

---

## ALTRE POSSIBILITA' DI UTILIZZARE I GIOCHI/STRUMENTO DI GNT

---

---

### NON C'E' 2 SENZA 3

---



- 1) ESSENDOCI 3 TESSERE UGUALI, SI PUO' **GIOCARE A RUBA L'OGGETTO**, SIA A TESSERE COPERTE CHE A TESSERE SCOPERTE.  
SI CONSEGNA 4 TESSERE A CIASCUN GIOCATORE E 4 SI POSIZIONANO SUL TAVOLO. SI DOVRA' FARE LA COPPIA O PRENDENDO QUELLA SUL TAVOLO O QUELLA DI UN ALTRO GIOCATORE, CHE PERO' DOVRA' CONSEGNA RGLI ANCHE LE TESSERE CHE SONO SOTTO ALLA TESSERA UTILE ALL'AVVERSARIO.

VINCE CHI HA ACCUMULATO IL MAGGIOR NUMERO DI TESSERE.

---

- 2) SI PUO' DIRE UNO O PIU' **AGGETTIVI DA ABBINARE ALL'OGGETTO** DISEGNATO SULLE TESSERE.
- 

- 3) SI PUO' DIRE UNO O PIU' **VERBI DA ABBINARE ALL'OGGETTO** DISEGNATO SULLE TESSERE.
- 

- 4) SI PUO' DIRE **A COSA SERVE L'OGGETTO** DISEGNATO SULLA TESSERA.



- 5) SI POSSONO STENDERE ALCUNE FILE DI TESSERE E **CERCARE TUTTI GLI ANIMALI/ POI STENDERNE ALTRE E CERCARE TUTTI I FRUTTI/ POI TUTTI I FIORI ECC....**
- 

- 6) SI PUO' DIRE **IL NOME DI ALTRI OGGETTI SIMILI** A QUELLO DISEGNATO SULLA TESSERA, QUINDI SI PROCEDERA' DICENDO "QUESTO E' IL TRENO, QUALI ALTRI MEZZI DI TRASPORTO CONOSCI? (AUTOBUS, TAXI, AEREO, NAVE, ECC.)";  
QUESTO E' IL GIRASOLE, QUALI ALTRI FIORI CONOSCI?; ECC.



- 7) SI PUO' DIRE UNO O PIU' **OGGETTI DELLO STESSO COLORE** DELL'OGGETTO DISEGNATO SULLA TESSERA.
- 

- 8) SI PUO' LEGGERE LA PAROLA SCRITTA SULLA TESSERA E TROVARE UN ALTRO **OGGETTO CON LA**

**STESSA INIZIALE** SCRITTA SU UN'ALTRA TESSERA; POI EVENTUALMENTE PROSEGUIRE CON UNA DIVERSA INIZIALE E FARE ALTRI GRUPPI DI TESSERE CHE INIZIANO CON QUELLA NUOVA INIZIALE.

9) SI PUO' GICARE A **RUBAMAZZO** E OGNI VOLTA CHE A TURNO SI SCOPRE UN TASSELLO SI DEVE DIRE COS'E', SE UN ALTRO HA LA STESSA CARTA, LA MOSTRA E SE LA PRENDE , A MENO CHE NON CI SIA UN TERZO CHE ABBAIA LO STESSO TASSELLO CHE IN QUESTO CASO SI PRENDE TUTTO IL BOTTINO. VINCE CHI HA ACCUMULATO PIU' CARTE

---

## MENTABILE

---



1) SI PUO' FAR UNIRE LE CARTE AMBIENTE PER COMPORRE IL DISEGNO DEL PRIMO AMBIENTE, PER ESEMPIO LA CUCINA, FARLA RICONOSCERE AL GIOCATORE, POI **FARGLI TROVARE LE CARTE DEI DUE OGGETTI CONTENUTI IN QUELL'AMBIENTE**, PER ESEMPIO LE POSATE E LA BOTTIGLIA, CONTENUTE IN UN MAZZETTO DI CARTE SELEZIONATE IN PRECEDENZA, POI FARGLI TROVARE ANCHE GLI ALTRI TRE OGGETTI (PANE, MACCHINETTA DEL CAFFE' E SCOLAPASTA), SEMPRE DA CERCARE IN MEZZO AD ALTRE CARTE SELEZIONATE IN PRECEDENZA. QUESTA ALTERNATIVA DI GIOCO SI PUO' ATTIVARE CONTEMPORANEAMENTE CON ALTRI TRE GIOCATORI, MEGLIO SE IN

TRE TAVOLINI DISTINTI, CON GLI ALTRI TRE AMBIENTI DELLA CASA.

COSI' FACENDO, UN AMBIENTE ALLA VOLTA PER SINGOLO TAVOLINO, E' POSSIBILE CHE ANCHE GLI ALTRI GIOCATORI SEDUTI ALLO STESSO TAVOLINO INTERAGISANO NELLA RICERCA DELLE CARTE OGGETTO DI QUELL'AMBIENTE ANCHE CON DEI COMMENTI.

---

2) FAR **RICORDARE ANCHE ALTRI OGGETTI CHE DI SOLITO STANNO IN CUCINA** A CASA LORO, OLTRE A QUELLI DISEGNATI SULLE CARTE.



---

3) **IL GIOCO DEI MESTIERI**, OVVERO CHI COSTRUISCE/RIPARA UN TAL OGGETTO DISEGNATO SULLE CARTE OGGETTO, PER ESEMPIO CHI FA IL PANE? CHI CONFEZIONA IL PIGIAMA? CHI AGGIUSTA LA SVEGLIA? CHI RIPARA LE PANTOFOLE? CHI SCRIVE IL GIORNALE? ECC.

---

4) **SCEGLIERE UNA CARTA E CHIEDERE AL GIOCATORE A CHE COSA SERVE...** IL RASOIO, LE POSATE, IL TELEVISORE, IL SAPONE, ECC.





5) **OGNI CARTA OGGETTO PUO' ESSERE DI SPUNTO PER EVOCARE UN RICORDO**, UN EPISODIO DELLA PROPRIA GIOVINEZZA, PER ESEMPIO (CARTA DEL TELEVISORE) TI RICORDI COM'ERA IL PRIMO TELEVISORE? DOVE SI ANDAVA A GUARDARE? A CASA DI QUALCUNO, AL BAR, IN CASA PROPRIA?

(CARTA DEL SAPONE) TI RICORDI COM'ERA IL SAPONE UNA VOLTA? ERA PROFUMATO (SAPONETTA LUX) O SAPEVA DI SAPONE DI MARSIGLIA? ECC. ECC.

---

*MEMOFLASH (ricordatevi di non dimenticare...)*

---

**ALTERNATIVA DI GIOCO – grazie alla Dott.ssa Vanda Menon**

SI GIOCA COME SE FOSSE UN SEMPLICE GIOCO DI MEMORIA, SI PRENDONO 10 CASELLE CHE HANNO TUTTE UNA FACCIATA AD ESEMPIO CON LA MACCHININA E L'ALTRA DIVERSA, I TASSELLI SI LASCIANO RIVOLTI DALLA PARTE DELLA MACCHINA, SI GIRANO I TASSELLI DUE ALLA VOLTA E SI VA AVANTI FINO A QUANDO NON SI TROVANO DUE TESSERE UGUALI, ED IN TAL CASO I DUE TASSELLI VENGONO PRESI DALLA PERSONA CHE LI TROVA, MA QUANDO NE TROVI DUE DIVERSE (ES. CASA E MONTAGNE) DEVI TROVARE UN ABBINAMENTO( ES. CANZONE MONTAGNE VERDI E LA CASA DOVE ANDAVO IN MONTAGNA).



**NEW ENTRY 2019**  
Un nuovo gioco  
tutto da scoprire..



---

## LA PARTITA DELL'AMARYLLIS

---

### 1) TUTTE LE CASELLE DELL'AMARYLLIS SI POSSONO CONSIDERARE DELLE PROPOSTE/SPUNTI/IDEE

○



○ IL TIRO DEL DADO PUÒ ESSER FATTO PRIMA CON LA MANO DESTRA, POI LA MANO SINISTRA

○ LE CITTÀ (DI UNA REGIONE, SUL MARE, CHE SONO STATE VISITATE)

○ NOMI DELLE PERSONE (FRATELLI, SORELLE, FIGLI NI-POTI), OPPURE CHE INIZIANO CON UNA LETTERA SPECIFICA.

● NOMI DI ANIMALI (CANI, GATTI) CHE HANNO AVUTO

● BATTERE LE MANI E SALUTARE PUÒ DIVENTARE FARE UN GESTO QUOTIDIANO COME LAVARSI LE MANI, I DENTI, IL

VISO, DARSÌ LA CREMA, ASCIUGARE I CAPELLI, PETTINARSI ECC...

- SI PUÒ FARE IL GIRO CONTRARIO, QUINDI PARTIRE DAL CENTRO

### 2) QUELLO CHE LA SINGOLA PERSONA DEVE FARE SULLA CASELLA LA SI PUÒ ESTENDERE A TUTTO IL GRUPPO

- NELLA CASELLA "CANTA UNA CANZONE" SI PUÒ PROPORRE UN RITORNELLO, OPPURE FAR PARTIRE LA CANZONE DA UN CD O DALLO SMARTPHONE, FACENDO CANTARE TUTTO IL GRUPPO PER FAR PASSARE LA TIMIDEZZA E L'IMBARAZZO
- NELLA CASELLA "BATTI LE MANI" SI PUÒ CHIEDERE CHE VADA A TEMPO DI MUSICA, OPPURE BATTERE LE MANI SULLE GINOCCHIA, BATTERE LA SINGOLA MANO SU UNA SPALLA ECC...
- FAI UN SALUTO PUOI CHIEDERE IN QUANTI MODI SI PUÒ SALUTARE
- MANDA UN BACIO SI PUÒ CHIEDERE A CHI LO MANDI IL BACIO

---

## LA TOMBOLA VISIVA

---

### ALTERNATIVA DI GIOCO –

RICORDA MOLTO LA TOMBOLA, MA CON I DISEGNI AL POSTO DEI NUMERI

- 1) **IDENTIFICA GLI OGGETTI:** FAI IDENTIFICARE GLI OGGETTI CHE VENGONO RIPORTATI SULLE SCHEDE, PER FAR RICONOSCERE GLI OGGETTI
- 2) **CATEGORIA:** SI DISTRIBUISCE AD OGNI GIOCATORE DALLE 12 ALLE 14 TESSERE E DEVE DIVIDERE PER CATEGORIA (ANIMALI, FRUTTA, MEZZI DI TRASPORTO, CIBO, ABBIGLIAMENTO, PIANTE ECC...)
- 3) **ALTRI OGGETTI DELLA STESSA CATEGORIA** SI DIVIDONO I GIOCATORI IN DUE SQUADRE, SI DANNO DIVERSE TESSERE DELLA MEDESIMA CATEGORIA E PER OGNI SQUADRA DEVONO SCRIVERE O DIRE UNA SERIE DI OGGETTI CHE APPARTENGONO ALLA MEDESIMA CATEGORIA, MA CHE NON HANNO NELLE TESSERE IN MANO. VINCE CHI SCRIVE PIÙ ELEMENTI
- 4) **TROVA L'INTRUSO** SI PREPARANO DEI MAZZI DA 4 O 5 SCHEDE DELLA STESSA CATEGORIA UN ELEMENTO CHE APPARTIENE A QUELLA CATEGORIA, MA DIFFERISCE PER QUALCOSA DAGLI ALTRI, AD ESEMPIO L'AEREO IN MEZZO AI MEZZI DI TRASPORTO E' L'UNICO CHE VOLA, SI METTONO ASSIEME GLI ANIMALI COME CANE GATTO E IL PESCE E L'ULTIMO E' L'UNICO CHE VIVA NELL'ACQUA, OPPURE SI METTONO ASSIEME ANIMALI A 4 ZAMPE INSERENDONE SOLO UNO A 2 ZAMPE
- 5) **COSA C'ERA:** SI CONSEGNA 3 TESSERE A CASO, LE SI FANNO OSSERVARE, DIRE IL NOME DELL'OGGETTO, FARE UN COMMENTO PER MEMORIZZARLO. SI METTONO SUL TAVOLO COPERTE OGNI GIOCATORE DOVRÀ RICORDARE LE TESSERE CHE AVEVA IN MANO, SE TUTTO VA BENE, SI DISTRUISCE UNA NUOVA TESSERA E LE PERSONE DOVRANNO RICORDARE SIA QUELLE NUOVE CHE QUELLE VECCHIE.  
AIUTA MOLTO, PER RICORDARE E FISSARE MEGLIO GLI OGGETTI, DIRE AD ALTA VOCE IL NOME DELL'OGGETTO, COLORI, AGGETTIVI, A COSA SERVE.
- 6) **LEGGERE UNA STORIA:** SI DISTRIBUISCE UNA SCHEDA A CIASCUN GIOCATORE E CON LE IMMAGINI PRESENTI BISOGNA CREARE UNA STORIA CHE LI CONTENGA TUTTI. UNA VOLTA TERMINATE TUTTE LE STORIE, SI GIRANO LE SCHEDE E CHI È DALL'ALTRA PARTE DEL TAVOLO DEVE RIPETERE LA STORIA.



---

## REMINISCENDO

---

### GIOCO –

Ricordare perché i ricordi, che “rappresentano per la memoria autobiografica” di ciascuno di noi, fondano la base costruttiva della nostra persona. Con quest’attività individuale o di gruppo, incentrato su un gruppo di 7 argomenti diversi ai quali si associano per ciascun argomento 10 schede/domande tra loro dello stesso colore, si intende attivare un intervento psicosociale rivolto all’anziano stimolando i suoi ricordi. Scegliamo un colore e “peschiamo” una scheda di quel colore leggendo la domanda che vi è scritta sopra e... ricordiamo. Ciò facendo sollecitiamo una caratteristica fondamentale ed esclusiva: il riferimento al sé.



PER TUTTI I NOSTRI GIOCHI,  
ASPETTIAMO I VOSTRI SUGGERIMENTI

E LA VOSTRA EVENTUALE AUTORIZZAZIONE PER INDICARE  
ANCHE IL VOSTRO RIFERIMENTO!

**GRAZIE!**