tristezza dà molte nuove competenze, ma per farlo servono relazioni o energie. Queste esperienze emotive devono essere equilibrate e, come situazione "ideale", è meglio avere almeno una risorsa interna positiva in più rispetto a quelle negative sperimentate.

Le risorse esterne sono il "denaro" e il "tempo". Per avere denaro, naturalmente bisogna lavorare ed è una buona cosa da fare, ma il lavoro, in una situazione "ideale", deve lasciare il "tempo" per fare altre esperienze. Quindi, anche in questo caso l'equilibrio è possibile se la carta del "tempo" è almeno una in più di quella del "denaro". Se si hanno più soldi che tempo significa che si stanno verificando situazioni di stress.

Gli "obiettivi" scelti e inseriti nelle carte sono il progetto di vita più generale e comune di una persona e si riferiscono a un quadro di vita indipendente. Sono semplici, è vostro compito adattarli alla vita del personaggio creato.

Se giocando al gioco vi piacerebbe aggiungere alcune "situazioni di vita" o "oggetti" da condividere e da salvare, inviateci una mail a: duepuntiassociazione@gmail.com saremo lieti di aggiungerli nella seconda versione del gioco!

2. La creazione del personaggio

Questo è un momento molto importante. Di solito, i partecipanti proiettano qualcosa della loro vita, o di parti della vita di persone ben conosciute. È importante creare una storia il più possibile reale e riflettere su come si comporterà il personaggio. Questo è inteso come un esercizio di empatia, ma sono coinvolte anche competenze logiche. Prendetevi il tempo necessario all'inizio del gioco per creare e condividere le storie: è importante che i partecipanti conoscano le storie perché il gioco deve sostenere la cooperazione tra di loro. Durante il gioco, ad esempio, quando si verificano sorprese e ostacoli, i partecipanti devono leggerli ad alta voce e condividere le loro opinioni su ciò che sta accadendo loro; gli altri giocatori possono intervenire e sostenere la riflessione.

3. Chi vince?

I vincitori sono quelli che hanno il loro personaggio soddisfatto della propria vita. Il punteggio dà l'idea di quanto si è raggiunto l'obiettivo che si aveva all'inizio.

Ogni carta corrisponde a un punto, ma il gioco cerca di sottrarvi punti risorse o oggetti.

Sottrazione di punti "risorse": se non si hanno le risorse in equilibrio alla fine dei 10 turni, si perdono tutti i punti risorse. In questo senso, è molto importante sfruttare il "momento dello scambio" (quando appare il rosa sui dadi!) e aiutarsi a vicenda per bilanciare le risorse! Nella vita, si possono raggiungere i propri obiettivi ma se non si ha una vita serena ed equilibrata perché, ad esempio, si è troppo stressati o non si hanno buone relazioni, ci si sente angosciati e non soddisfatti. **Sottrazione di punti "oggetti":** se non gestite correttamente gli oggetti significa che non capite alcuni comportamenti importanti nella vita che vi aiutano in alcune situazioni. Ogni oggetto rimesso nel mazzo è un punto perso. Nella vita reale, se per esempio mostrate il pin della vostra carta di credito, potete incorrere in situazioni pericolose, quindi è meglio ricordarsi di tenere sempre per sé questo codice.

Infine, ricordate che questo gioco è stato creato per persone con diversi livelli di disabilità mentale, quindi potreste trovare diversi livelli di complessità. La cosa migliore è giocarlo in coppia, con un professionista e una persona con disabilità mentale, e ridurre il numero di turni in base alle possibilità di concentrazione dei partecipanti. Sarà divertente e fruttuoso!

4. perché le tessere tangram?

Il tangram è un gioco cinese il cui scopo è creare immagini con le 7 tessere (chiamate TAN). Il nome cinese significa "le sette pietre della saggezza". La leggenda narra che un monaco avrebbe dato a un discepolo un quadrato di porcellana e un pennello per dipingere su di esso tutte le bellezze che incontrava. Sfortunatamente, tale quadrato di porcellana cadde e si ruppe e il discepolo si ritrovò con 7 pezzi separati. Ma questo non lo demoralizzò; al contrario, si rese conto che anche in questo modo poteva rappresentare al meglio il mondo. L'importante era riuscire a mettere insieme questi pezzi nel modo giusto. Il gioco ha lo scopo di comunicare che una buona vita non ha una forma specifica, ma dovrebbe essere piena di significato e ben modellata in molti modi diversi.

È importante anche divertirsi, alla fine del gioco, creando immagini con le tessere: la propria personale rappresentazione di una buona vita. Si possono utilizzare alcuni siti online per avere le immagini da copiare o crearne di originali. Si può anche creare un grande quadrato comune, o dei quadrati mescolando le tessere dei partecipanti.