

Gabriele Mari

Festa in giardino

Il party game per stimolare la
conversazione e farsi nuovi amici!

ISTRUZIONI



5-99

ANNI

3-6

GIOCATORI

10-15

MINUTI

TUTTI IN
GIOCO

Erickson

Festa in giardino

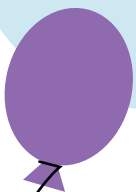
**Il party game per
stimolare la conversazione
e farsi nuovi amici!**

Conoscete davvero i gusti delle persone che vi stanno attorno? Come regalo, Sofia apprezzerrebbe di più un gatto o una tuta da ginnastica? A Francesco piacerebbe di più un gioco da tavolo o un violino? *Festa in giardino* permette di scoprire le preferenze dei vostri amici, rivelando i loro lati sconosciuti e offrendo spunti per inediti scambi di opinioni. Un gioco “rompighiaccio” per stimolare la conversazione in gruppi che hanno bisogno di conoscersi meglio, fornendo una scusa perfetta e divertente per favorire il dialogo e approfondire la conoscenza reciproca.

L'autore



Gabriele Mari è educatore per la Cooperativa Sociale La Pieve con ventennale esperienza nel campo della disabilità giovanile e dell'autismo; game designer e sviluppatore per la casa di produzione ludica Professor Cobblepot. Da anni utilizza il gioco strutturato nella sua pratica educativa quotidiana, proponendosi come Educatore Ludico in molteplici contesti (disabilità, scuola, carcere). Insieme a Gianluca Daffi è uno dei docenti del corso Erickson Game Trainer. Nel 2022 ha pubblicato il libro “Tuttingioco. Il gioco strutturato come strumento educativo” edito da Homeless Book; per Erickson ha pubblicato i giochi *A caccia di conchiglie* e *La corsa dei colori*.



Tutti in gioco



Una serie di giochi **accessibili e inclusivi**, ideati partendo dall'attività educativa quotidiana con bambini e ragazzi con disabilità intellettiva, progettati per garantire l'esperienza di gioco nel rispetto delle abilità di ognuno e promuovere un'interazione sociale divertente e coinvolgente.



Contenuto della scatola

- 1 tabellone
- 6 pedine
- 6 tessere Giocatore
- 6 carte Posizione
- 6 carte Preferenza
- 36 carte Scelta del regalo
- 100 carte Regalo
- 1 carta Punteggio
- 2 carte Amicizia
- Regolamento



Carta Punteggio



2 carte Amicizia (opzionali)



36 carte Scelta del regalo



100 carte Regalo



6 carte Preferenza



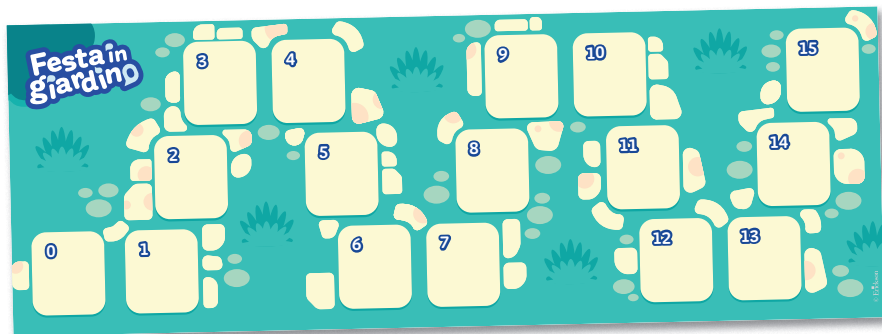
6 carte Posizione



6 pedine



6 tessere Giocatore



1 tabellone

Giocatori

3 – 6 giocatori singoli o a gruppi.

Obiettivi educativi

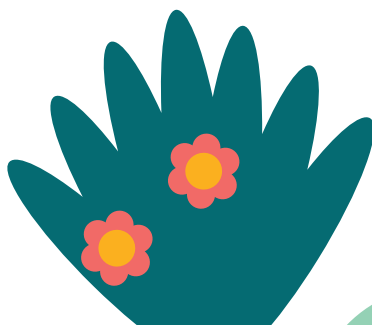
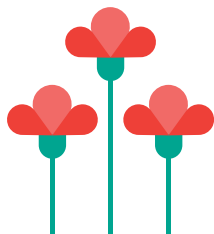
Immedesimarsi nell'altro/a, accrescere la consapevolezza di sé e dei propri gusti, prendere decisioni, approfondire la conoscenza del gruppo e socializzare.

Introduzione

Siete stati invitati a una festa di compleanno in un bellissimo giardino fiorito. Ovviamente vi dovrete presentare con un bel regalo per la persona festeggiata. Ma quanto conoscete i suoi gusti? Sarete in grado di immaginare i suoi desideri e di azzeccare il regalo perfetto?

Scopo del gioco

Totalizzare il maggior numero di punti indovinando quali sono i regali più graditi agli altri giocatori.



Preparazione

1. Il giocatore che sarà il prossimo a compiere gli anni è il primo giocatore di turno e riceve le 6 carte Preferenza.
2. Tutti i giocatori, partendo dal primo e in senso orario, prendono una pedina, la relativa tessera Giocatore e le 6 carte Scelta del regalo.
3. Ogni giocatore posiziona la propria pedina a inizio del percorso (sullo 0) e la tessera Giocatore di fronte a sè.
4. Decidete quale sistema di punteggio utilizzare (punteggio base o punteggio avanzato) e mettete sul tavolo la carta Punteggio col lato scelto visibile.
5. Decidete se disputare una partita corta (consigliata per 5 o 6 giocatori) o una partita lunga (consigliata per 3 e 4 giocatori).
6. Disponete le 6 carte Posizione al centro del tavolo, mescolate il mazzo delle carte Regalo ed estraete casualmente 6 regali da disporre, ben visibili, a fianco di ciascuna carta Posizione.
7. Se non utilizzate la regola avanzata delle carte Amicizia, mettetele da parte, non vi serviranno; altrimenti consegnatele al giocatore di turno (vedi in fondo al regolamento come utilizzarle).

Come si gioca

1. Tutti i giocatori, tranne quello di turno, mettono vicino alla propria tessera Giocatore la carta Scelta del regalo – coperta – che pensa possa corrispondere al regalo preferito dal giocatore di turno. Le carte, numerate da 1 a 6, rappresentano la posizione in cui si trova il regalo da scegliere.

Esempio:

posizione 1 → bicicletta,

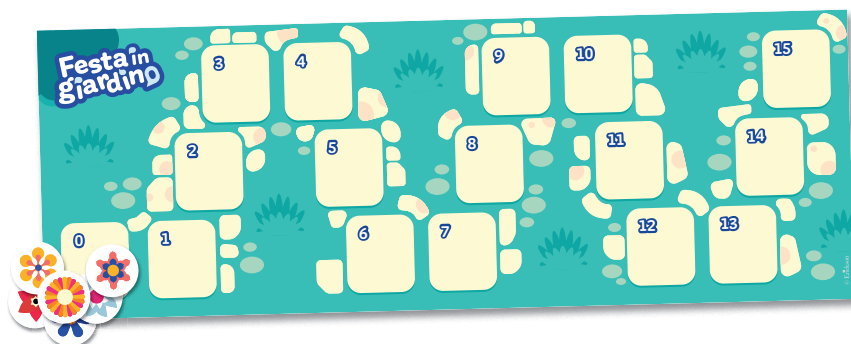
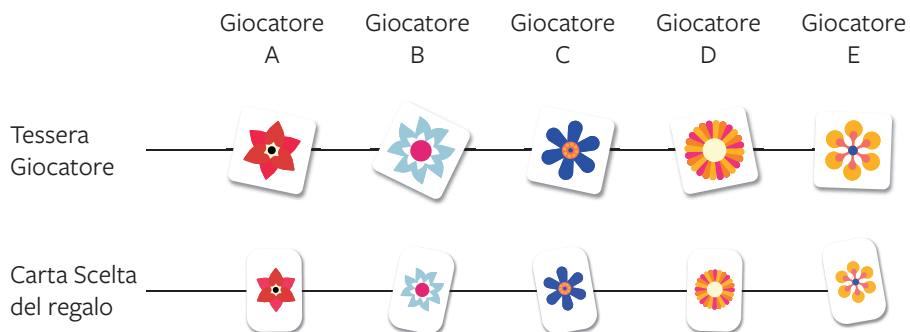
posizione 2 → bonsai,

posizione 3 → berretto,

posizione 4 → felpa,

posizione 5 → escursione a cavallo,

posizione 6 → monopattino



Giacatore
di turno



Il giocatore A (fiore rosso) pensa che la Felpa possa essere il regalo preferito dal giocatore di turno → quindi posiziona la carta n°4 coperta (in modo che gli altri non la vedano) vicino alla sua tessera “fiore rosso”. Stessa cosa faranno gli altri giocatori.

Attenzione!

Ricordatevi che la scelta del regalo va fatta in base ai gusti del giocatore di turno e non ai vostri! Lo scopo del gioco, infatti, è indovinare quale regalo può piacere di più all'altro giocatore. Ricordate anche che dovete scegliere un solo regalo, quindi decidete attentamente in base a quello che sapete o che immaginate del festeggiato. Se giocate in gruppi, quando una squadra è festeggiata, sceglie un solo membro a cui fare riferimento per i gusti dei regali e lo comunica alle altre squadre.

2. Conclusa la fase di scelta del regalo preferito, il giocatore di turno guarda i regali e accosta, coperte, le 6 carte Preferenza, una per ciascun regalo, in base ai propri gusti:
BELLISSIMO! → il regalo che gli piace di più,
MI PIACE → il secondo preferito
NON MI PIACE → il regalo che proprio non gradisce
INDIFFERENTE → i tre regali restanti.

Attenzione!

Per rendere il gioco più imprevedibile e divertente, si consiglia al giocatore di turno di accostare le carte Preferenza in ordine sparso, se riesce. Esempio: una volta decise mentalmente le sue preferenze, il giocatore di turno accosta per prima una carta *Indifferente*, poi quella *Non mi piace*, poi *Bellissimo!*, poi due *Indifferente* e infine la carta *Mi Piace*.

3. Il giocatore di turno rivela le sue preferenze, partendo dal NON MI PIACE e arrivando al BELLISSIMO!
4. Ciascun giocatore, man mano che il giocatore di turno rivela le preferenze, svela la propria carta Scelta del Regalo e calcola il

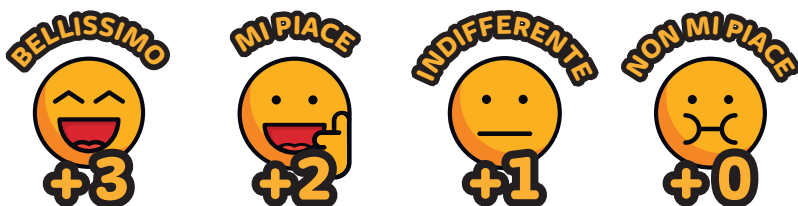
punteggio in base all'abbinamento con la carta Preferenza del giocatore di turno, poi muove la pedina sul tabellone di tante caselle quanti sono i punti guadagnati (o persi).

5. Il giocatore che ha appena concluso la manche di gioco sceglie a chi vuole passare il turno (tra i giocatori che ancora non l'hanno svolto) e consegna le 6 carte Preferenza. I regali utilizzati vengono messi da parte e si rivelano altri 6 regali dal mazzo, iniziando un nuovo turno di gioco.

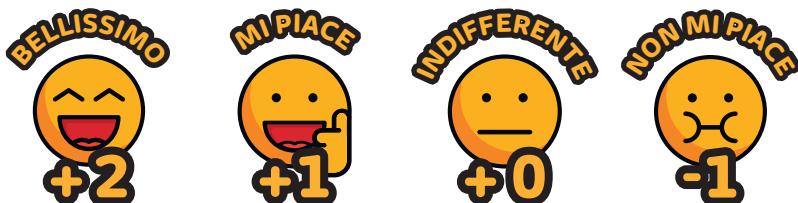
Come calcolare il Punteggio

Nella carta Punteggio scelta ad inizio partita sono riportate due modalità di calcolo del punteggio. Il punteggio viene calcolato confrontando la propria carta Scelta del Regalo con la carta Preferenza giocata dal giocatore di turno accanto alla posizione con lo stesso numero. Ad esempio, se il giocatore di turno rivela la carta Bellissimo accanto al regalo nella posizione numero 4 e io ho giocato come carta Scelta del Regalo proprio la numero 4, ottengo 3 punti se giochiamo con il punteggio base oppure 2 punti se giochiamo col punteggio avanzato.

Punteggio base



Punteggio avanzato



Nel caso un giocatore dovesse superare i 15 punti sul tabellone, basta girare la sua pedina sul lato +15 e ricominciare dalla casella 1 del percorso segnapunti. In questo caso si sommano i 15 punti già accumulati ai nuovi punti che corrispondono alle caselle percorse nel secondo giro.

Fine della partita

La partita corta termina quando tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di giocatore di turno per una volta. Nella partita lunga, invece, ogni giocatore sarà di turno due volte.

Alla fine della partita il giocatore con più punti sarà il vincitore. In caso di pareggio si condivide la vittoria.

Regola avanzata: le carte Amicizia

Il giocatore di turno riceve le due carte Amicizia: tiene davanti a sé la carta Festeggiato e consegna l'altra (Amico del Festeggiato) al giocatore che pensa lo conosca meglio. Il gioco si svolge normalmente, ma al momento del calcolo del punteggio il giocatore di turno riceve 1 punto se l'Amico del Festeggiato ha indovinato con la sua carta Scelta del Regalo la posizione Bellissimo! oppure Mi Piace, mentre il giocatore con la carta Amico del Festeggiato riceve un bonus (aggiuntivo rispetto al normale punteggio) di 1 punto se ha indovinato la posizione Bellissimo! o Mi Piace, oppure un malus di -1 punto se ha indicato la posizione Non Mi Piace.

Crediti

Autore: Gabriele Mari. Sviluppo: eNigma.it.

Revisione: Gabriele Mari

Supervisione: Gianluca Santopietro e Demis Savini per eNigma.it

Playtesting: Livio Valentini (direzione), Andrea Marchi, Dario Catellani, Mattia Catellani, Federica Freddi di Famiglia Ludica, Christian Rivalta, i tanti partecipanti alle attività Educatori Ludici, i ragazzi del Centro La Valle della Cooperativa Sociale La Pieve.

Progetto grafico: Leonardo Michelin

Illustrazioni: Riccardo Beatrici

Coordinamento: Sara Lisa Di Mario

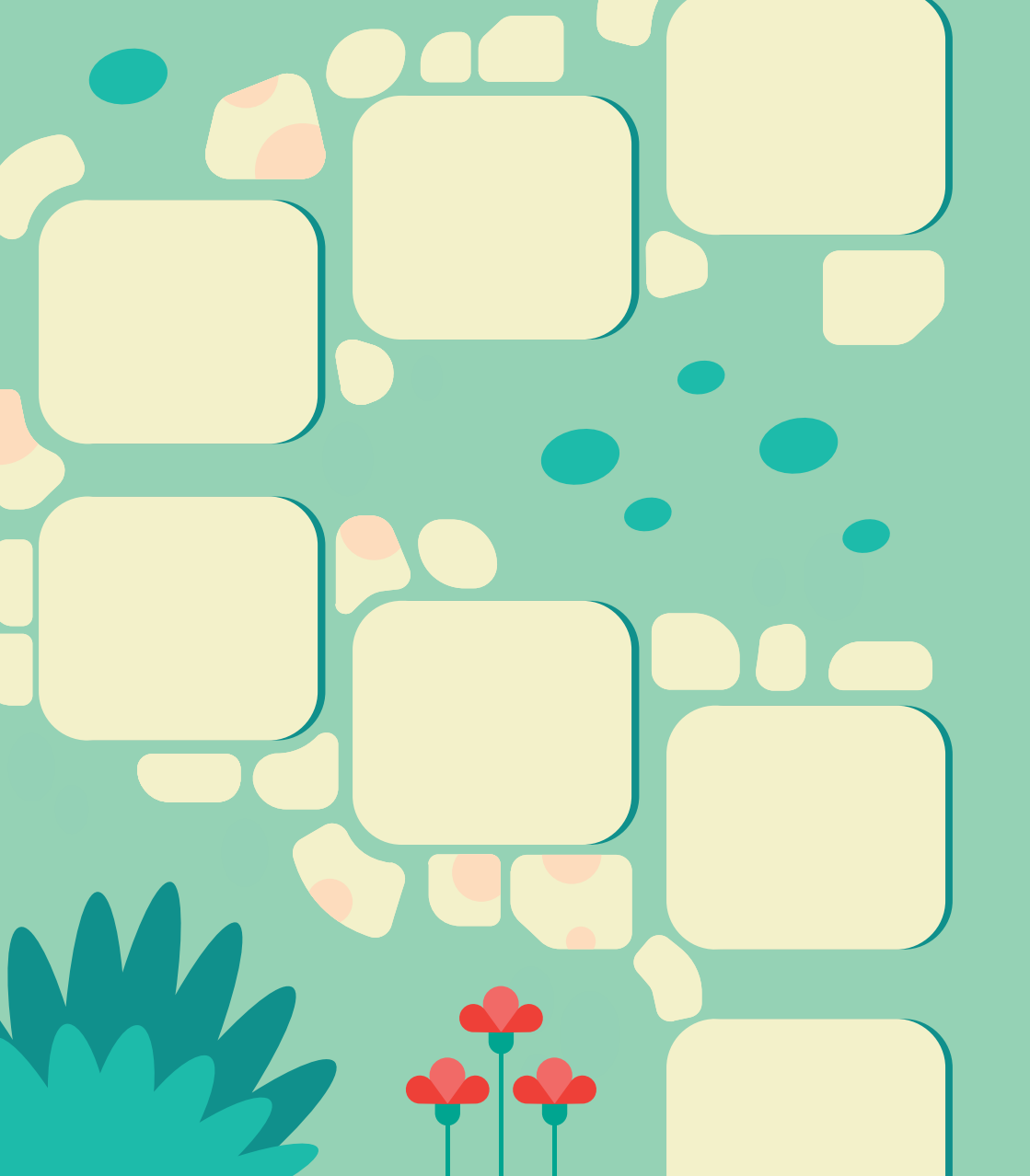
Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-4197-9

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



Professor Cobblepot è un marchio di proprietà Tiopi srl.



Edizioni Centro Studi Erickson

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

