



# SEI FOLLETTI in gioco tra le EMOZIONI

Un divertente viaggio tra i sentimenti  
per allenare l'intelligenza emotiva

## ISTRUZIONI



6+

ANNI

2-6

GIOCATORI

2

LIVELLI  
DI GIOCO

GIOCO  
CON I SEI  
FOLLETTI

Erickson

## I CONSIGLI DELL'AUTRICE



“Ispirato alla serie dei testi di narrativa «Sei folletti nel mio cuore», il gioco è stato ideato alla luce dei principi dell’educazione emotiva per offrire ai giocatori una divertente e stimolante esperienza ludica che permetta di immergersi attivamente nella dimensione fantastica del racconto.”

*Rosalba Corallo*



**Rosalba Corallo** è nata nel 1973 a Messina, dove vive e lavora. È pedagoga, insegnante, relattrice nell’ambito di corsi e convegni e scrittrice di testi didattico-narrativi per l’infanzia. Per Erickson ha pubblicato numerosi libri, tra i quali: Sei folletti nel mondo dei numeri, Sei folletti nel mio cuore (nelle due versioni 3-6 anni e dai 6 anni), Sei folletti tra le righe, 9 volte intelligenti, 11 favole di felicità, 11 favole tra le righe e Bravi bambini!

# Allenare l'intelligenza emotiva

Che le emozioni svolgano un ruolo essenziale nell'intero arco vitale dell'individuo, influenzando il comportamento e interferendo nei processi di apprendimento sono opinioni ormai da tempo ampiamente condivise. Il concetto di intelligenza emotiva è stato introdotto da Gardner, il teorico delle intelligenze multiple che ne aveva descritto due forme, quella intrapersonale e quella interpersonale, ed è stato poi sviluppato da Goleman che ha distinto tra competenze personali e competenze sociali.

Le prime si riferiscono alla capacità di cogliere e saper gestire i diversi aspetti della propria vita emozionale; le seconde, alle capacità di cogliere le emozioni altrui e, in base a queste, sapersi rapportare adeguatamente agli altri. La teoria di Goleman espressa attraverso il suo best seller «Intelligenza emotiva»<sup>1</sup> racchiude in sé un messaggio positivo nei confronti del ruolo dell'educazione. L'autore, infatti, afferma che il quoziente emozionale può essere sviluppato attraverso opportuni esercizi mirati alla consapevolezza della dimensione emotiva e alla corretta gestione delle emozioni. Recenti sviluppi nel settore delle neuroscienze avvalorano queste teorie, è stata infatti dimostrata l'esistenza di una connessione neurale tra sistemi emotivi e sistemi cognitivi.

Considerando che la dimensione emotiva non è riferibile ad un solo contesto o ad una precisa fascia d'età, questo gioco si presta ad ambiti diversi: scolastico, familiare, ricreativo, riabilitativo ecc. Gli adulti che se ne faranno promotori, insegnanti, genitori o educatori che siano, potranno assumere un ruolo di guida del gruppo, cercando di promuovere un clima disteso, aperto e collaborativo; quindi, valutare se prender parte attiva al gioco o osservarlo dall'esterno intervenendo, solo se occorre, per incoraggiare, fornire un esempio o per moderare un eventuale conflitto sorto tra i partecipanti. Se quest'ultima modalità appare indicata in contesti più strutturati come ad esempio la scuola, la partecipazione attiva al gioco assieme ai bambini e alle bambine si presta particolarmente ad un ambito familiare: giocare tutti insieme, infatti, favorisce una conoscenza più intima e profonda tra i diversi membri della famiglia e ne produce un rafforzamento dei legami.

Le diverse tipologie di prove corrispondenti ai tre mazzi di carte, allenano i partecipanti a diventare progressivamente più competenti a livello emotivo e offrono una preziosa chiave di lettura all'adulto che partecipando o meno osserva lo svolgimento del gioco. Senza doversi improvvisare psicologi, sarà comunque facile cogliere alcuni aspetti del mondo interiore infantile

---

<sup>1</sup> Goleman D, (1996), *Intelligenza emotiva (Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ, 1995)*, traduzione di Isabella Blum e Brunello Lotti, Collana Saggi stranieri, Milano, Rizzoli.

che rimarrebbero inaccessibili attraverso una normale conversazione, ma che molto probabilmente le bambine i bambini lasceranno emergere sentendosi protetti dalla situazione ludica, ovvero anche dalla possibilità di fingere, inventare, immaginare, laddove non si riesce o non si vuole esprimere direttamente i propri vissuti e bisogni emotivi.

## Emozioni in scena

Le carte presentano l'immagine e la breve descrizione di una situazione stimolo e richiedono una prova di improvvisazione: immaginare e far finta di trovarsi nella situazione rappresentata ed esprimersi di conseguenza. Sarà opportuno incitare i partecipanti ad esprimersi nel modo più teatrale possibile cioè non limitandosi a dire qualcosa di pertinente all'evento raffigurato ma accompagnare le parole con l'espressione del viso, l'alterazione della voce, la gestualità e i movimenti del corpo; ciò servirà, non soltanto ad aumentare il divertimento del gruppo, suscitando inevitabili risate, ma anche a rivivere e rielaborare simbolicamente, attraverso la finzione, i vissuti emotivi personali inconsciamente richiamati dalla scena simulata.

## Misteriosi eventi

Principalmente basate sulla dimensione del linguaggio corporeo, le carte di questo mazzo propongono un indizio non verbale, cioè la raffigurazione di un personaggio con una ben definita espressione del volto, una postura o un'andatura che si dovrà in un

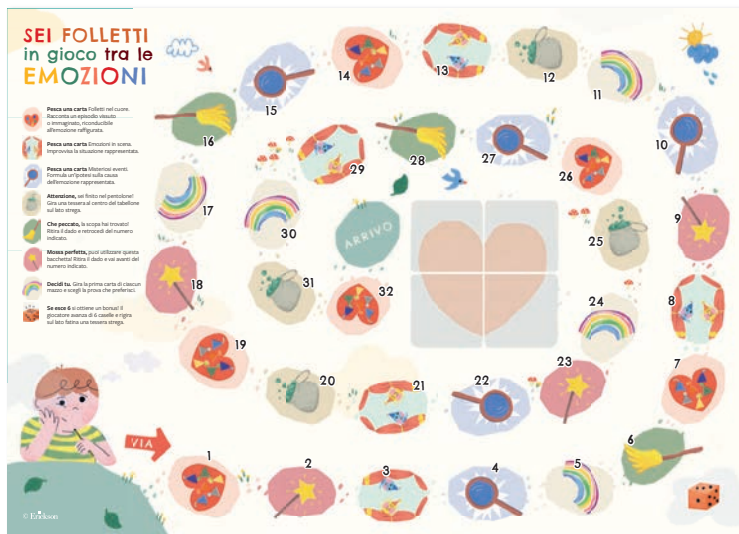
primo momento decodificare per stabilire quale stato emotivo rappresenta, procedendo, successivamente all'elaborazione di un'ipotesi di una probabile causa che l'ha determinato. Ciò indurrà i partecipanti a focalizzare l'attenzione sugli aspetti espressivi e cinestetici caratteristici di ciascuna emozione, a riflettere sulla relazione di causa-effetto tra gli eventi della vita e le emozioni che ne conseguono e a scoprire il carattere di soggettività delle reazioni emotive che varia in base al sentire individuale.

## Folletti del cuore

Le carte invitano a raccontare un episodio vissuto o immaginato riconducibile all'emozione raffigurata e brevemente descritta da una frase. La possibilità di scegliere se condividere con il gruppo un'esperienza reale oppure far ricorso al proprio immaginario inventandone una, rappresenta una forma di doveroso rispetto nei confronti di ciascun partecipante, affinché nessuno possa sentirsi costretto o anche semplicemente forzato a confessare vissuti percepiti come imbarazzanti o dolorosi. Sarà in ogni caso interessante per l'adulto osservare le scelte individuali, ovvero, la disponibilità ad aprirsi o la preferenza a esprimersi attraverso una fantasia, tenendo presente che quest'ultima scelta potrebbe anche far emergere una rielaborazione simbolica di un vissuto reale.



# CONTENUTO DELLA SCATOLA



1 Dado



1 Tabellone

1 scheda con le regole del turno

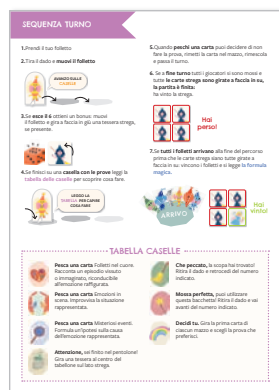
90 carte



4 tessere fatina/strega



6 Pedine folletti



# IL GIOCO



## Due modalità di gioco

È possibile scegliere tra due livelli di gioco, entrambi cooperativi, ma il secondo introduce il calcolo di un punteggio per rendere il gioco più strategico e motivante per giocatori più grandi. Il primo livello è consigliato per i bambini più piccoli o per gruppi di gioco in cui è preferibile favorire l'espressione di sé e delle proprie emozioni in un clima rilassato e completamente privo di dinamiche sfidanti.

In entrambi i livelli l'intento collaborativo viene esplicitato dall'indicazione che "tutti i folletti devono giungere alla meta" affinché lo scopo possa considerarsi raggiunto. Questa modalità intende favorire lo spirito d'inclusione e di mutuo aiuto, rafforzando parallelamente le idee della complementarietà delle emozioni e del valore delle differenze individuali.



## Obiettivo del gioco

I giocatori, in modalità cooperativa, dovranno condurre i sei folletti alla meta, per aiutare Tommy, il personaggio protagonista della storia, a risvegliare le sue emozioni congelate dall'incantesimo della Strega Indifferenza.

## Obiettivo educativo

Le bambine e i bambini coinvolti saranno chiamati ad affrontare le diverse prove ideate per sviluppare le competenze basilari relative all'intelligenza emotiva, accogliere con naturalezza e consapevolezza i propri stati emotivi, raccontarli e relazionarsi in modo empatico alla dimensione emotiva degli altri.



montaggio  
pedina





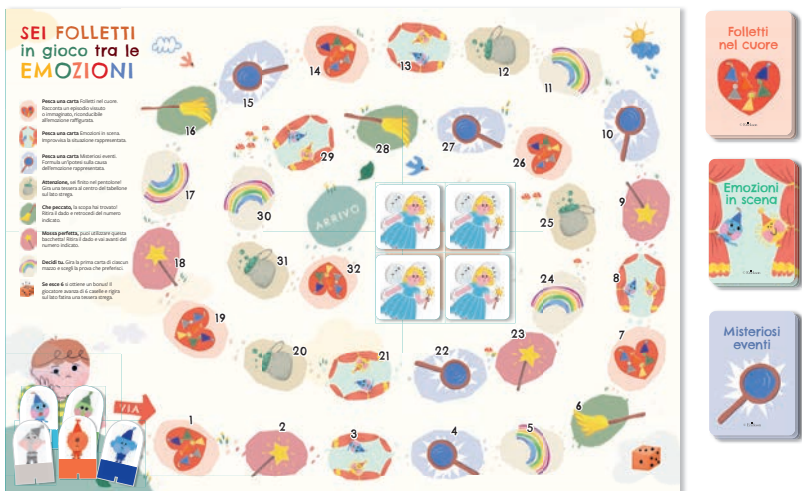
## Preparazione

Assegnare a ciascun giocatore una pedina - folletto. In caso di meno di sei giocatori, si consiglia di scegliere un solo folletto a testa. Si dispongono i mazzi di carte da gioco a lato del tabellone e al centro si dispongono le tessere che compongono la fata Serenella, ponendo a faccia in giù il lato che rappresenta la strega Indifferenza. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Si introducono i personaggi del gioco attraverso la lettura riportata in fondo a questo libretto. Per leggere la storia completa: *R. Corallo, Sei folletti nel mio cuore, Trento, Erickson.*

## Consigli con più di 6 giocatori:

- Dividere i giocatori in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo una pedina.
- Formare preferibilmente gruppi da 2 o 3 giocatori al massimo: un numero eccessivo di giocatori attorno al tabellone potrebbe essere di difficile gestione.
- All'interno dello stesso gruppo i giocatori devono alternarsi nello svolgere le prove.







## Tiro del dado

Il giocatore (o gruppo) di turno tira il dado e muove il proprio folletto in base al numero ottenuto. Giunto sulla casella esegue ciò che vi è indicato:

- **Cuore:** esegui la prova Folletti nel cuore: racconta un episodio vissuto o immaginato, riconducibile all'emozione raffigurata e brevemente descritta nella frase sulla carta.
- **Tenda:** esegui la prova Emozioni in scena: immedesimati e improvvisa la situazione rappresentata sulla carta.
- **Lente:** esegui la prova Misteriosi eventi: formula ipotesi sulla causa che può aver determinato lo stato emotivo rappresentato sulla carta.
- **Pentolone:** gira una carta sul lato strega.
- **Scopa:** ritira il dado e retrocedi.
- **Bacchetta magica:** tira di nuovo il dado e avanza.
- **Arcobaleno:** gira la prima carta di ciascun mazzo e scegli la prova che preferisci.

Il giocatore può decidere se affrontare la prova o meno: in questo caso la carta viene rimessa nel mazzo e il turno passa al giocatore successivo che procederà in modo analogo.

Le carte relative alle prove affrontate vengono messe di lato e riutilizzate solo nel caso in cui finissero tutte le carte dei mazzi in gioco.

### Se al lancio del dado:

- si finisce su una casella già occupata, la si condivide.
- esce il 6, si ottiene un bonus! Il giocatore avanza di 6 caselle e rigira a faccia in giù una carta strega che è scoperta (se c'è).
- Chi giunge per primo al traguardo può continuare a giocare mettendosi in coppia con il giocatore più indietro, aiutandolo a completare il percorso.







## Chi vince

**Vincono tutti i giocatori** se si riescono a condurre tutti i folletti al centro del tabellone, prima che tutte le tessere strega siano state girate. Ai vincitori spetta il compito di leggere la formula magica che consentirà la trasformazione della strega Indifferenza nella fata Serenella, liberando Tommy dall'incantesimo.

**Vince la strega Indifferenza** se tutte le tessere strega saranno girate prima che tutti i folletti raggiungano Tommy, ricomponendo il disegno della strega Indifferenza.

## Attenzione!

Se tutte le carte strega sono state girate, i giocatori finiscono comunque il turno di gioco: in questo modo c'è la possibilità che qualcuno faccia 6 così da ricoprire una carta strega e permettere a tutti di proseguire la partita.



## Consigli per facilitare il gioco

- Per rendere più veloce la partita, è sufficiente che solo 1 folletto arrivi da Tommy: la vittoria sarà comunque condivisa da tutti!
- Si può decidere di accorciare il percorso, stabilendo all'inizio quale numero di casella si deve raggiungere per finire la partita. In questo modo la partita sarà più veloce e si ridurrà anche la possibilità che vinca la strega.
- Con i giocatori più piccoli, è consigliabile far passare di mano la scheda del turno ad ogni cambio di turno, così da rappresentare un promemoria per sapere sempre a chi tocca.

## LIVELLO 2

### L'avvio del gioco

L'avvio del gioco è analogo al livello 1. Ciascun giocatore gestisce 1 folletto a propria scelta, avanza tirando il dado e esegue le prove indicate nelle caselle.

I giocatori dovranno raccogliere punti in base alle prove affrontate e arrivare al termine del percorso: ma solo quando tutti raggiungeranno Tommy potranno – insieme – risvegliarlo dall'incantesimo. Se questo obiettivo si raggiunge tutti assieme, la vittoria è di tutti ma l'onore di pronunciare la formula magica spetta al giocatore che ha accumulato più punti nel suo percorso di gioco.

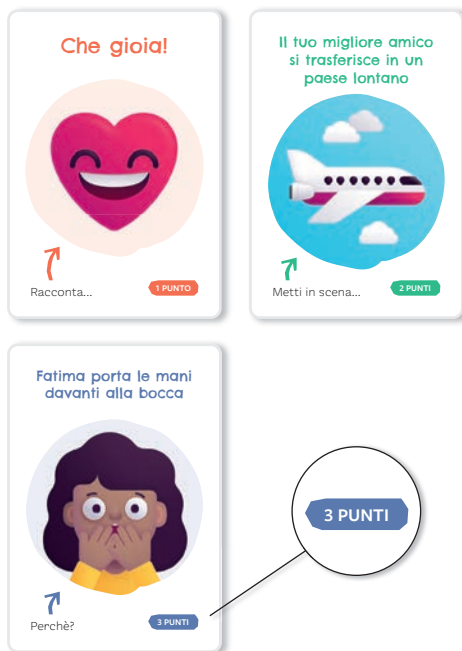
### Come guadagnare punti

Sulle carte di ciascun mazzo sono indicati dei punteggi da 1 a 3. Il punteggio finale è assegnato sulla base di quante prove vengono affrontate e quanti punti si collezionano: più se ne affrontano - non importa come, le emozioni non si giudicano! - più si accumula punteggio.

Chi non vuole mettersi alla prova è libero di farlo: dovrà però rimettere la carta nel mazzo e passare il turno senza guadagnare punti.

### Il gioco termina:

Quando tutti i folletti arrivano al termine del percorso: sono sempre necessarie tutte le emozioni per risvegliare Tommy dall'indifferenza. Man mano che un giocatore termina il proprio percorso è libero di scegliere se aspettare che tutti i giocatori finiscano o se aiutare il giocatore più indietro: in questo caso la sua collaborazione sarà premiata con 1 punto aggiuntivo.





## Attenzione! Cosa fare se...

- **Tutte le tessere strega** sono girate prima della fine della partita: la partita si conclude, purtroppo ha vinto la strega!
- **Si esauriscono le carte** di un mazzo: si può scegliere se far concludere la partita e procedere alla conta dei punti o se continuarla, pescando a scelta dagli altri due mazzi.

## Chi vince

Il giocatore che ha collezionato più punti: solo lui si è aggiudicato l'onore di leggere la formula che libera Tommy dall'incantesimo!



## Calcolare il punteggio

Si procede alla conta dei punti accumulati nelle carte prova di ciascun giocatore, ai quali si sommano i punti guadagnati in base all'ordine di arrivo:

- Primo: 6 punti
- Secondo: 5 punti
- Terzo: 4 punti
- Quarto: 3 punti
- Quinto: 2 punti
- Sesto: 1 punto
- Se si aiuta il folletto più indietro: 1 punto

## I PERSONAGGI

*Sei folletti nel mio cuore* racconta la storia di Tommy, che stanco di sentirsi sempre dire dai grandi che è un bambino troppo sensibile, ha deciso di prendere in mano la situazione. Tommy è arrivato a credere che sia un difetto di cui doversi vergognare! Per fortuna non è solo ad affrontare questo incredibile mistero...



**Tommy** scopre che sono proprio i sei minuscoli folletti che abitano il suo cuore i responsabili della sua sensibilità: Gaietto, Stuporello, Tremolino, Lacrimoso, Scatto e Sputacchione e Tommy è disposto a tutto pur di liberarsene, ma come fare? Sarà la stregghetta Indifferenza a metterci lo zampino e compiere un incantesimo per renderlo insensibile. Aiuta i sei folletti e la fata Serenella a liberare Tommy dall'incantesimo e a riscoprire la bellezza e l'importanza delle emozioni!

**Gaietto** è il più allegro e sorridente di tutti, sa sempre trovare il lato buono delle cose e si entusiasma facilmente. Per esprimere la sua gioia di vivere, si veste con i colori presi in prestito dal sole ed è l'unico, tra i folletti, a conoscere il segreto della felicità.

Ha provato tante volte a rivelarlo ai suoi amici, ma loro sono sempre troppo occupati per dargli ascolto. Accipicchia... Questo è un vero peccato!





**Tremolino** è un gran fifone. Pensa che ci siano pericoli dappertutto ed è sempre molto attento nel cercare di evitarli. Grazie al suo specialissimo vestito verde-camaleonte che può cambiare colore, prova spesso a nascondersi. «Sei davvero esagerato!» gli dicono gli altri folletti «Nella nostra casetta non c'è proprio nulla da temere... Siamo al sicuro!». Ma questo non basta a rassicurarlo, lui ha lo stesso paura: tanta, troppa paura.

**Lacrimoso** è il folletto dalle lacrime facili, piange tantissimo e si lamenta un po' troppo. Nella sua testolina passano spesso pensieri molto tristi, per questo i suoi occhi sono sempre umidi, lucidi o gocciolanti.

Sorridere per lui è davvero difficile, vorrebbe tanto imparare a farlo, ma come riuscirci? Ogni volta che ci prova gli angoli della sua bocca se ne tornano subito all'ingiù. Per vestirsi sceglie sempre abiti molto scuri e il suo preferito è blu, come la notte.



## I PERSONAGGI



**Stuporello** è un vero sognatore. Indossa un delizioso vestitino dipinto con tutte le sfumature del cielo ed è anche un folletto molto distratto.

Si incanta a osservare le meraviglie della natura: ama guardare i fiori, gli alberi, le farfalle, i tramonti, ma la sua più grande passione sono gli arcobaleni. «Hai sempre la testa tra nuvole!» lo rimproverano i suoi amici tutte le volte che lo sorprendono con lo sguardo perso nel vuoto. «Embè? Che male c'è?» risponde lui, facendo spallucce. «Le nuvole sono così belle!».

**Scatto** è un tipo molto, molto nervoso. Crede di avere sempre ragione e non sopporta di essere contraddetto. Così, tutte le volte che si arrabbia, urla come un matto, sbatte i piedi, stringe i pugni e il suo viso diventa rosso rosso proprio come il suo vestito. «Calma! Calma! Devi stare più tranquillo!» gli ripetono spesso gli altri folletti. «Io sono calmissimo!» risponde lui a denti stretti. E, ovviamente, nessuno gli crede.





A prendersi cura dei sei piccoli folletti c'è la **fatina Serenella**. Come ogni fata che si rispetti, Serenella ha una bacchetta magica che ha il potere di farli tornare sereni quando litigano o si agitano troppo.

E infine c'è **Sputacchione**, un folletto vestito di bianco che si dà tantissime arie perché pensa di essere il più elegante, il più bello, il più raffinato e il più intelligente di tutti.

Sputacchione è un folletto molto attento all'ordine e alla pulizia ed è anche un po' schifiltoso. Così, ogni volta che qualcosa lo disgusta, fa una buffa smorfia e sembra che stia per sputare o per vomitare.



C'è una minuscola creatura a cavallo di una piccola scopa. Ha un cappellino a punta ed è tutta vestita di grigio... una vera strega! Il suo nome è **Indifferenza**, ma per gli amici può andar bene anche soltanto Renza. Ha il potere di bloccare i folletti e tutte le emozioni: non ci saranno più lacrime, né sorrisi, né altre smorfie. Renza compie un incantesimo su Tommy e lo trasforma in un bambino insensibile, ma le conseguenze potrebbero essere imprevedibili...





# Crediti

**Un gioco di:** Rosalba Corallo

**Progettazione e editing:** Sara Lisa Di Mario

**Illustrazioni:** Elisa Marzano

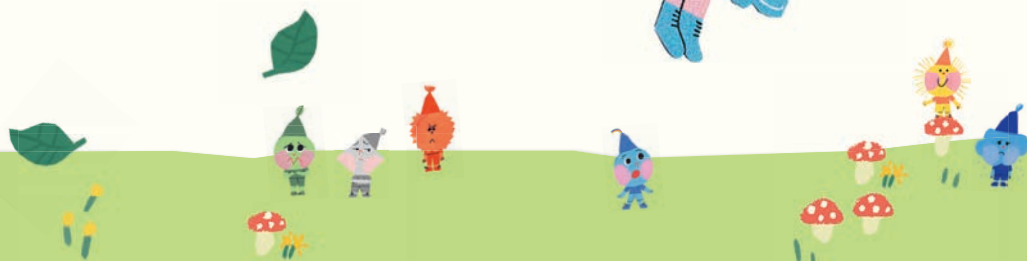
**Illustrazioni delle carte:** Riccardo Beatrici

**Progettazione grafica e impaginazione:** Samuele Prosser

**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3322-6

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



## Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698  
N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

