



# Dixit

## UNIVERSE

access+

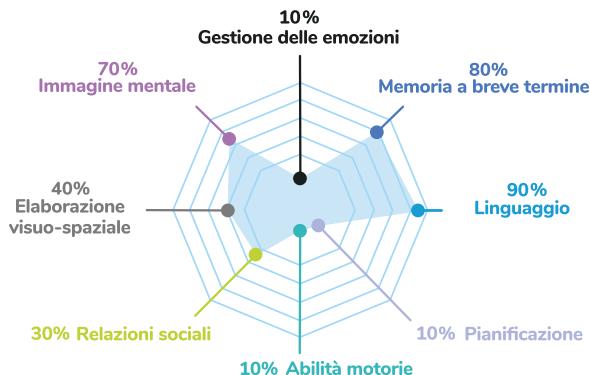
**Regolamento**  
da pag. 2 a pag. 5

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



## NOTA DA PARTE DEL TEAM

*Dixit Universe Access+* è un adattamento dei celebri giochi di carte *Dixit* e *Stella – Dixit Universe*, pubblicati da Libellud e distribuiti 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.



20 carte Parola (viola)

10 carte Parola e Simbolo (verde chiaro)



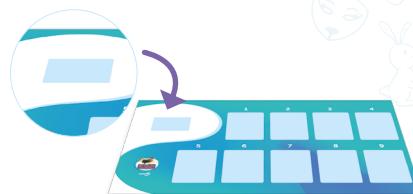
1 regolamento

## Contenuto



35 carte Immagine Classiche (retro blu)

35 carte Immagine Semplificate (retro verde)



1 tabellone **Dixit Access+** con 9 caselle numerate per le carte + 1 casella per la carta Parola



20 segnalini Vittoria



4 set di carte Voto numerate da 1 a 9

## Modalità competitiva da 3 a 4 giocatori



### Scopo del gioco

Essere il primo giocatore a ottenere 5 segnalini Vittoria.



### Preparazione



1 Collocare il tabellone sul tavolo.

2 Selezionare il mazzo Immagine in base al livello di difficoltà scelto. Livello Facile (carte con retro verde) oppure livello Avanzato (carte con retro blu).

3 Selezionare casualmente 9 carte Immagine dal mazzo e collocarle a faccia in su sulle caselle del tabellone.

4 Distribuire a ogni giocatore un set di carte Voto.

5 Mescolare il mazzo di carte Parola (viola) e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.

6 Ora la partita può iniziare!



## Svolgimento della partita

- Collocare una carta Parola sulla casella designata del tabellone e leggerla ad alta voce.
- I giocatori poi votano, utilizzando le loro carte Voto, scegliendo esattamente 3 caselle contenenti le carte Immagine che secondo loro si associano alla parola.
- I giocatori rivelano le loro scelte e dispongono le loro 3 carte Voto in ordine crescente.



Se preferiscono, i giocatori possono collocare la loro carta Voto sulle carte corrispondenti.

Le carte vengono poi lette a una a una.

- Se due o più giocatori scelgono la stessa carta Immagine, entrambi ottengono un segnalino Vittoria.
- Se solo un giocatore vota per una particolare carta Immagine, quel giocatore non ottiene un segnalino Vittoria.

- I giocatori riprendono le loro carte Voto.
- Iniziare un nuovo round cambiando la carta Parola (ma non le carte Immagine).



## Fine della partita

La partita termina una volta che un giocatore ottiene 5 segnalini Vittoria. Il giocatore con più segnalini vince la partita. In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.

## Modalità collaborativa da 1 a 4 giocatori



### Scopo del gioco

Ottenere 5 segnalini Vittoria.



### Preparazione



- 1 Collocare il tabellone sul tavolo.
- 2 Selezionare il mazzo Immagine in base al livello di difficoltà scelto. Livello Facile (carte con retro verde) oppure livello Avanzato (carte con retro blu).
- 3 Selezionare casualmente 9 carte Immagine dal mazzo e collocarle a faccia in su sulle caselle del tabellone.
- 4 Prendere un solo set di carte Voto del colore che si preferisce.
- 5 Mescolare il mazzo di carte Parola e Simbolo (carte verde chiaro) e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.
- 6 Ora la partita può iniziare!



## Svolgimento della partita



- Collocare una carta Parola e Simbolo sulla casella designata del tabellone. La carta presenta una parola e un simbolo associato con il retro della carta Immagine.

Esempio: “Libertà” con il simbolo di un piccolo rombo.

- Il giocatore o la squadra poi votano, utilizzando le loro carte Voto, scegliendo fino a 3 caselle contenenti le carte Immagine che secondo loro si associano alla parola.
- Il giocatore o la squadra girano le carte Immagine per cui si è votato. Se il simbolo sulla carta Parola e Simbolo appare sul retro della carta Immagine (in questo caso, il piccolo rombo), il giocatore o la squadra ottengono un segnalino Vittoria.

Un voto può essere valido anche se il simbolo non è presente sul retro della carta, in caso però venga data una giustificazione ragionevole.



- Il giocatore o la squadra riprendono le loro carte Voto.
- Il giocatore o la squadra girano a faccia in su le carte Immagine.
- Iniziare un nuovo round cambiando la carta Parola e Simbolo (ma non le carte Immagine).



## Fine della partita

La partita termina una volta che un giocatore o la squadra ottengono 5 segnalini Vittoria.



## Avviso per gli assistenti

È possibile ottenere carte Voto, segnalini e carte Parola vuote extra su [accessplus-asmodee.com](https://accessplus-asmodee.com).

Se un giocatore impiega troppo tempo a piazzare le carte Voto, è possibile impostare un timer di 30 secondi.

Sentitevi liberi di selezionare le carte Parola che meglio si adattano alle capacità dei giocatori e di descrivere le carte all'inizio del turno.

Nella versione collaborativa, i giocatori discutono

insieme le carte che sceglieranno. L'utilizzo delle carte Voto è facoltativo.

Schede didattiche ed elementi per favorire l'autonomia in classe sono disponibili su [accessplus-asmodee.com](https://accessplus-asmodee.com).

## 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!



**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! ”





### AURÉLIA BATLLE *Insegnante di sostegno*

Aurélia Batlle è insegnante e coordinatrice per l'unità localizzata di educazione inclusiva – disturbi cognitivi (ULIS TFC) in Francia da 13 anni. Ha fondato la piattaforma Pedaludys per condividere le sue pratiche di “edutainment” (educazione e intrattenimento) e proporre adattamenti per aiutare i bambini con difficoltà di apprendimento “dis” (dislessia, disgrafia ecc.). Aurélia è anche segretaria dell'associazione Ludikaccess, che mira a consentire l'accesso ai giochi alle persone con disabilità.

“ Ogni tipo di apprendimento può essere presentato in modo divertente in diversi frangenti mentre ci si trova in classe. I giochi da tavolo sono uno strumento di supporto ideale per gli studenti, soprattutto per quelli che presentano difficoltà di apprendimento. Incoraggiano gli studenti a sforzarsi e a correre il rischio di sbagliare per superare una difficoltà.

Il gioco aiuta a sviluppare competenze accademiche, cognitive, sociali e psicoaffettive. Rende gli studenti consapevoli delle varie fasi del loro processo di pensiero, aiutandoli a adottare strumenti cognitivi che possono poi utilizzare sia in classe che nella vita.

Tuttavia, spesso i giochi devono essere adattati per renderli accessibili agli studenti con disturbi cognitivi.

Le versioni **Access+** dei giochi sono l'ideale per i miei studenti, che si divertono molto a giocare. Questi giochi facilitano il riconoscimento visivo e l'elaborazione visuo-spaziale e aiutano a focalizzare l'attenzione. Le carte sono più facili da maneggiare per gli studenti con disgrafia e i diversi livelli di difficoltà rendono il gioco più equo per tutti i giocatori, aumentando la loro motivazione.

I giochi della collezione lavorano sulle diverse abilità necessarie per l'apprendimento scolastico: gestione delle emozioni, controllo delle inibizioni, flessibilità, linguaggio, immagine mentale, memorizzazione, abilità motorie e interazioni sociali. Il gioco, tuttavia, non fa tutto questo da solo. Gli studenti devono acquisire consapevolezza di tutti questi singoli aspetti. L'attività possiede obiettivi di apprendimento che sono chiaramente indicati sulla scatola. Questa informazione può stimolare il dialogo metacognitivo ed è fondamentale per rendere gli studenti consapevoli di ciò su cui devono lavorare o che devono rafforzare per alleviare le loro difficoltà. ”





## 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 *Dixit Universe Access+*

## Funzioni cognitive ed esecutive:

### *Memoria a breve termine e memoria di lavoro*

Le regole del gioco *Dixit Universe Access+* richiedono al giocatore di elaborare informazioni transitorie.

I giocatori devono prima fissare la parola della carta Parola nella loro **memoria a breve termine** e poi guardare le immagini sulle carte per trovare un'associazione. Durante questo processo, il giocatore mantiene la parola nella **memoria di lavoro** ripetendola nella propria testa o visualizzandola nella memoria a breve termine fino a quando non decide un'associazione.

### *Immagine mentale ed elaborazione visuo-spaziale*

I giocatori utilizzano le **immagini mentali** e la loro **memoria visiva a breve termine** per tenere temporaneamente a mente le immagini osservate e, talvolta, per manipolarle mentalmente al fine di confrontarle. **Pianificare in anticipo la ricerca visiva** aiuterà i giocatori a fare associazioni più rapidamente.

## Linguaggio:

### *Accesso lessicale*

I giocatori utilizzano il loro **accesso lessicale** per accedere alle parole che vengono in mente guardando le immagini al fine di descrivere mentalmente l'associazione.

### *Vocabolario*

La banca di parole offerta da *Dixit Universe Access+* stimola il vocabolario. Le carte Parola possono essere utilizzate per lavorare sui diversi **campi lessicali** (per esempio: famiglia = amore, condivisione, insieme, bambino, generazione, genitore, adulto, giovane ecc.).

Possono essere utilizzate anche per stimolare il concetto di **sinonimo** e **contrario** (per esempio: risveglio = schiusa/fioritura, sveglia ecc; risveglio = sonnolenza, sonno, pigrizia ecc.).

### *Parti del discorso*

Le carte Parola e le carte Parola e Simbolo possono essere utilizzate per lavorare sulle parti del discorso (**nomi comuni e aggettivi**). Possono anche essere trasformate in **avverbi** per lavorare su quella particolare categoria di parole (per esempio: mistero = misteriosamente, prezioso = preziosamente, segreto = segretamente, tranquillo = tranquillamente ecc.)

### *Discorso interno*

Durante la ricerca di associazioni, si raccomanda ai giocatori di utilizzare il **discorso interno** per ripetere la parola. Questa funzione cognitiva aiuta la **memoria verbale a breve termine**.

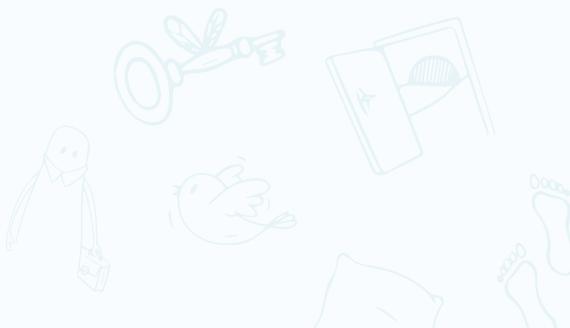


**MATHILDE TRO**  
*Direttrice del Dipartimento di assistenza  
 non farmacologica - Korian (Francia)*

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; un grazie anche allo studio Libellud: Jean-Louis Roubira, Gérald Cattiaux, Marie Cardouat, Xavier Collette, Carine Hinder e Jérôme Péliissier per il loro contributo all'universo poetico di Dixit.

Grazie a Mounia El Mansouri e alla Fondation Jean-Louis Noisiez, a Noémie Maury Courtais, Morgane Olek, Aurélien Richez, Aurélia Batlle e agli studenti dell'unità localizzata per l'educazione inclusiva (ULIS) della scuola secondaria Le Moulin à Vent di Cergy, Francia: Brithney, Enzo, Idriss, Léa, Lucas, Miley, Noah, Sofia, Suzanna, per aver condotto i beta test e aver fornito feedback molto utili.

Grazie anche 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:** Jean-Louis Roubira e  
Gérald Cattiaux

**Illustrazioni:** Marie Cardouat,  
Xavier Collette, Jérôme Péliissier  
e Carine Hinder

**Editore:** Studio Access+

**Responsabile dello studio:** Mikaël Le  
Bourhis

**Responsabile del brand:** Sarah Favaron

**Direttore artistico:** Yannick Da Veiga

**Grafico:** Gwendoline Lefebvre

**Produzione:** Christelle Aujard e Sandrine Vuccino

**Traduzione:** Diana Buraschi

**Revisione:** Diana Buraschi, Elisabetta Colombo

**Adattamento grafico:** Giacomo Pellini



Vieni a trovarci su [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
e sulle nostre piattaforme social **Access+**

