

ALBERTO
PELLAI

BARBARA
TAMBORINI

FAMILY PARTY

Il gioco della famiglia felice

Istruzioni



7-99
anni



3-6
giocatori



20-30
minuti



Erickson

CONTENUTO DELLA SCATOLA



31 carte Sfida organizzate su tre aree: mente, corpo e cuore



6 trottole di diversi colori



6 carte Bonus che contengono sfide collaborative



24 carte Parola con 3 parole per lato: 1 sostantivo (in giallo), 1 verbo (in azzurro), 1 aggettivo (in rosa)



1 carta Emozioni e 4 carte Situazioni

1 clessidra da 60 secondi



1 blocchetto segnapunti



OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di rinforzare il benessere familiare e permettere ai membri di una famiglia di sentirsi uniti e forti assieme. Un gioco per far girare bene la famiglia come le trottole che lo compongono.

Per giocare si devono mescolare le carte Sfida e le carte Bonus e se ne selezionano casualmente 15 mettendole coperte al centro del tavolo formando così il mazzo di carte Gioco.

Ogni carta contiene una sfida. La sfida è descritta sulla carta e chiarita anche attraverso alcune icone che indicano il tempo e la modalità di gioco. Per alcune sfide in questo libretto si trovano istruzioni aggiuntive.

Chi vince una sfida guadagna i punti indicati sulla carta e passa il turno al giocatore con meno punti, in caso di parità al giocatore alla sua sinistra.

Vince chi alla fine del mazzo Gioco ha guadagnato più punti. In caso di parità il giocatore più giovane.

PREPARAZIONE

Ogni partecipante dovrà avere:

- 1 trottole
- dei fogli dove scrivere
- una penna o matita.

Sistemare al centro del tavolo:

- il mazzo delle 15 carte Gioco mischiato e capovolto
- il mazzo delle carte Parole
- le carte Emozioni e Situazioni
- la clessidra
- il blocchetto segnapunti



COME SI GIOCA?

Inizia il più piccolo. Chi ha il turno gira una carta Gioco.

La carta Gioco rappresenta la sfida da svolgere. Ogni sfida potrà essere svolta in modo individuale, a coppie o tutti assieme.



Se è una **prova individuale** deve superarla solo il giocatore di turno e gli altri fanno da giudici.



Se è un **prova a 2**, il giocatore deve scegliere un compagno con cui affrontare il compito proposto dalla carta.



Se è una **prova Tutti assieme** devono giocare contemporaneamente tutti i giocatori.

Le sfide possono:

- durare il tempo di una clessidra
- durare il tempo di un giro di trottole
- avere un tempo libero.



Dopo la prova la carta può essere messa a lato e il turno passa al giocatore con meno punti. In caso di parità di punti al primo giocatore alla sinistra.

Le carte Bonus contengono sfide che devono essere svolte da tutti i giocatori **tranne** che dal giocatore con più punti. In caso di parità non partecipa alla sfida il giocatore più vecchio.

POSSIBILI VARIANTI

Potete allungare o accorciare la durata della partita componendo il mazzo Gioco con più o meno di 15 carte.

Quando i giocatori sono esperti potete decidere di inventare voi la situazione, quando richiesto, invece che sceglierla dalle carte.

Potete comporre il mazzo Gioco scegliendo le sfide che più vi piacciono. Se volete potete sostituire il tempo della clessidra con il tempo di giro di 2-3 trottole.

LE CARTE GIOCO

Di seguito alcune specifiche per giocare con alcune sfide.



Carta **A CACCIA di...**

Definire prima quali sono le stanze dove si può cercare l'oggetto che non può essere più grande di una scatola da scarpe. Vince chi per primo riesce a posare l'oggetto sul tavolo.

Variante 1: si può decidere che basta indicare l'oggetto senza portarlo sul tavolo. Vince chi lo indica per primo.

Variante 2: basta disegnare per primo l'oggetto in modo riconoscibile.



Carta **COMPRENDI L'EMOZIONE**

Per svolgere questa sfida si deve usare la carta Emozioni.



Carta **DESCRIVI L'EMOZIONE**

Per svolgere questa sfida si devono usare le carte Emozioni e Situazioni.



Carta **TROVA L'ASTERISCO**

Le parole sono nascoste in verticale, orizzontale e diagonale, attenzione le parole possono essere scritte anche al contrario.

Nel gioco il bambino è sempre al di sopra della propria età [...] Come il fuoco di una lente d'ingrandimento, il gioco contiene tutte le tendenze dello sviluppo umano in forma condensata; nel gioco è come se il bambino cercasse di saltare oltre il livello del proprio comportamento normale.

Vygotsky



GIOCANDO S'IMPARA A STARE MEGLIO CON GLI ALTRI

Il gioco è una straordinaria occasione di apprendimento per i bambini e per gli adulti. Mentre giochiamo attiviamo molte energie per superare le prove. Questo gioco è rivolto in particolare alla famiglia (ma può essere usato anche con amici).

La famiglia ha un ruolo molto importante nella vita e nello sviluppo dei bambini: è in casa che ogni giorno impariamo a convivere con gli altri e giocare insieme con gli adulti è un'occasione per creare un momento piacevole dove rafforzare i legami e tirare fuori il meglio di noi stessi.

Sfidarsi in tante prove diverse ci fa misurare le nostre capacità e accende la voglia di fare meglio.

Questo gioco lavora su tre obiettivi.

- Stimolare lo sviluppo di molteplici competenze utili nella vita: per vincere bisogna mettere alla prova molte diverse abilità.
- Rafforzare il senso di appartenenza: è un gioco dove c'è un solo vincitore, ma per guadagnare punti è necessario collaborare e chiedere e dare aiuto.
- Divertire: è un gioco che ci fa stare bene con gli altri e ci permette di conoscerci meglio.

Il gioco è stato progettato per lavorare sulle sei dimensioni dell'autostima¹ (il valore che penso di avere) e aumentare la consapevolezza di chi sono, come funziono e come posso migliorarmi.

In alcune prove gli altri ci faranno da specchio per scoprire nuove cose di noi e viceversa.

Il gioco propone tanti tipi di sfide diverse così da valorizzare le competenze di tutti.

Le prove sono state costruite in modo tale che adulti e bambini si possano sfidare alla pari.

Buon divertimento!



¹Teoria multidimensionale di B. Bracken

I sei pilastri dell'autostima
che verranno rinforzati giocando insieme:

FAMIGLIA

Gioco per sentirmi più unito alla mia famiglia
e per imparare a stare meglio insieme.

CORPO

Gioco per mettere alla prova le mie capacità di muovermi
e di usare il mio corpo per raggiungere un obiettivo.

EMOZIONI

Gioco per riconoscere, regolare ed esprimere
le mie emozioni e capire le emozioni degli altri.

PROTAGONISMO

Gioco per sentirmi protagonista del mio ambiente di vita.

SCUOLA/LAVORO

Gioco per sentirmi più capace
di affrontare la scuola o il lavoro.

RELAZIONI

Gioco per scoprire come funziono
con gli altri fuori casa.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

