



Simply4emotions by Erasmus + Project Simply4emotions is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili. Numero di progetto: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Co-funded by the European Union



Resilience Ridge





RESILIENCE RIDGE

La storia di una scalata scolastica in montagna

Il gioco è ambientato su una montagna, dove cinque membri del personale scolastico decidono di partecipare a un'escursione per raggiungerne la vetta.

Gli escursionisti sono la guida alpina, la preside della scuola, l'assistente alla didattica, l'insegnante junior insegnante e l'insegnante senior che si uniscono per intraprendere un'esperienza unica, ciascuno spinto dalle proprie motivazioni e alla ricerca di una risposta alle preoccupazioni personali legate al proprio lavoro. Durante il viaggio verso la destinazione finale, devono raggiungere almeno quattro punti di riferimento. Lungo il percorso incontreranno sia eventi positivi che sfide inaspettate, che influenzeranno di conseguenza i loro livelli di energia e motivazione. I cinque giocatori devono collaborare per prendere decisioni collettive in risposta a ciò che incontrano con l'obiettivo di raggiungere la vetta in gruppo.



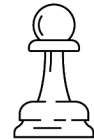
RESILIENCE RIDGE – GUIDA DI GIOCO



REGOLE DEL GIOCO

Durata:

- Totale: 120 min
- Sistemazione, spiegazione delle regole e lettura della storia iniziale: 30 min
- Partita di gioco: 45 min
- Debriefing: 30 min



Giocatori: 3-5
(+1 facilitatore)

COMPONENTI



1 Tabellone di gioco



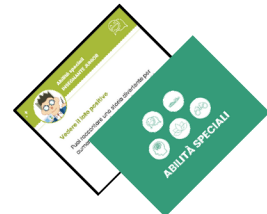
1 timer (quello di un telefono)



5 Carte personaggi



5 carte gioco di ruolo



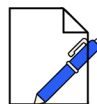
8 carte abilità speciali



3 pedine



1 dado a sei facce



carta e penna



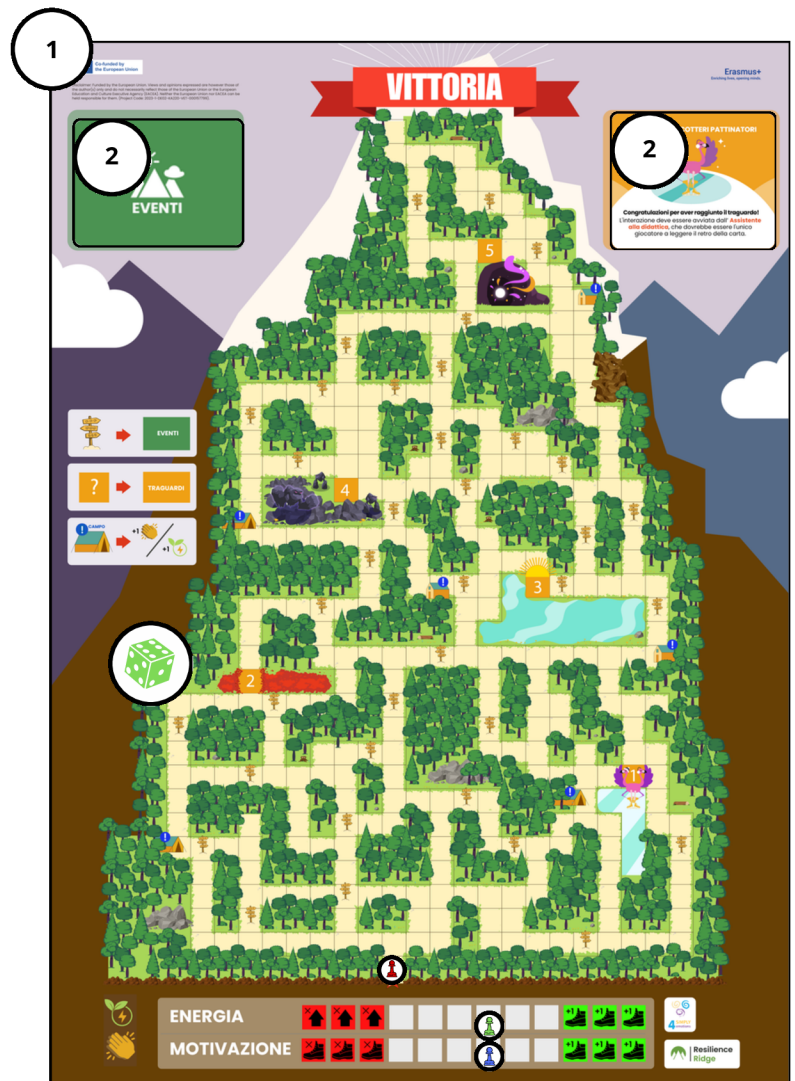
5 carte per i punti di riferimento



17 carte evento

ORGANIZZAZIONE DEL GIOCO

- ① Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
- ② Posiziona le carte dei punti di riferimento e degli eventi nei punti specifici del tabellone, a faccia in giù.
- ③ Il dado viene posizionato vicino al tabellone di gioco.
- ④ La pedina rossa viene posizionata sul punto di partenza nella parte più bassa della montagna.
- ⑤ La pedina verde viene posizionata sulla settima casella della barra dell'energia e la pedina blu viene posizionato sulla settima casella della barra della motivazione.



- ⑥ I giocatori e il facilitatore si siedono attorno alla mappa. La posizione migliore per il facilitatore è alla base della montagna, in modo da avere davanti a sé le barre dell'energia e della motivazione.
- ⑦ Il gioco è consigliato per 5 giocatori +1 facilitatore. Ogni giocatore pesca una carta personaggio, e poi prende la carta ruolo associata a quel personaggio e la/le carta/e abilità speciale/i di quel personaggio. I giocatori tengono queste carte davanti a sé, a faccia in giù.
 - Nel caso di una partita a 3 giocatori, due giocatori prendono 2 personaggi ciascuno e un giocatore prende un personaggio.
 - Nel caso di una partita a 4 giocatori, un giocatore prende 2 personaggi e gli altri giocatori ne prendono uno ciascuno.





OBIETTIVO DEL GIOCO

Il gioco è cooperativo e i giocatori lavorano come una squadra per raggiungere la cima della montagna in 45 minuti o meno. Lungo il percorso, devono superare almeno 4 punti di riferimento (vedi la sezione punti di riferimento) che si trovano sulla mappa affinché la missione sia considerata riuscita. Il loro obiettivo è superare tutte le sfide che incontrano lungo il percorso.

IL RUOLO DEL FACILITATORE DURANTE IL GIOCO

Il facilitatore ha il ruolo di *game master*.

Inizialmente, il facilitatore legge o narra ai giocatori la storia-contesto (La storia della gita scolastica) in modo che i giocatori capiscano chi sono, dove si trovano e qual è il loro scopo. È essenziale discutere i personaggi in modo che i giocatori sappiano cosa rappresentano.

- Il facilitatore deve conoscere molto bene le regole del gioco in modo che, se viene posta una domanda, sia in grado di rispondere. Naturalmente, durante il gioco può consultare il regolamento per trovare chiarimenti.
- Il facilitatore deve avere il timer a portata di mano e ricordare ai giocatori 2-3 volte durante il gioco quanto tempo rimane.
- Il facilitatore deve tenere presente l'obiettivo essenziale del gioco, che è quello di sostenere l'autoregolazione emotiva e la resilienza degli operatori sanitari e assistenziali. Pertanto, durante il gioco il facilitatore può incoraggiare i giocatori a guardare con calma alle sfide e a pensare a ciò che possono guadagnare da esse.
- Al termine della fase di gioco, il facilitatore coordinerà la fase di debriefing ponendo domande specifiche. Tenendo presente questo, dovrebbe monitorare e prendere appunti durante il gioco, in modo da poter porre ulteriori domande durante il debriefing, se necessario.
- Ad esempio, se la squadra perde molto tempo in un determinato momento, può menzionarlo nel debriefing per facilitare la discussione.

Di seguito, nelle regole, troverete punti più specifici in cui il ruolo del facilitatore è importante.

COME SI GIOCA

Il gioco inizia con il facilitatore che racconta la storia-contesto e descrive i personaggi in modo che i giocatori si sentano a proprio agio. Quindi i giocatori devono leggere la carta del ruolo e le carte abilità. Quando sono pronti, il facilitatore avvia il timer e il gioco ha inizio.

I giocatori, a turno, tirano i dadi e muovono la pedina del gruppo. Il numero sui dadi indica il numero di caselle che il gruppo può muovere e il movimento deve essere orizzontale o verticale, ma non diagonale. Il gruppo può muoversi solo su caselle aperte, cioè beige. I giocatori, come squadra, devono discutere la direzione del movimento. Quando una mossa è completata e tutte le carte rilevanti sono state giocate, il giocatore successivo (in senso orario) lancia i dadi e il gioco continua allo stesso modo.

INDICATORE DI MOTIVAZIONE ED ENERGIA

Nella parte inferiore del tabellone ci sono due barre che indicano l'energia e la motivazione, suddivise in tre sezioni che indicano i livelli di energia e motivazione del gruppo.



- Alla fine di ogni turno, il gruppo deve ridurre di uno il proprio livello di Energia o Motivazione.
- Se l'Energia e la Motivazione del gruppo rimangono nella sezione grigia, il gioco prosegue normalmente.
- Se l'Energia o la Motivazione del gruppo si trovano nella sezione verde, il gruppo si può muovere di un quadrato in più in quel turno.
- Se l'Energia e la Motivazione del gruppo si trovano entrambe nella sezione verde, il gruppo si può muovere di due quadrati in più in quel turno.
- Quando l'Energia del gruppo si trova nella sezione rossa, il gruppo può muoversi solo lateralmente o verso il basso.
- Quando la Motivazione del gruppo si trova nella sezione rossa, non è possibile effettuare alcun movimento e deve essere attivata l'abilità speciale di un personaggio per aumentare la motivazione del gruppo in modo sufficiente da consentirgli di muoversi.
- Né i livelli di Energia né quelli di Motivazione possono superare il limite della barra verde e se l'Energia o la Motivazione scendono sotto lo zero il gioco termina.

Il facilitatore è responsabile dello spostamento delle pedine sulle barre. Quindi il facilitatore dovrebbe chiedere ai giocatori di decidere se ridurre l'energia o la motivazione e poi spostare la pedina corrispondente nella posizione corretta.

LA MAPPA

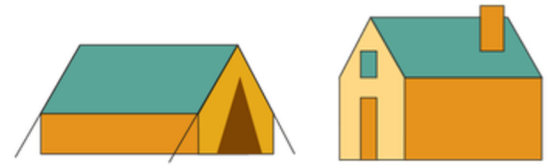
1. All'inizio del gioco, la pedina rossa viene posizionata sul punto di partenza, che si trova nella parte più bassa della montagna.



2. I quadrati beige sono le caselle su cui può muoversi la pedina del gruppo.



3. Se la pedina del gruppo si ferma o passa sopra un punto di accampamento, alla fine di quel turno il gruppo può aumentare di uno il proprio livello di Energia o Motivazione. Passare sopra o fermarsi su un accampamento può fornire Energia o Motivazione solo una volta per ogni punto di accampamento.



4. Quando la pedina del gruppo si ferma o supera un segnale stradale, alla fine del movimento del gruppo deve essere giocata una carta evento. Le carte usate devono essere rimesse in fondo al mazzo. Se tutte le carte evento sono state giocate, il facilitatore deve mescolare le carte e queste possono essere giocate nuovamente.



5. Quando la pedina del gruppo raggiunge un punto di riferimento, il gruppo si ferma su quella casella e i punti movimento rimanenti vengono persi. Ogni punto di riferimento ha un numero da uno a cinque. Il facilitatore deve dare la carta del punto di riferimento con il numero corrispondente al giocatore indicato sulla carta, e quel giocatore deve leggere le istruzioni/attività riportate sulla carta al gruppo. Le carte dei punti di riferimento vengono giocate una sola volta e devono essere rimosse dal gioco una volta utilizzate.



Ci sono 5 punti di riferimento sulla montagna. I giocatori dovrebbero idealmente visitarli tutti nell'ordine che preferiscono. Tuttavia, hanno anche la possibilità, nel momento in cui il pedone si trova su un percorso semplice e non in cima alla montagna, di saltare solo 1 punto di riferimento se ritengono che non ci sia abbastanza tempo. In questo caso, però, devono ridurre la motivazione di 4 punti.



6. Quando la pedina raggiunge il punto finale in cima alla montagna, il gioco termina e, se i giocatori hanno superato almeno 4 punti di riferimento, la missione è considerata completata con successo.



7. Tutti i quadrati non beige, come alberi e rocce, sono impraticabili e quindi la pedina del gruppo non può atterrare su di essi né passarvi sopra.



ABILITÀ SPECIALI DEI PERSONAGGI

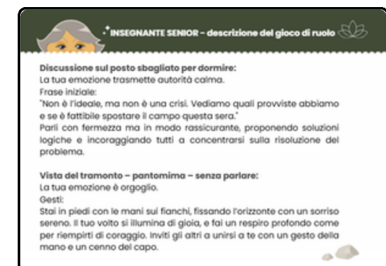
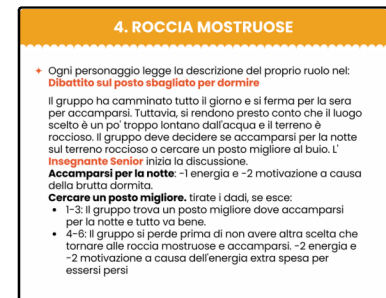
Ogni personaggio ha una o due carte abilità speciali. Queste carte possono essere utilizzate in qualsiasi momento, anche se non è il turno del giocatore. Quando un giocatore utilizza un'abilità speciale, la carta viene rimossa dal gioco e non può essere riutilizzata.



LE CARTE GIOCO DI RUOLO

Alcuni punti di riferimento attivano i giochi di ruolo.

- Il personaggio indicato sulla carta deve prima leggere tra sé le istruzioni.
- Quindi deve indicare l'argomento principale (ad esempio "Dibattito sul posto sbagliato per dormire") della discussione che seguirà, nonché i dettagli che descrivono ciò che è accaduto.
- Ci sono 2 argomenti principali elencati sulle carte di gioco di ruolo di ciascun personaggio che descrivono l'atteggiamento che ciascun personaggio dovrebbe assumere nella discussione.
- Dopo che tutti i giocatori hanno preso le proprie carte di gioco di ruolo e letto le informazioni, la discussione può avere inizio.



FINE DEL GIOCO

- La missione ha esito positivo se la pedina del gruppo raggiunge la cima della montagna in meno di 45 minuti dopo aver superato almeno 4 punti di riferimento.
- La missione non ha successo se sono trascorsi 45 minuti e il pedone del gruppo non è riuscito a superare almeno 4 punti di riferimento (vedi la sezione punti di riferimento) e a raggiungere la cima della montagna.
- Inoltre, la missione non ha successo se la barra della motivazione o dell'energia scende sotto lo zero.

DEBRIEFING

Dopo la fase di gioco, c'è una fase di debriefing in cui il facilitatore pone delle domande e i giocatori riflettono e discutono. Queste domande si trovano nell'elenco delle domande di debriefing e dovrebbero facilitare la discussione sul rapporto tra il gioco, la regolazione emotiva e la resilienza.

Below you will find detailed information about the cards, useful mainly when a specific card needs clarification during gameplay. The facilitator can skip this section while learning the rules and return to it only when necessary, but a quick read is recommended.

ALCUNI DETTAGLI SULLE CARTE DEI PUNTI DI RIFERIMENTO



1. LAGO DEI FENICOTTERI PATTINATORI

Il giocatore che ha l'Assistente alla didattica inizia con quanto segue: "Disegnerò uno schizzo di alcuni oggetti. Avrete 2 minuti per indovinare il maggior numero possibile di oggetti! Disegnerò solo gli oggetti e non parlerò né interagirò verbalmente o fisicamente con voi!". Il facilitatore dà quindi al giocatore una matita e un foglio di carta su cui disegnare. Il giocatore deve disegnare rapidamente tutti e 10 gli oggetti sul foglio per non perdere troppo tempo. Quando ha finito i disegni, consegna il foglio ai giocatori e il facilitatore inizia a contare 2 minuti. Durante i 2 minuti, i giocatori indicano uno dei disegni e dicono cosa pensano che sia. Il giocatore può solo rispondere sì per approvare e no per rifiutare. Allo stesso tempo, il facilitatore deve controllare quante risposte corrette hanno trovato i giocatori. Quando il tempo è scaduto, il facilitatore informa i giocatori di quanti passi possono fare. Ogni risposta corretta vale 1 passo.



2. PRATO DEI PAPAVERI

L'Insegnante Junior lancerà i dadi e, a seconda del risultato, uno dei ruoli racconterà 3 storie, di cui una deve essere vera e le altre 2 devono essere bugie. Le storie devono riguardare la vita personale del giocatore e non devono essere correlate alla personalità della carta personaggio. Se la maggioranza dei giocatori indovina la storia vera, i giocatori ottengono 2 punti motivazione, se c'è un pareggio non ottengono nulla.



3. TRAMONTO SUL FIUME

Tutti i giocatori prendono la loro carta di ruolo davanti a sé e leggono la parte in cui c'è scritto "Pantomima al tramonto - non parlare". Quindi la preside della scuola inizia a mimare l'emozione che ha letto. Il facilitatore cronometra 30 secondi e, allo scadere del tempo, chiede ai giocatori di indovinare l'emozione. Ogni giocatore può fare una sola ipotesi. Se almeno una persona indovina, ottiene 1 successo.

Se nessuno indovina, ottiene 1 fallimento. In ogni caso, il giocatore alla sua sinistra mima a sua volta secondo la propria carta di ruolo. Quando tutti i giocatori hanno mimato, il facilitatore incaricato di contare quanti successi ci sono stati comunica ai giocatori quanti passi possono compiere. Ogni successo vale 2 passi.



4. ROCCIA MOSTRUOSE

Tutti i giocatori prendono la loro carta di ruolo davanti a sé e leggono la parte in cui c'è scritto "Dibattito sul posto sbagliato dove dormire". L'insegnante senior dice quindi che forse non è stata una buona idea trasferirsi lì e chiede ai giocatori cosa pensano sia meglio fare. Cioè, se trasferirsi lì o trovare un altro posto. Può spiegare ai giocatori le conseguenze di ciascuna scelta. I giocatori devono discutere sulla base della loro carta di gioco di ruolo. Devono quindi decidere quale delle due opzioni scegliere, poiché ciascuna ha delle conseguenze.



5. LA CAVERNA MAGICA

Il facilitatore imposta un timer su 1 minuto e la Guida Alpina inizia a descrivere la parola "Zaino" o "Falò", senza però menzionare le parole sottostanti. Gli altri giocatori cercano di indovinare quale parola sta descrivendo la Guida Alpina. Quando un giocatore dice la parola corretta, la Guida Alpina descrive l'altra parola allo stesso modo. Il facilitatore deve comunicare ai giocatori quando il tempo è scaduto. A seconda di quante parole sono state trovate, il facilitatore sposta il pedone sulla barra dell'energia di altrettante caselle verso destra.

ALCUNI DETTAGLI SULLE CARTE EVENTO



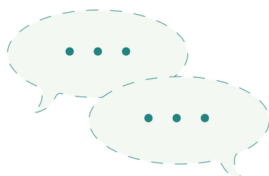
CIBO EXTRA GRAZIE ALLA PESCA

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra dell'energia di 1 spazio verso destra.



LE PROVviste SCARSEGGIANO

Per prima cosa, il facilitatore sposta la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio verso sinistra. Quindi, il facilitatore consegna il dado al giocatore che ha rivelato l'evento, il quale deve lanciarlo. Se il risultato è 3 o superiore, il facilitatore deve tenere presente che per i prossimi 2 turni non sposterà il segnalino sulla barra dell'energia o della motivazione di 1 spazio verso sinistra come avviene normalmente alla fine di ogni turno. Se il risultato del dado è 1 o 2, il facilitatore deve tenere presente e ricordare ai giocatori che per i prossimi 2 turni non potranno fare più di 3 passi.



CONVERSAZIONI

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio verso destra.



BEL TEMPO

Nel turno successivo, il facilitatore dovrebbe ricordare ai giocatori che possono fare altri 2 passi mentre si muovono.



SCORCIATOIA

Nel turno successivo, la pedina sulla mappa può muoversi di 1 passo in diagonale e non in orizzontale o in verticale come avviene normalmente. Ad esempio, se il risultato del dado è 4, i giocatori possono muovere 1 di questi 4 passi in diagonale. I restanti 3 devono essere effettuati in orizzontale o in verticale. Ovviamente, il punto in cui la pedina deve arrivare dopo la mossa deve trovarsi su un percorso e non deve attraversare alcun ostacolo.



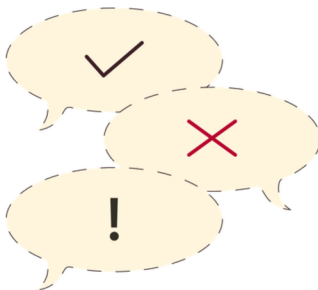
ANIMALE

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra dell'energia di 2 spazi a sinistra e la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio a sinistra.



PERCORSO PERICOLOSO

Il facilitatore deve calcolare i prossimi 3 turni e ricordare ai giocatori che devono ridurre il risultato del dado di 2 quando si muovono per i prossimi 3 turni. Quindi, se il risultato del dado è 5, si possono fare 3 passi. Tuttavia, se il risultato è 1 o 2, la pedina rimane ferma per questo turno.



NEL GRUPPO SCOPPIA UNA DISCUSSIONE SULLA DIREZIONE DA PRENDERE

Il giocatore che ha rivelato questo evento lancia i dadi e il facilitatore vede il risultato sui dadi. Nel turno successivo, quando i giocatori lanciano i dadi per muovere la pedina, il facilitatore dovrebbe ricordare loro che possono muoversi solo a sinistra se il dado precedente aveva il risultato 1-3 o a destra se aveva il risultato 4-6. Tuttavia, nel caso in cui ci sia un ostacolo a destra o a sinistra, la pedina rimane ferma. Ad esempio, se il dado nel turno precedente ha dato un 2 (il che significa solo movimento a sinistra) e nel turno successivo il dado dà un 4 (il che significa 5 passi da muovere) e dopo aver fatto 2 passi a sinistra incontra un ostacolo, allora non può eseguire i restanti 3 passi.



NEVICATA

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra dell'energia di 2 spazi a sinistra e la pedina sulla barra della motivazione di 2 spazi a sinistra.



ALVEARE

Il giocatore che ha rivelato l'evento lancia i dadi. Quindi il facilitatore, a seconda del risultato dei dadi, sposta la pedina sulla barra dell'energia di 1 spazio a destra se il risultato è stato 1-3, oppure sposta la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio a sinistra se il risultato è stato 4-6.



NEBBIA

I giocatori devono scegliere tra 2 opzioni: "Continuare" o "Rimanere fermi". Se scelgono "Continuare", il giocatore che ha rivelato l'evento lancia i dadi 2 volte. Il risultato della prima volta indica quanti passi farà la pedina. Il risultato della seconda volta indica invece la direzione in cui si muoverà la pedina. Tuttavia, se incontra un ostacolo, deve rimanere ferma. Ad esempio, se il risultato del primo lancio è 4 e quello del secondo è 2, allora deve fare 4 passi a sinistra. Se fa 3 passi e poi trova un ostacolo, non può fare il quarto passo. Nel caso in cui scelgano "Rimanere fermi", il facilitatore sposta la pedina sulla barra dell'energia di 2 spazi a sinistra e il pedone sulla barra della motivazione di 2 spazi a sinistra.



ROTATORIA

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio verso sinistra.



COLLEZIONE DI PIETRE

Il facilitatore sposta la pedina sulla barra della motivazione di 1 spazio verso destra.

GADGET



Questa carta è direttamente collegata alla carta “nebbia”. Il facilitatore dovrebbe tenerla davanti a sé e, quando un giocatore rivela la carta “nebbia”, dovrebbe ricordare ai giocatori che hanno a disposizione un gadget che può aiutarli. Quindi, se i giocatori scelgono l'opzione “Continua”, possono tirare i dadi 4 volte e scegliere 1 risultato per il movimento e 1 risultato per la direzione. Quindi, se ad esempio i risultati dei dadi sono 1, 4, 4, 6 e i giocatori vedono che non ci sono ostacoli davanti a loro, possono scegliere il risultato 4 per muoversi di 4 passi e il risultato 6 per muoversi verso l'alto. Dopodiché, questa carta va tra quelle usate.



TELEFONO PERSO

Il giocatore che ha rivelato questo evento deve spostare la pedina all'ultimo punto di riferimento visitato dal gruppo. Tuttavia, la carta di questo punto di riferimento non viene giocata nuovamente. Se il gruppo non ha superato alcun punto di riferimento, la pedina viene spostato al punto di partenza con la freccia rossa.



CAVIGLIA SLOGATA

Il facilitatore deve calcolare i prossimi 2 turni e ricordare ai giocatori che devono ridurre il risultato del dado di 3 quando si muovono per i prossimi 2 turni. Quindi, se il risultato del dado è 4, è possibile fare 1 passo. Tuttavia, se il risultato è 1, 2 o 3, la pedina rimane ferma per questo turno.

DEBRIEFING

Il facilitatore guida il gioco e conduce il debriefing.

Nota bene: le domande iniziali hanno lo scopo di aiutare i partecipanti a riflettere insieme sull'esperienza di gioco complessiva, avviando la conversazione e incoraggiando una discussione aperta. Le domande di approfondimento possono essere utilizzate per stimolare una riflessione più approfondita da parte di ciascun partecipante. Non è necessario porre tutte queste domande; esse costituiscono una selezione flessibile tra cui scegliere, a seconda dell'andamento della discussione.

Riflessione sull'esperienza personale

Domanda iniziale: Come ti sei sentito durante il gioco?

Domande di approfondimento

- Come ti sei trovato a interpretare il ruolo del personaggio che ti è stato assegnato durante il gioco?
- Pensi che il ruolo che ti è stato assegnato fosse adatto a te? Se no, quale ruolo pensi che sarebbe più adatto a te e perché?
- Quali emozioni hai provato quando hai incontrato le carte evento o le sfide?
- Ci sono state situazioni in cui hai notato un cambiamento nella tua resilienza emotiva? Se sì, cosa l'ha provocato?

Avere a che fare con le emozioni degli altri

Domanda iniziale: Come hanno reagito gli altri membri del team alle sfide durante il gioco?

Domande di approfondimento:

- In quali situazioni hai cercato di fornire sostegno emotivo a qualcuno? Come hai fatto?
- Quali comportamenti dei tuoi compagni di squadra ti hanno toccato emotivamente?
- In che modo le dinamiche di gruppo hanno influenzato le tue emozioni durante il gioco?
- C'è stata una sfida nel gioco che ti ha riguardato in relazione alla reazione emotiva dei membri del tuo team?

Trasferire l'esperienza di gioco nell'ambiente di lavoro sanitario

Domanda iniziale: quali parallelismi vedi tra le esperienze emotive nel gioco e quelle che incontri nel tuo lavoro quotidiano?

Domande di approfondimento:

- Quali strategie del gioco potresti applicare alle situazioni emotivamente difficili sul lavoro?
- Quali intuizioni hai acquisito che potrebbero aiutarti a essere più empatico nei confronti dei pazienti e dei colleghi?

Domande finali e conclusioni

- Qual è l'aspetto più importante che hai tratto da questo gioco di simulazione?
- C'è qualcosa che hai imparato nel gioco che puoi applicare nella tua vita lavorativa quotidiana?
- Cosa hai imparato?



VERSIONE DIGITALE PER PC

Le regole per giocare su un computer tramite Internet sono quasi le stesse, ma con le seguenti modifiche.

Innanzitutto, il facilitatore e i giocatori devono disporre di un computer con connessione a Internet. Il gioco si svolge su una piattaforma online chiamata **"tabletopia"**. Il facilitatore deve studiare bene la piattaforma prima di iniziare il gioco, poiché sarà l'unico a gestirla. È disponibile una guida con istruzioni dettagliate su come funziona la piattaforma **"tabletopia"** con questo specifico gioco su PC.

Su questa piattaforma è disponibile una simulazione del gioco fisico con la mappa, le pedine e le carte. Quindi, quando il gioco ha inizio, mentre la piattaforma è aperta, il facilitatore deve condividere il proprio schermo tramite un programma come Zoom o Skype in modo che tutti i giocatori possano vedere la mappa e le carte attraverso il suo schermo. Il facilitatore imposterà quindi un timer di 45 minuti e lancerà i dadi per il primo giocatore. Il facilitatore sposterà la pedina sul tabellone secondo le istruzioni del giocatore di turno. Ad esempio, se il risultato dei dadi è 5, il giocatore può dire al facilitatore di spostare la pedina di 3 passi in alto e 2 passi a destra. Quindi, come nel gioco fisico, i giocatori devono decidere se ridurre l'energia o la motivazione di 1, come di consueto alla fine di ogni turno, e il facilitatore sposterà la pedina della barra corrispondente di 1 spazio a sinistra. Se la pedina sulla mappa passa attraverso un evento, il facilitatore deve rivelare una carta evento e, facendo doppio clic su di essa, avvicinarla in modo che il giocatore di turno possa leggerla e poi eseguire la sua azione con l'aiuto del facilitatore. C'è una guida con passaggi dettagliati su come funziona la piattaforma **"carte simply 4 emotions"** con questo specifico gioco.

Invece della piattaforma **"tabletopia"**, i giocatori devono aprire un'altra piattaforma chiamata **"carte simply 4 emotions"** in cui, all'inizio del gioco, devono scegliere il proprio personaggio e vedere le carte relative a questo personaggio. Quindi vedranno la carta personaggio, la carta ruolo, la/le carta/e abilità e la carta punto di riferimento che corrisponde al loro personaggio. Ogni giocatore deve quindi avere questa piattaforma aperta contemporaneamente e quando ha bisogno di una di queste carte, può leggerla. Ad esempio, se la pedina sulla mappa si trova sul punto di riferimento con il numero 1, il facilitatore può chiedere ai giocatori chi ha questa carta e leggerla. Ci sono anche carte abilità speciali che possono essere attivate solo una volta nel gioco. Anche se aprendo la piattaforma tutti i giocatori hanno accesso a tutti i personaggi, ogni giocatore deve guardare solo le carte del proprio personaggio. Naturalmente, anche il facilitatore può aprire questa piattaforma e guardare le carte nel caso in cui un giocatore abbia bisogno di aiuto. C'è una guida con passaggi dettagliati su come funziona la piattaforma **"carte simply 4 emotions"** con questo specifico gioco.



Ecco 2 carte punti di riferimento facili da giocare nel gioco fisico, ma non altrettanto nel gioco digitale.

- LAGO DEI FENICOTTERI PATTINATORI

Con questa carta, i giocatori devono normalmente prendere carta e penna e fare alcuni disegni. Quindi le opzioni a disposizione dei giocatori sono:

- 1) Il giocatore che disegna prende carta e penna e accende la videocamera. Quindi disegna e mostra i disegni attraverso la videocamera agli altri giocatori.
- 2) Utilizza una piattaforma online dove può disegnare e condividere il proprio schermo.
- 3) Se il facilitatore e i giocatori ritengono che le procedure precedenti possano rovinare il flusso del gioco, possono considerare la carta giocata e, come ricompensa, i giocatori possono muovere la pedina di 3 passi in qualsiasi direzione.

- TRAMONTO SUL FIUME

Con questa carta, i giocatori normalmente devono mimare l'emozione che è sulla loro carta ruolo. Quindi le opzioni che i giocatori hanno qui sono:

- 1) Tutti i giocatori devono aprire la loro videocamera. Poi, uno alla volta, mimeranno l'emozione.
- 2) Se il facilitatore e i giocatori ritengono che la procedura precedente possa compromettere il flusso del gioco, possono considerare la carta giocata e, come ricompensa, i giocatori possono muovere la pedina di 3 passi in qualsiasi direzione.

VERSIONE DIGITALE PER IL CELLULARE

Per la versione mobile, tutti i giocatori, eccetto il facilitatore, utilizzeranno la stessa piattaforma del computer, ovvero le **"simply 4 emotions cards"**. Il facilitatore, invece, utilizzerà un'altra piattaforma chiamata **"simply 4 emotions board"**. Questa piattaforma sarà utilizzata in modo simile alla versione per computer. Il facilitatore dovrà condividere il proprio schermo tramite un programma come Zoom o Skype, in modo che tutti i giocatori possano vedere la mappa e le carte attraverso il suo schermo. In questa versione, è necessario selezionare prima la lingua, quindi il facilitatore dovrà premere il pulsante di avvio per iniziare. Dopo 45 minuti partirà il timer e il gioco inizierà immediatamente. Il facilitatore sposterà la pedina sul tabellone secondo le istruzioni del giocatore di turno. Ad esempio, se il risultato del dado è 5, il giocatore può dire al facilitatore di spostare la pedina di 3 passi in alto e 2 passi a destra. Quindi, come nel gioco fisico, i giocatori devono decidere se ridurre l'energia o la motivazione di 1, come di consueto alla fine di ogni turno, e il facilitatore sposterà il pedone della barra corrispondente di 1 spazio a sinistra. Se il pedone sulla mappa passa attraverso un evento, il facilitatore deve rivelare una carta evento e, avvicinarla in modo che il giocatore di turno possa leggerla e poi eseguire la sua azione con l'aiuto del facilitatore. È disponibile una guida con istruzioni dettagliate su come funziona la piattaforma **"simply 4 emotions board"** con questo specifico gioco. La guida per la piattaforma **"simply 4 emotions cards"** è la stessa utilizzata per la versione PC.



Simply4emotions by Erasmus + Project Simply4emotions is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili. Numero di progetto: 2023-1-DE-02-KA220-VET-000157799



Co-funded by the European Union

