



access+

Regolamento
da pag. 2 a pag. 5

**Cosa dicono i
nostri esperti**
da pag. 6 a pag. 11



NOTA DA PARTE DEL TEAM

Timeline Access+ è un adattamento del celebre gioco di carte *Timeline Twist*, pubblicato da Zygomatic e distribuito da Asmodee.

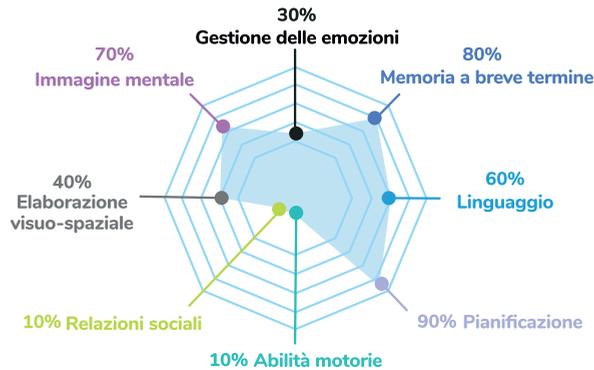


Immagine mentale:

L'immagine mentale consiste nella rappresentazione mentale di un oggetto, un'idea, una situazione e così via.

Gestione delle emozioni:

La gestione delle emozioni consiste nel controllo del proprio stato emotivo. La gestione delle emozioni permette di ridurre gli effetti negativi di una data emozione, di diminuire l'impulsività e di concentrarsi su ciò che tranquillizza e che è in grado di rendere felici.

Memoria a breve termine:

Esistono diversi tipi di memoria. La memoria a breve termine è la tipologia di memoria che conserva una piccola quantità di informazioni per un breve periodo di tempo. La memoria di lavoro ci consente di riflettere su tali informazioni. Questi due tipi di memoria permettono di concettualizzare, eseguire calcoli mentali e tanto altro ancora.

Linguaggio:

Il linguaggio permette di esprimere idee oralmente, di utilizzare il vocabolario appreso e di sviluppare la dizione oltre che la pronuncia.

Pianificazione:

La pianificazione comporta la definizione di determinati passi da seguire al fine di raggiungere un determinato obiettivo. Essa permette di organizzarsi e di prendere decisioni in situazioni complesse.

Abilità motorie:

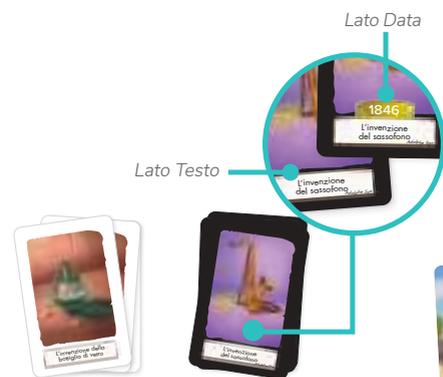
Un'abilità motoria consiste nella capacità di impiegare i propri muscoli per realizzare movimenti, come ad esempio camminare, correre, andare in bicicletta ecc. La motricità fine, più specificatamente, implica l'uso dei muscoli per eseguire movimenti di grande precisione come la manipolazione di piccoli oggetti (ad esempio per scrivere o disegnare, riuscire a legare i lacci delle scarpe ecc.).

Relazioni sociali:

Le relazioni sociali sono tutte quelle interazioni e comunicazioni che intratteniamo con gli altri oltre che tutti i tipi di legami personali che sviluppiamo.

Elaborazione visuo-spaziale:

L'elaborazione visuo-spaziale ci permette di percepire gli oggetti che ci circondano e di orientarci in un determinato ambiente.



Vita di Tutti i Giorni Arte e Tempo Libero

48 carte Evento:

Ogni carta ha un lato Testo e un lato Data. Le illustrazioni sono identiche su entrambi i lati. Il lato Data mostra sia il testo che la data dell'evento.

Contenuto



12 carte Esperienze Personali:

Ogni carta possiede un tema e un'illustrazione riguardante un preciso momento di vita (vedere descrizione alle pagine 4 e 5). Queste sono le carte necessarie per giocare alla versione Esperienze Personali.



Retro:
Versione Classica



Fronte:
Versione Esperienze Personali

4 linee temporali:

Per aiutare a collocare le carte



1 regolamento

Versione Classica Da 1 a 4 giocatori



Preparazione

1 Scegliere il livello di difficoltà e distribuire le carte Evento in base al numero dei giocatori (vedere i livelli di difficoltà qui sotto).

Numero di giocatori	Livello scelto	Numero di mazzi usati	Numero di carte Evento
1 - 2	Facile	1	16
	Avanzato	1	20
3	Facile	1	24
	Avanzato	2	30
4	Facile	2	32
	Avanzato	2	40

Selezionare casualmente le carte Evento dal mazzo Vita di Tutti i Giorni o dal mazzo Arte e Tempo Libero oppure da entrambi quando indicato dalla tabella.

2 Collocare tutte le carte Evento selezionate con il **lato Testo a faccia in su**.

3 Mescolare il mazzo per creare il mazzo di pesca e collocarlo al centro del tavolo, con il **lato Testo a faccia in su**. Riporre le carte rimanenti nella scatola.

4 Ogni giocatore prende una carta dal mazzo di pesca, la gira e la colloca di fronte a sé, con il **lato Data a faccia in su**.

5 Distribuire una linea temporale a ogni giocatore, con il lato Classico a faccia in su.

6 Scegliere casualmente il primo giocatore.



Svolgimento della partita

I giocatori giocano a turno, in senso orario, procedendo intorno al tavolo. Quando è il proprio turno, ogni giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca e la colloca davanti a sé, sulla propria linea temporale, **senza girarla**. Per collocare la carta occorre indicare dove si ritiene che debba essere posizionata, all'inizio o alla fine, all'interno di un determinato intervallo di tempo o tra due carte già collocate (specificando quali).

Dopo aver scelto uno spazio sulla linea temporale, il giocatore gira la carta e legge la data per verificare se aveva ragione:

› **Risposta corretta:** Il giocatore conserva la carta sulla propria linea temporale.

› **Risposta sbagliata:** Il giocatore mostra la carta agli altri giocatori e la colloca sotto al mazzo con il lato Testo a faccia in su.



Fine della partita

La partita termina quando non ci sono più carte nel mazzo di pesca. Il giocatore con il maggior numero di carte sulla propria linea temporale è il vincitore! In caso di pareggio, i giocatori vincitori condividono la vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di carte sulla propria linea temporale è il vincitore! In caso di pareggio, i giocatori vincitori condividono la vittoria.

Versione Esperienze Personali 1 giocatore

Questa versione incoraggia il giocatore a parlare della sua vita personale (passato, presente, futuro) e dei suoi ricordi oltre che delle sue aspirazioni. L'accompagnatore invece conduce il gioco e la conversazione.

Passato

Presente

Futuro



Preparazione

1 Mescolare il mazzo Esperienze Personali e collocarlo tra giocatore e accompagnatore.

2 Il giocatore riceve una linea temporale con il lato Esperienze Personali rivolto verso l'alto.

3 Pescare la prima carta dal mazzo e darla al giocatore.

Carte Esperienze Personali:



1.



2.

1. Casa › Parole chiave: casa, campagna, giardino

2. Casa › Parole chiave: edificio, città, balcone



5.



6.

5. Primo amore › Parole chiave: infanzia, fidanzato/fidanzata

6. Amore › Parole chiave: sentimenti, progetti, coppia



3.



4.

3. Scuola › Parole chiave: ricreazione, giochi, classe, mensa

4. Lavoro › Parole chiave: diploma, carriera, stipendio



7.



8.

7. Dolore › Parole chiave: tristezza, pianto, conforto

8. Lutto › Parole chiave: tristezza, ricordi, memoria



9.



10.

9. Famiglia › Parole chiave:

bambini, neonati, genitori

10. Famiglia › Parole chiave:

nonni, zii/zie, cugini



13.



14.

13. Animali domestici › Parole chiave:

cane, gatto, uccellino, criceto, pesce rosso

14. Animali della fattoria › Parole chiave:

natura, selvaggio, agricoltura



17.



18.

17. Vacanze al sole › Parole chiave:

spiaggia, sole, relax

18. Vacanze sulla neve › Parole chiave:

montagna, neve, sci, slittino



21.



22.

21. Arte › Parole chiave:

disegno, lettura, musica

22. Arte › Parole chiave:

pittura, scultura, scrittura



11.



12.

11. Compleanno › Parole chiave:

torta, candeline, regali

12. Festa › Parole chiave:

amici, musica, chiacchierare



15.



16.

15. Eccessi › Parole chiave:

rabbia, indigestione

16. Eccessi › Parole chiave:

alcol, droghe, dipendenza



19.



20.

19. Sport › Parole chiave:

bambino, allenamento, club sportivo

20. Sport › Parole chiave:

divertimento, carriera, competizione



23.



24.

23. Buia › Parole chiave:

bambino, benda, incidente

24. Malattia › Parole chiave:

farmaci, ospedale, guarigione



Svolgimento della partita

Il giocatore sceglie l'immagine sul fronte o sul retro della carta e legge il testo ad alta voce. Poi parla di un ricordo che la carta gli evoca, di qualcosa nel presente o di un'aspirazione futura in relazione al testo. Quando ha finito, colloca la carta sulla linea temporale, come nella versione Classica. L'ideale è che il giocatore colleghi le Esperienze Personali a una data piuttosto specifica per poter collocare facilmente le altre carte sulla linea temporale. Quando il giocatore ha parlato della propria esperienza e ha collocato la carta, sceglie una nuova carta dal mazzo e ripete la procedura sopra descritta.

Non ci sono risposte giuste o sbagliate. Se una carta non evoca alcun ricordo o pensiero, o se il giocatore preferisce non parlare di un'esperienza che la carta ha richiamato alla mente, metterla da parte e sceglierne un'altra.

Nota: le illustrazioni sul fronte e sul retro di ogni carta hanno lo stesso tema, ma sono rappresentate da prospettive diverse. Non esitate a usare un lato o l'altro per parlare dell'esperienza in questione.



Fine della partita

La partita termina quando il giocatore ha posizionato cinque carte sulla propria linea temporale.

Introduzione

“ Attraverso i nostri giochi, diamo voce ai nostri esperti. Grazie alla loro prospettiva siamo in grado di informare operatori, assistenti e pazienti sui benefici di ogni gioco e sulle funzioni cognitive che va a coinvolgere.

Il team di **Access+** vi augura buon gioco!



CHRISTOPHE DEBIEN
Operatore psichiatrico

Christophe Debien è un operatore psichiatrico impegnato nell'implementazione del sistema di monitoraggio Vigilans in Francia. È anche responsabile della divisione di intervento 3114 per la prevenzione del suicidio a livello nazionale, gestita dal centro ospedaliero universitario di Lille in Francia.

“ Giocare per guarire, forse... ma giocare per tranquillizzare, rafforzare e crescere, senza dubbio.

Probabilmente è per questo che i giochi sono tra i tanti strumenti di facilitazione che utilizziamo ogni giorno nei servizi di assistenza, sia per stimolare la memoria, sia per migliorare le capacità di attenzione e di proiezione, oppure per riattivare le abilità motorie.

Ma i giochi fanno molto di più: creano un momento di condivisione, uno spazio in cui le prestazioni contano molto meno del modo in cui ognuno interagisce con l'altro. I giocatori imparano a riconoscere le proprie emozioni, ad accettarle, a esprimerle e a confrontarle con ciò che provano anche gli altri. Imparano a raccontare cose, a volte anche su loro stessi, e soprattutto, a costruire ricordi condivisi. Il gioco è un mezzo di evasione. I giocatori si creano uno spazio e un tempo personali in cui dimenticare o accettare la difficile vita di tutti i giorni.

La nuova linea di giochi **Access+** non solo rende il divertimento dei giochi accessibile agli assistenti e alle persone di cui si occupano, ma fa molto di più. Rende possibile l'utilizzo dei giochi come parte dell'assistenza adattandoli e trasformandoli in modo che tutti, famiglie, terapisti e pazienti, possano crescere insieme.

Giocare per guarire, forse... ma giocare come metodo di cura, senza dubbio. ”



PROF. PHILIPPE ROBERT
Docente di psichiatria

Philippe Robert è professore di psichiatria presso l'Università Côte d'Azur, direttore del suo centro di ricerca Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek), nonché del dipartimento di logopedia.

“ Difficoltà a concentrarsi, a ricordare, a organizzarsi per attività ricreative o professionali, mancanza di motivazione, di emozioni, perdita di interesse per le relazioni con gli altri... Questi possono essere segnali di diverse malattie neurodegenerative, come il morbo di Alzheimer e disturbi ad esso collegati, ma anche di disturbi neuropsichiatrici, come gli stati depressivi, lo stress psicotraumatico o la schizofrenia.

Da diversi anni gli operatori sanitari mostrano un forte interesse per l'utilizzo di approcci non farmacologici per queste patologie. Realizzati individualmente o in gruppo, questi interventi utilizzano una moltitudine di mezzi e supporti, compresi i giochi da tavolo!

Nel giugno 2021, un gruppo di esperti composto da clinici, ricercatori, assistenti, artisti e specialisti del gioco si è riunito per definire il ruolo che i giochi da tavolo possono svolgere negli interventi non farmacologici. Le raccomandazioni di questi esperti sottolineano che i giochi dovrebbero essere usati principalmente per stimolare le funzioni cognitive, la motivazione e le emozioni positive, oltre che favorire l'interazione sociale. A seconda del tipo di patologia e del suo grado di gravità, è utile adattare il livello di difficoltà del gioco per evitare che la persona provi un senso di sconfitta e sia favorito invece il suo successo. Queste raccomandazioni sono state applicate alla linea di giochi **Access+**.

I giochi da tavolo non sono farmaci che curano i disturbi mentali. Fanno molto di più, perché aiutano le persone a vivere meglio, migliorandone la qualità di vita.

Divertitevi a giocare! ”





ANICK PELLETIER

Insegnante di sostegno, dottore in scienze accademiche e sociali

Anick Pelletier lavora con gli studenti che vivono con una disabilità o con difficoltà di adattamento e di apprendimento dal 2003. È la fondatrice della clinica Optineurones e del programma di formazione OptiFex. È anche docente e istruttrice, autrice della *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant (Guida all'utilizzo dei giochi da tavolo per imparare divertendosi)*. Creatrice di tre giochi, gestisce il canale YouTube OptiJeu e ha ideato il progetto di ricerca JEuMETACOGITE.

“ Al giorno d'oggi, i giochi da tavolo occupano un posto di rilievo nelle relazioni familiari e di amicizia. I benefici che i giochi apportano sono ancora più importanti se si parla di bambini, in quanto aiutano a sviluppare diverse abilità.

Quando un bambino gioca a un gioco da tavolo, a condizione che questo sia stato scelto con cura (livello di complessità adatto alla sua età, fascino visivo, senso di realizzazione, grado di divertimento ecc.), si sviluppa immediatamente un'apertura emotiva. Questa apertura naturale permette al bambino di utilizzare le sue risorse intellettuali ed esecutive senza necessariamente avvertire lo sforzo che sta compiendo. Inoltre, grazie all'intrinseca natura sociale dei giochi da tavolo, questa attività divertente aiuta i bambini a sviluppare abilità sociali. I bambini devono dimostrare flessibilità, aprendosi alle idee degli altri giocatori e adattando le proprie reazioni alle azioni degli altri giocatori oltre che alle regole del gioco. I bambini imparano anche a impegnarsi e a rafforzare le loro funzioni cognitive ed esecutive, nonché le abilità specifiche richieste da un gioco: controllo delle emozioni e dell'impulsività, pianificazione e organizzazione, memoria, linguaggio, logica, abilità matematiche ecc.

I giochi da tavolo hanno dimostrato di essere un modo efficace per stimolare queste funzioni, che possono essere carenti nei bambini con disturbi cognitivi, dello sviluppo o di altra natura.

Una volta implementato, questo mezzo ludico diventa un ottimo strumento di valutazione, attivazione e recupero per lo sviluppo del bambino.

La linea di giochi **Access+** è stata progettata per aiutare le famiglie e gli operatori a raggiungere questi obiettivi. Offre una varietà di giochi che sono stati adattati per renderli più facili da giocare e che introducono le persone a giochi sociali (regole semplificate, adattamenti visivi e tattili ecc.). Inoltre, questi adattamenti alleggeriscono il carico mentale (non richiedono di destreggiarsi tra più elementi contemporaneamente) e consentono di giocare in contesti specifici.

Questa linea di giochi è stata espressamente adattata per supportare il recupero di specifici disturbi cognitivi, esecutivi, sociali, comportamentali o di apprendimento. Ogni creazione **Access+** ha quindi la sottigliezza di creare facilmente un'apertura emotiva e momenti di semplice piacere, stimolando al contempo alcune funzioni e abilità che possono essere carenti, per poi lavorare delicatamente su di esse. ”



Funzioni cognitive utilizzate in *Timeline Access+*

Logica e matematica

I giocatori devono collocare gli eventi raffigurati sulle carte in ordine cronologico. Ciò richiede l'applicazione delle loro conoscenze matematiche, come il riconoscimento dei numeri interi relativi e negativi, la loro classificazione in ordine crescente e la nozione di linea temporale insieme a quella di ordine cronologico.

Memoria a lungo termine, linguaggio mentale e immagine mentale

Sia nella versione Classica che in quella Esperienze Personali, i giocatori devono accedere alle conoscenze o ai ricordi della loro memoria a lungo termine (episodica e dichiarativa), per determinare la posizione dell'evento sulla linea temporale. Questo attiverà immediatamente il loro **linguaggio mentale**, parlando internamente a se stessi dell'evento per collocarlo nel tempo e/o la loro **immagine mentale** per riprodurre i momenti ricercati. Queste azioni mentali permettono di ragionare sulla collocazione delle carte sulla linea temporale.

Altre funzioni cognitive utilizzate

Nel corso della partita, i giocatori useranno il loro **campo lessicale** e la loro **immagine mentale** per memorizzare temporaneamente le immagini osservate e metterle in relazione con le loro conoscenze pregresse.

I giocatori devono usare la loro **concentrazione** e la loro **memoria a breve termine e di lavoro** per riflettere e analizzare le informazioni. Regolando l'impulsività, sarà più facile collocare gli eventi nel giusto ordine.

Nella versione Esperienze Personali può essere necessaria una **regolazione emotiva**. Ricordare gli eventi può talvolta attivare i sentimenti associati ad essi. Quando ciò accade, il giocatore dovrà essere in grado di regolare gli impulsi emotivi che ne derivano.





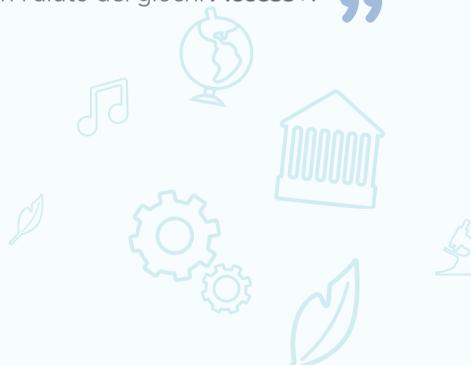
MATHILDE TRO

Direttrice del Dipartimento di assistenza non farmacologica - Korian (Francia)

Durante il secondo anno del Master in psicologia, con specializzazione in gerontologia, Mathilde Tro è entrata a far parte del gruppo Korian nel febbraio 2014, dopo aver ricoperto diverse posizioni in strutture per anziani, centri di assistenza e riabilitazione, e unità cognitivo-comportamentali. Ha contribuito a implementare un supporto terapeutico basato sulle capacità dell'individuo, in risposta all'invecchiamento patologico. Dal 2021 dirige il Dipartimento di assistenza non farmacologica.

“ Il gioco è importante a qualsiasi età! I bambini e gli adulti giocano, quindi perché gli anziani non dovrebbero farlo? La convinzione diffusa che i giochi o i giocattoli siano rivolti solo ai bambini può far sembrare impensabile l'utilizzo di questo strumento con gli anziani. Eppure, i giochi possono essere uno strumento molto utile per sostenere gli anziani affetti da una patologia neurodegenerativa. Quando gli assistenti giocano con un anziano, la base dell'interazione è quella tipica del gioco.

Di conseguenza, non è importante essere l'assistente o la persona bisognosa di cure; entrambi sono attori in questa situazione e quindi uguali in termini di regole, con l'obiettivo di godere di un momento di benessere. Poiché l'errore è consentito nel contesto del gioco, non è considerato un fallimento, purché la difficoltà del gioco sia adattata alle capacità della persona. Questo adattamento (insieme alla preparazione) è la chiave per una sessione di gioco che sia di successo per tutti i partecipanti. Il gioco può essere usato come strumento per stimolare e mantenere le abilità e poi, una volta che la malattia raggiunge uno stadio molto avanzato, può aiutare a dare priorità alle nozioni di piacere e di condivisione. Tuttavia, questa fase può rappresentare un'insidia per l'assistente, se non si fa attenzione a non infantilizzare la persona. Gli anziani devono poter continuare a esercitare il loro libero arbitrio, indipendentemente dalla patologia e dalla sua evoluzione. Quindi, dovrebbero essere loro a scegliere il gioco che desiderano, o come desiderano giocarlo, e il professionista dovrebbe seguire il loro esempio con l'aiuto dei giochi **Access+**. ”





CÉDRIC GUEYRAUD

Dottore in Scienze dell'Educazione, direttore del centro nazionale di formazione francese per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e docente capo presso le università di Lione 1 e Lione 2.

Cédric Gueyraud gestisce il centro nazionale di formazione per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e tiene numerose sessioni di formazione e conferenze per i professionisti e/o gli assistenti che vogliono utilizzare i giochi con le persone più vulnerabili. È autore di diverse pubblicazioni, tra cui una tesi di dottorato intitolata *Jeu et maladie d'Alzheimer (Giochi e malattia di Alzheimer)*.

“ Tutti possono avere un lato ludico, ma quando le persone vivono con una disabilità o hanno sviluppato alcune patologie legate all'età, è più difficile per gli assistenti e gli operatori sanitari riuscire a tirarlo fuori.

È fondamentale che le persone più vulnerabili abbiano accesso ai giochi, visti tutti i benefici che essi offrono. Il gioco crea uno spazio per essere liberi, indipendenti e creativi, favorendo un senso di appagamento. Per i professionisti e gli assistenti, i giochi sono un oggetto culturale, un supporto educativo e terapeutico, nonché un motore sociale. Lo scopo di un gioco non deve essere modificato per promuovere questi interessi. Al contrario, più un gioco rimane divertente, più benessere e appagamento infonderà nei giocatori.

Detto questo, di fronte a certe fragilità, gli operatori sanitari o gli assistenti possono assegnare al gioco un obiettivo esterno, rendendolo a volte un po' troppo serio o didattico. Inoltre, non è sempre facile scegliere un gioco adatto. Per compensare la difficoltà di alcuni giochi, si può tendere a voler aiutare il giocatore... Anche se con buone intenzioni, ci si dovrebbe ricordare che un 'buon' gioco è sempre quello che il giocatore ha scelto o accettato di giocare e che richiede poco o nessun aiuto esterno.

Con i suoi giochi adattati, la linea **Access+** rafforza l'autostima e il riconoscimento sociale delle persone più vulnerabili, dando loro l'opportunità di godere di una maggiore autonomia in giochi ad alto valore di intrattenimento. In questo modo possono continuare a divertirsi con i giochi e a ricevere i benefici che essi offrono.

Grazie all'ampia varietà di sfide e ai diversi livelli di difficoltà, è possibile creare un gioco su misura per tutti i giocatori. ”



Ringraziamenti

Desideriamo ringraziare sentitamente i team di Korian e CoBTek per il loro contributo a questo progetto e alle diverse fasi di test; il professor Philippe Robert, Léa Martinez e tutti gli esperti che con le loro ricerche hanno fatto luce sui benefici dei giochi da tavolo portando alla creazione di questa linea di giochi; lo studio Zygomatic per aver messo a disposizione questi meravigliosi giochi del proprio catalogo. Grazie anche a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette e a tutti i team Asmodee nel mondo per il loro sostegno e impegno.

Per tutte le domande relative al servizio clienti, rivolgersi al proprio distributore. Le carte sono progettate per essere pulite regolarmente.

Riconoscimenti

Autori: Frédéric Henry,
con la partecipazione di Atelier Libellud

Illustrazioni: Ludovic Sanson (cover)
& Gaël Lannurien (Carte)

Editore: Studio Access+

Responsabile dello studio: Mikaël Le Bourhis

Responsabile del brand: Sarah Favaron

Responsabile del progetto: Aurélie Raphael

Direttore artistico: Yannick Da Veiga

Grafico: Allison Machepy

Produzione: Christelle Aujard & Sandrine Vuccino

Traduzione: Diana Buraschi

Revisione: Massimo Bianchini



Vieni a trovarci su www.accessplus-asmodee.com
e sulle nostre piattaforme social **Access+**



Autore: Frédéric Henry
Design delle carte: Gaël Lannurien
Design della cover: Ludovic Sanson

Timeline è un marchio registrato di Asmodee Group
sotto licenza di Frédéric Henry.
© Asmodee Group, 2022. Tutti i diritti riservati.