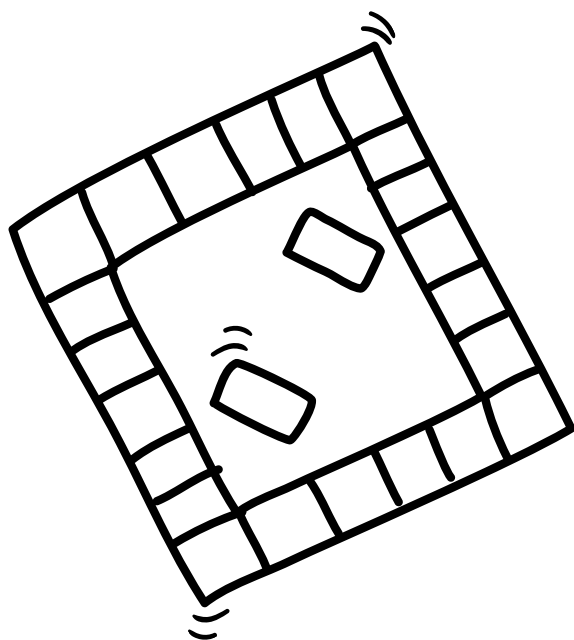


LABORATORI
di **FORMAZIONE**
per **EDUCATORI**



GIOCARRE

con l'associazione
LA LOCANDA DI MERLINO

I GIOCHI DA TAVOLA: RISORSA EDUCATIVA

Riportiamo di seguito l'elenco dei giochi con cui abbiamo giocato durante la serata di formazione del 1 aprile 2022 e le considerazioni circa le potenzialità dei giochi che ogni gruppo ha condiviso.



Deckscape

Un gioco di carte che ricrea l'esperienza di una vera "Escape Room": I giocatori vengono messi in una situazione apparentemente senza scampo, e devono cercare una via d'uscita, risolvere enigmi e giochi di logica, trovare e utilizzare oggetti e scoprire i retroscena della trama.

Età: 15-99

Giocatori: 1-12 (ma si può adattare per i gruppi)

- Gioco COLLABORATIVO: si arriva insieme alla soluzione e si socializza
- Allena il senso di squadra e la collaborazione attraverso il ragionamento condiviso
- Conoscenza delle abilità e dei limiti personali
- Gioco rompighiaccio
- Stimola la creatività e il pensiero laterale
- Aiuta ad apprezzare i diversi punti di vista
- Unisce diversi tipi di temperamento: servono abilità diverse che devono essere messe a disposizione di tutti per arrivare alla soluzione
- Accentua le potenzialità di ciascuno
- Adattabile anche per gruppi grandi
- Il difetto è che è un gioco lungo

Imagine



In Imagine dovrete utilizzare le 60 carte trasparenti del gioco per rappresentare una serie di concetti da far indovinare agli altri giocatori. Le combinazioni di carte sono infinite e ciascun concetto è rappresentabile in una miriade di modi, l'unico limite di gioco sarà la vostra immaginazione!

Età: 10+

Num. Giocatori: 3-8, (adattabile per i gruppi)

- Alla portata di tutti
- Stimola la fantasia e l'immaginazione
- Si crea un legame con l'altro
- Aiuta a pensare
- Non è competitivo
- Va bene per i timidi
- Devi imparare a metterti nel ragionamento dell'altro
- comunicare per immagini
- Gioco senza ansia
- Sviluppo delle capacità di attenzione



Mysterium

In questo gioco collaborativo, i giocatori investigheranno insieme per trovare il colpevole di un misterioso omicidio. Entrate nel maniero, sedetevi al tavolo e lasciatevi guidare dal vostro intuito! Un giocatore gioca nel ruolo del fantasma e comunica con gli altri giocatori, usando nient'altro che delle carte illustrate.

Età: 10+

Num. Giocatori: 2-7 (allargabile fino a 14 se si gioca in coppia)

- cooperazione
- collaborazione
- fantasia
- intuizione
- complicità
- relazione
- partecipazione
- il gioco è un po' complesso e lungo, bisogna "studiarlo" prima di proporlo ad un gruppo di ragazzi

Secret Hitler



Secret Hitler è un gioco di intrighi politici e tradimenti, ambientato nella Germania degli anni Trenta.

I giocatori sono segretamente divisi in due squadre: liberali e fascisti. I fascisti, gli unici al corrente delle identità dei loro compagni, si coordinano per seminare sfiducia e portare al potere il loro capo. I liberali devono scovare e fermare l'Hitler segreto prima che sia troppo tardi.

Età: 15+

Num. Giocatori: 5-10

- Apre al dialogo e alla fiducia
- Stimola la collaborazione e a prendersi la responsabilità di una scelta
- Aiuta a rompere il ghiaccio con un gruppo nuovo

Similo



Un gioco cooperativo di deduzione, in cui lo scopo è quello di far indovinare un personaggio segreto agli altri giocatori.

Il gioco è composto da 30 carte, magnificamente illustrate, che ritraggono una serie di personaggi accomunati da un tema comune (le fiabe, i miti etc.).

Età: 5+

Num. Giocatori: 2+ (va bene per i gruppi di qualsiasi dimensione)

- Cooperazione
- Prendere in considerazione più fattori
- Andare oltre le apparenze
- Considerare e scoprire punti di vista differenti
- Imparare a decidere insieme



The mind

The Mind è più di un semplice gioco. È un esperimento, un viaggio.

Ogni giocatore riceve un numero di carte pari al livello che sta giocando; l'obiettivo è liberarsi delle proprie carte giocandole al centro una alla volta e in ordine crescente.

Le carte possono essere calate in qualsiasi momento: non ci sono turni di gioco. Non si possono scambiare informazioni, né accordarsi.

Con il solo aiuto della mente, The Mind vi farà scoprire l'esperienza di squadra più geniale che si possa vivere!

Età: 1-99

Num. Giocatori: 2-4

- Utile per creare/ricreare legami
- Sviluppa la comunicazione non verbale ed imparare a cogliere i segnali di ognuno
- Utile per un gruppo già affiatato, ma anche per chi deve imparare a conoscersi
- Interessante per conoscere più a fondo i tuoi amici
- Aiuta lo sviluppo della pazienza
- Il difetto è che è per pochi giocatori



Werewolf

La versione "potenziata" del classico
Lupus in tabula...

Età: 10+

Num. Giocatori: 3-10

- Stimola i sensi
- Aiuta a imparare a interpretare i comportamenti e le reazioni altrui
- Insegna a farsi valere
- Insegna a vincere la timidezza

Elenco dei giochi da tavola presenti in ufficio di PG e che è possibile prendere in prestito*

- Bang (x2)
- Deckscape (x2)
 - Furto a Venezia
 - Ciurma vs. Ciurma (per 2 squadre)
- Dixit (+ 2 estensioni)
- Immagine
- Mysterium
- Nome in condice
- Secret Hitler
- The mind

***per prendere i prestito i giochi chiama o scrivi
giovani@diocesi.vicenza.it
3761031978**



giovani@diocesi.vicenza.it – 3761031978