

Diversamente Super Abili - progetto di un gioco da tavolo educativo per ragazzi

Tesi di laurea in Disegno Industriale e Ambientale  
A.A. 2018-2019

Relatore:  
Nicolò Sardo

Studente:  
Francesco Catena



Scuola di Ateneo  
**Architettura e Design "Eduardo Vittoria"**  
Università di Camerino

Francesco Catena

## Diversamente Super Abili - progetto di un gioco da tavolo educativo per ragazzi

SAAD/ Università di Camerino

# INDICE

<b>01 LA DISABILITÀ</b>	p.
• Essere disabili	6
• Evoluzione del concetto di disabilità	7
• Tipologie di disabilità	8
• Approcciarsi alla disabilità	8
<b>02 LE DISABILITÀ ANALIZZATE</b>	
• Paraplegia	12
• Cecità	13
• Sordità	14
• Sindrome di Down	16
• Sindrome di Asperger	18
• Sindrome della X fragile	19
• Sindrome di Turner	20
<b>03 DISABILITÀ E SUPEREROI</b>	
• Bambini e supereroi	22
• Daredevil	23
• Johnny Do	24
• Batgirl (Cassandra Cain)	24
• Echo	25
• Jericho	26
• Four Energy Heroes	28
<b>04 GIOCHI DA TAVOLO</b>	
• La nascita dei giochi da tavolo	30
• Giochi da tavolo nell'età moderna	32
• Giochi da tavolo e giochi di società	34
• Tipologie dei giochi da tavolo	34
<b>05 BAMBINI E GIOCHI DA TAVOLO</b>	
• Aspetti positivi del gioco da tavolo	38
• Dobble (Asterion)	40
• Bicchieri Sprint (Giochi Uniti)	40
• Ticket to ride (Asterion)	41
• Time's Up Family (Asterion)	42

• Co-Mix (Ghenos Games)	42
• Castelo dei mille specchi (Giochi Uniti)	42
• Super Farmer (RedGlove)	42
• Dixit (Asterion)	43

## **06 DISABILITÀ E GIOCHI DA TAVOLO**

• Trova amici	44
• Solidarietà a regola d'arte	45
• Ciak si aggira	45
• My Brother	46

## **07 IL PROGETTO**

• Premessa	48
• Diversamente Super Abili	48
• Tabellone - Ambientazione	50
• Tessere	51
• Segnalini Forziere	52
• Dado	53
• Creazione dei personaggi	54
• Sketch preparatori	55
• Processo di digitalizzazione: lineart	56
• Processo di digitalizzazione: colore	57
• Processo di digitalizzazione: ombre e luci	58
• Pedine personaggi	59
• Carte personaggi	60
• Libretto delle istruzioni: copertina	65
• Libretto delle istruzioni: pagine tipo	66
• Packaging	68
• Packaging: coperchio	69
• Packaging: fondo	70
• Packaging: divisorio	71

# 01

## LA DISABILITÀ

---

Prima di analizzare le difficoltà e i pregiudizi che i disabili devono far fronte ogni giorno è utile chiarire cosa s'intende per disabilità. Oggi si ritiene opportuno parlare di diversamente abile piuttosto che disabile o handicappato, termine in disuso, poiché è modificata la visione del soggetto a cui questo aggettivo si riferisce. Per disabilità s'intende la carenza o la restrizione, conseguente ad una menomazione nello svolgere un'attività nei modi e nei limiti ritenuti normali per un essere umano. Tale definizione mette in evidenza i deficit del diversamente abile sottolineando le differenze da ciò che è o non è in grado di fare rispetto a ciò che

la società si aspetta da lui, in base all'età, al sesso e alla categoria sociale. La disabilità è la conseguenza pratica della menomazione, una menomazione del linguaggio comporta una disabilità nel parlare; una menomazione dell'udito produce una disabilità nell'ascoltare e una menomazione della vista, determina una disabilità nel vedere.

### **Essere disabili**

Disabile è un aggettivo. Vuol dire "che ha una disabilità", intesa oggi come un'interazione dinamica fra la persona disabile e l'ambiente, con al centro la questione delle barriere. Il problema di "disabile" è che non lo si percepisce

più come aggettivo, ma come sostantivo che, con quel prefisso “dis” sembra togliere valore alla condizione umana. Disabile però è un termine onesto, in qualche modo ragionevole e realistico, un buon bilanciamento tra ciò che pensa la gente e la realtà di chi vive su di sé la condizione di disabilità, motoria, sensoriale, intellettiva. È un termine molto generico, non particolarmente offensivo. Trasformandolo in sostantivo, c'è il rischio di dimenticare il confronto fra la persona e l'ambiente che la circonda, il contesto sociale e culturale nel quale è inserita.

### **Evoluzione del concetto di disabilità**

Negli ultimi 50 anni si sono confrontati due approcci sulla disabilità, uno che la vede come questione biologica della persona disabile e l'altro che vede nella disabilità una condizione sociale, un “prodotto” della società che discrimina. Nel primo modello (funzionalista) l'idea padrona è quella della “normalità” del sistema, cui il disabile deve sottostare e che interiorizza a sua volta. Oggi il “paradigma del modello sociale” è diventato dominante e ha favorito le rivendicazioni dei diritti delle persone con disabilità. Nel 2001 la nuova Classificazione internazionale del funzionamento disabilità e salute (Icf) dell'Oms ha introdotto l'espressione, diventata poi concetto giuridico, “persone con disabilità”. La stessa che è diventata standard internazionale con l'approvazione nel 2006 della Convenzione dell'Onu sui diritti delle persone con disabilità, elaborata con l'apporto delle più

importanti associazioni internazionali di persone con disabilità e loro familiari. Questa la definizione data dall'Articolo 1: “per persone con disabilità si intendono coloro che presentano durature menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali che in interazione con barriere di diversa natura possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su base di uguaglianza con gli altri”. La Convenzione è stata ratificata dall'Italia con la legge n.18 del 2009. Il testo dell'Onu è il primo strumento internazionale vincolante per gli Stati in materia di disabilità. La Convenzione inquadra la disabilità nella cornice dei diritti umani. Non riconosce nuovi diritti alle persone con disabilità, ma il principio di uguaglianza in modo che possano godere degli stessi diritti riconosciuti agli altri. Qualsiasi distinzione, esclusione o restrizione di questi diritti è una “discriminazione fondata sulla disabilità”. Allo stesso modo, non ha senso parlare di “normodotati”.

La persona dotata di normalità non esiste perché normalità non è un criterio assoluto ma relativo. Se i normodotati sono quelli normali, allora gli altri chi sono? In genere si tratta delle persone con disabilità fisiche o intellettive. E se sono più sensibili, più intelligenti o più “dotati” poco importa, perché comunque non rientrano tra i normodotati.

### **Tipologie di disabilità**

Possiamo suddividere i portatori di disabilità in quattro categorie fondamentali:

**Portatori di disabilità sensoriale:**  
sono disabilità che riguardano i sensi (vista, udito, ma anche tatto, gusto, olfatto).

**Portatori di disabilità motorie:**  
riguardano la motricità e l'efficienza degli organi delle parti del corpo deputati al movimento.

**Portatori di disabilità intellettive:**  
riguardano le abilità intellettive che possono essere verificate attraverso il quoziente intellettivo (Q.I.: rapporto tra età cronologica ed età mentale del soggetto); le disabilità più specifiche sono le insufficienze mentali (I.M.); alle disabilità intellettive si possono assimilare anche i disturbi specifici dell'apprendimento (es: dislessia, disgrafia, discalculia, ecc.).

**Portatori di disabilità psichica:**  
riguardano i problemi psichici e relazionali (psicosi) e i problemi psicologici (solo le nevrosi gravi e invalidanti).

Spesso nella realtà le disabilità sono compresenti: si può parlare in questo caso di pluridisabilità.

Si può, a volte, anche precisare la disabilità principale e la disabilità associata.

Come facilmente si può intuire, la presenza di disabilità crea, molto spesso, anche problemi a livello psicologico e relazionale.

### **Approcciarsi alla disabilità**

Relazionarsi con una persona disabile molto spesso crea agitazione nella persona "normodotata", la quale

non sa quasi mai come doversi comportare.

La maggior parte delle volte quando ci si trova a parlare con una persona disabile si prova un senso di disagio e paura dovuto principalmente ad una ignoranza, inteso come non conoscenza del tipo di disabilità che ci si ritrova davanti; o del pregiudizio secondo il quale una persona disabile va "assecondata" o trattata gentilmente per paura di poterla offenderla con parole o atteggiamenti inopportuni. Queste riflessioni per quanto possano sembrare corrette, finiscono con il farci cadere nei soliti stereotipi o retoriche ai quali le persone disabili sono purtroppo abituate.

### **"Il disabile come eterno ragazzo"**

Questo stereotipo deriva da un ragionamento che nasce e si consolida all'interno delle famiglie e fa sì che i genitori continuino a vedere il proprio figlio con disabilità come un bambino anche a 40 anni e oltre.

In questo stereotipo si ritrovano tutti, si è portati ad avere nei confronti delle persone disabili, un atteggiamento anche involontariamente paternalistico o amichevole. Si tende, ad esempio, a: dare del "tu" anche quando si conosce appena la persona senza nemmeno porsi il problema se questo le faccia piacere o meno, ad usare un linguaggio infantile, ad enfatizzare anche nel comportamento gesti e situazioni che appartengono all'accudimento della persona quando è in età infantile o adolescenziale. Una persona disabile diventa adulta, esattamente come tutte le persone,

dopo lo sviluppo adolescenziale e di conseguenza dovrebbe modificarsi sia il linguaggio che il comportamento. Queste situazioni possono suscitare irritazione o divertimento nelle persone disabili.

***“il disabile è meglio che non si metta in gioco, potrebbe farsi aspettative irrealizzabili”***

Anche questa è una delle situazioni più frequenti specie in una mentalità di tipo assistenziale. La disabilità molto spesso viene connotata in negativo, cioè della persona disabile si coglie ciò che non c'è o ciò che non funziona: i deficit, la malattia, l'incapacità, l'immobilità. Già all'origine, può succedere che la famiglia e gli operatori che interagiscono con lei tendano a sottolineare sempre lo stato di handicap, non le capacità, le potenzialità, le aspirazioni che hanno a che fare con un progetto di vita. Uno degli aspetti dell'atteggiamento protettivo di famiglie e di alcuni operatori è la tendenza a fare in modo che la persona disabile non corra rischi emotivi, sia in qualche modo protetta dalla possibilità di rendersi conto drammaticamente della differenza tra sé e gli altri derivante dalla disabilità e che potrebbe pregiudicare la sua serenità. Ora, questo è un rischio che ognuno corre nella propria vita, indipendentemente dalla presenza di una forma di disabilità o meno: ci sono aspirazioni e ambizioni in ognuno di noi che spesso si scontrano con la realtà o con situazioni che non ne consentono la realizzazione.

***“il disabile come persona da compatire”***

Questo stereotipo racchiude un'idea ben precisa, in parte anche vera: la disabilità è una situazione non desiderata, non voluta che ha in qualche maniera rovinato l'esistenza, l'ha indebolita, l'ha resa più fragile. Si pensa che l'empatia, lo stabilire un rapporto di condivisione di un'ipotetica sofferenza da un lato fa star meglio chi opera sul campo e dall'altro vuole essere una forma di solidarietà. Il fatto è che una persona disabile non vuole affrontare la propria disabilità in questo modo, ma vorrebbe esattamente il contrario: superarla, prenderla per quello che è, cioè una delle possibili situazioni della vita, quella che ti è capitata, quella che ti connota, ma che alla fine devi gestire nella migliore modalità possibile. Come dire, la condivisione che passa attraverso il compatire che vuol dire “soffrire insieme” è assai difficile da realizzare per il semplice motivo che in realtà “non si soffre insieme” ed è una forma di non voluta ipocrisia che non aiuta minimamente a migliorare la situazione. La compassione è proprio un sentimento da evitare nel senso che non ce n'è bisogno. C'è invece bisogno di comprensione, di attenzione, di competenza, di amicizia.

***“il disabile come esempio di coraggio”***

Ci sono due conseguenze rispetto a questo atteggiamento. Una è la convinzione che la disabilità sia una forma di eroismo, di capacità e potenzialità enormi e l'altra è collegata

alla parola "disabilità", diversa abilità, come se essa fosse una scelta e su questa scelta ci fossero delle capacità individuali che siano in qualche maniera determinate proprio dall'handicap.

E' evidente che ogni persona vive e cerca ragionevolmente di utilizzare al meglio le abilità che è in grado di sviluppare se opportunamente stimolato, orientato, istruito e formato. La disabilità in sé non è una condizione né di superiorità, né di inferiorità, è una condizione di differente esistenza determinata da un deficit il cui peso può essere maggiore o minore a seconda del contesto nel quale si sviluppa. Il problema è che non c'è una cultura inclusiva.

Considerare una persona disabile in qualche maniera migliore, superiore o più forte, comporta diversi rischi. Può caricare di una responsabilità eccessiva questa persona alla quale si chiede sempre qualcosa di più o dall'altra parte, paradossalmente, come sta succedendo spesso, può indurre le persone disabili ad affrontare la vita esattamente con questo spirito quasi ipercinetico: cioè sono talmente coinvolte nel meccanismo sociale che si è creato da favorire proprio lo sviluppo di questo stereotipo e da cercare di dimostrare ovunque di essere migliori degli altri e di non essere disabili.



# 02

## LE DISABILITÀ ANALIZZATE

---

### **Paraplegia**

La paraplegia è una forma di paralisi che colpisce la parte inferiore del corpo. Questa condizione patologica è dovuta ad una lesione nervosa a livello centrale (a carico delle cellule motorie del sistema nervoso situate in profondità nel midollo spinale) o periferico (nella zona di emergenza delle fibre nervose del midollo o dei nervi).

La paraplegia centrale può svilupparsi all'improvviso (come accade nel caso di traumi della zona lombare o dorsale del midollo spinale, in seguito ad incidenti d'auto, cadute violente o infortuni sportivi) o progressivamente

(es. sindrome da compressione del midollo).

Questa forma di paralisi può essere dovuta anche a tumori, lesioni infettive, malformazioni congenite del canale midollare (spina bifida) e patologie neurologiche, quali sclerosi multipla e siringomielia.

La paraplegia periferica può dipendere da lesioni acute (poliomielite) o croniche (malattia di Charcot-Marie-Tooth) che coinvolgono il corno anteriore del midollo spinale. Inoltre, questa condizione può essere la conseguenza di un'affezione delle radici nervose (es. sindrome di Guillain-Barré).



Il sintomo principale e soprattutto più evidente della paraplegia è il deficit di movimento a carico di entrambi gli arti inferiori, ma la condizione è connessa ad altre manifestazioni che possono verificarsi con una intensità che varia di caso in caso e a seconda del livello a cui è avvenuta la lesione e che non sempre sussistono in ogni paziente: alterazione dei riflessi, disfunzione erettile, incontinenza urinaria e/o fecale, ritenzione urinaria, disturbi intestinali.

### **Cecità**

La cecità è definita come la forma più pronunciata di disabilità visiva con una mancanza totale o parziale della percezione visiva di uno o di entrambi gli occhi.

La prima causa di cecità nel mondo è la cataratta. Si tratta di una malattia che rende opaco il cristallino, la lente

naturale elastica contenuta nei nostri occhi che, deformandosi grazie al muscolo ciliare, consente la messa a fuoco delle immagini sulla retina. Un'altra importante causa di cecità è il glaucoma, così come anche la degenerazione maculare legata all'età (AMD). Quest'ultima malattia è attualmente la prima causa di cecità nei paesi economicamente sviluppati (41% dei non vedenti), a cui segue il glaucoma (16%). Nei paesi poveri invece, la cataratta rappresenta il problema principale perché, pur essendo operabile, non si dispone di mezzi economici sufficienti per curarla né di un numero sufficiente di specialisti.

Anche il diabete è una causa di cecità. Va detto che il caso della trombosi venosa non è per forza legato al diabete poiché la trombosi colpisce l'occhio casualmente (come può

colpire qualsiasi altra parte del corpo) e solitamente affligge un occhio solo. Il diabete invece colpisce entrambi gli occhi. A livello più generale le cause di cecità possono essere divise in malattie e traumi. Nel primo gruppo rientrano, il più delle volte, patologie di cornea, cristallino, retina (come le malattie che colpiscono la macula) e nervo ottico. Nel secondo gruppo invece, rientrano traumi provocati da un corpo estraneo contundente oppure causati da un forte impatto, sostanze caustiche, raggi del sole non filtrati o riflessi, ecc. Per evitare di andare incontro alla cecità fototraumatica non bisogna mai fissare direttamente il sole. Se si decide di farlo, bisogna usare dei filtri speciali per i raggi ultravioletti, ancora più potenti di quelli abitualmente impiegati negli occhiali scuri.

## **Sordità**

Il termine "sordità" viene spesso impiegato in maniera generica per indicare la riduzione o la perdita totale dell'udito. Viene detta anche «handicap della comunicazione» e «handicap invisibile», in quanto non immediatamente percepibile dall'ambiente esterno. Tale disturbo può avere differenti gradi di severità; inoltre, può dipendere da cause di diversa origine e natura. Più correttamente, in campo medico si preferisce parlare di di:

Ipoacusia, termine che indica la parziale o totale compromissione dell'udito e la cui intensità può essere classificata come lieve, moderata, grave e profonda.

Cofosi, termine con il quale



solitamente si vuole indicare una perdita completa e bilaterale dell'udito, che può essere congenita oppure acquisita.

La sordità, quindi, è una condizione patologica che può manifestarsi già alla nascita, così come può instaurarsi nel corso della vita dell'individuo in seguito a traumi, patologie.

Le persone nate sorde o diventate tali nei primi anni di vita (sordità prelinguale) riscontrano difficoltà nell'apprendere la lingua parlata che non acquisiscono in maniera naturale ma che deve essergli insegnata attivamente. Per favorire il successo di interventi riabilitativi sulla sordità congenita si ricorre, sempre più, allo screening uditivo neonatale: in tal modo è possibile velocizzare operazioni di diagnosi, protesi, impianto cocleare, preliminari ai percorsi riabilitativi ed apprendimento linguistico.

Le due metodologie di cura della sordità natale sono:

Oralismo puro: quando la persona viene educata all'apprendimento della lingua tramite la logopedia, dopo che gli sono state applicate protesi e/o impianti cocleari.

Metodo bilingue: quando alla persona vengono insegnate sia la lingua locale sia la lingua dei segni. Ricerche dimostrano che l'apprendimento della seconda facilita l'assimilazione della prima.

Un altro sistema impiegato per classificare i diversi tipi di sordità

è quello che si basa su criteri fisiopatologici. In questo caso, pertanto, possiamo distinguere:

Sordità di trasmissione o trasmissiva, nella quale si ha il coinvolgimento dell'orecchio esterno e/o delle strutture trasmissive dell'orecchio medio, che non conducono il suono in maniera corretta.

Sordità neurosensoriale, nella quale si ha il coinvolgimento dell'orecchio interno (coclea) e/o dei nervi acustici (compresi quelli centrali).

Sordità mista, nella quale la perdita o la riduzione dell'udito sono provocate da cause che agiscono sia a livello trasmissivo, sia a livello neurosensoriale

Come accennato, i fattori che possono portare all'insorgenza della sordità sono molteplici e di svariata origine e natura, ad esempio, traumi, patologie, infezioni, ecc.

Ad ogni modo, fra le principali cause che possono dare origine a sordità, ricordiamo:

Malformazioni del padiglione auricolare, del condotto uditivo o di altre strutture dell'orecchio, traumi acustici, fattori genetici che possono portare all'insorgenza della sordità alla nascita, oppure nel corso della vita del paziente, complicazioni che sorgono durante la gravidanza (come, ad esempio, contrazione di particolari tipi d'infezioni da parte della madre) o complicazioni sorte durante il parto e che possono portare a sordità nel neonato.

## **Sindrome di Down**

La Sindrome di Down o Trisomia 21, rappresenta la più comune anomalia cromosomica nell'uomo, ed è caratterizzata dalla presenza di una terza copia (o di una sua parte) del cromosoma 21. Tale alterazione determina specifiche anomalie fisiche, mentali, ed alcune malattie sistemiche: mentre il ritardo cognitivo è sempre presente, il grado di disabilità varia a seconda del caso, e la maggior parte delle persone rientra in una disabilità lieve o moderata.

Alcuni dei tratti fisici comuni della sindrome di Down sono ad esempio un basso tono muscolare, bassa statura, inclinazione verso l'alto degli occhi, e un unico solco profondo in tutto il centro del palmo della mano; va comunque precisato che ogni persona con sindrome di Down è un individuo unico e come tale può manifestare queste caratteristiche in maniera leggermente diversa o non possederle affatto.

Ci sono tre tipologie della sindrome di Down: trisomia 21 da non disgiunzione, sindrome di Down da traslocazione e sindrome di Down a mosaico.

Trisomia 21 da non disgiunzione: di solito è provocata da un errore nella divisione cellulare, chiamato proprio "non disgiunzione". Questo errore comporta l'origine di un embrione con tre copie del cromosoma 21 al posto delle classiche due copie. Succede che prima del concepimento o nel momento del concepimento, una coppia di cromosomi 21 nello

spermatozoo o nell'uovo, non riesce a separarsi. Durante lo sviluppo dell'embrione, il cromosoma extra viene quindi replicato in ogni cellula del corpo. Questo tipo di sindrome di Down, che costituisce circa il 95% dei casi, è detto trisomia 21.

Sindrome di Down a mosaicismo: si manifesta quando la non disgiunzione del cromosoma 21 avviene in una, ma non tutte, le divisioni iniziali della cellula dopo la fecondazione. Quando questo accade, si va incontro ad un miscuglio di due tipi cellulari, alcuni contenenti i normali 46 cromosomi e altri che invece ne contengono 47. Le cellule con 47 cromosomi contengono un cromosoma 21 extra. La sindrome di Down a mosaicismo rappresenta circa l'1% di tutti i casi. Gli esperti hanno indicato che i soggetti che presentano mosaicismo presentano poche delle caratteristiche della sindrome di Down rispetto ad altre forme della malattia.

Sindrome di Down da traslocazione: rappresenta circa il 4% di tutti i casi di sindrome di Down. Nella traslocazione, parte del cromosoma 21 si rompe durante la divisione cellulare e si attacca ad un altro cromosoma, di solito il cromosoma 14. Mentre il numero totale dei cromosomi nelle cellule rimane 46, la presenza di una parte extra di cromosoma 21 provoca le caratteristiche della sindrome di Down.



## **Sindrome di Asperger**

La sindrome di Asperger (abbreviata in SA) è considerata un disturbo pervasivo dello sviluppo, imparentato con l'autismo, senza però ritardi nell'acquisizione delle capacità linguistiche, a differenza di quanto avviene in quest'ultimo. Inoltre chi soffre di questo disturbo non presenta un ritardo cognitivo; per questa ragione è comunemente considerata un disturbo dello spettro autistico "ad alto funzionamento"

Le prime manifestazioni compaiono durante l'infanzia, attorno ai 2-3 anni, ma è quando il paziente comincia la scuola che, generalmente, si diagnostica la malattia. Infatti, è a contatto con le altre persone (i coetanei, in particolare), che si palesano i sintomi caratteristici della sindrome di Asperger, come, per esempio, le difficoltà nel socializzare o nel dialogare con gli altri.

Le cause della sindrome di Asperger sono poco chiare.

Sembra che all'origine del disturbo vi sia una mutazione genetica, cioè un cambiamento patologico nella struttura del DNA.

Altre teorie, che meritano approfondimenti, riguardano il cervello e alcune sue alterazioni a livello anatomico-funzionale.

Alcuni sintomi di questa sindrome sono correlati ad altri disturbi, come ad esempio il disturbo non verbale dell'apprendimento, la fobia sociale, il disturbo schizoide di personalità:

## **Linguaggio e comunicazione**

I pazienti affetti da sindrome di Asperger non si avvalgono della cosiddetta comunicazione non-verbale, fatta di contatti visivi con chi si sta parlando, di gesti e di posture particolari. Infine, sono completamente disinteressati a sancire rapporti di amicizia o di affetto con i coetanei. Infatti, se un bambino sano tende a condividere le proprie gioie, le proprie emozioni, i propri interessi, i propri obiettivi (per esempio, durante un gioco) Asperger non mostra alcuna di queste propensioni. Oltre al linguaggio non verbale, anche il linguaggio verbale è influenzato dalla sindrome di Asperger; infatti, sebbene i soggetti inizino a parlare come tutte le persone normali, hanno un tono di voce monotono, si esprimono in modo pedante e interpretano tutto alla lettera ciò che gli viene detto, senza distinguere frasi sarcastiche, ironiche e modi di dire.

## **Comportamento, gestualità quotidiana e rituali giornalieri.**

Chi soffre di sindrome di Asperger si distingue per una gestualità e per dei comportamenti ripetitivi, stereotipati e, spesso, inutili, dai quali non riesce a prescindere; rinunciare a uno di questi "riti", infatti, rappresenta un vero e proprio dramma.

Inoltre, come accade per altre malattie dello spettro autistico, il malato ha degli interessi quasi maniacali per certi argomenti o certi oggetti, tanto che vi dedica gran parte del proprio tempo.

## **Capacità motorie.**

I pazienti sono, molto spesso, goffi e

poco coordinati nei movimenti: difatti, le loro capacità motorie non sono al pari di quelle dei coetanei sani.

### *Il quoziente intellettuale.*

Contrariamente a quello che si potrebbe pensare, gli individui con sindrome di Asperger hanno, di solito, un quoziente intellettuale normale. Addirittura, molti di loro possiedono delle doti matematiche, informatiche e musicali fuori dal comune. Il motivo di queste potenzialità rimane ancora irrisolto.

### **Sindrome della X fragile**

La Sindrome della X Fragile è una condizione genetica ereditaria, cioè si trasmette dai genitori ai figli, è conosciuta anche con l'acronimo FXS

– che sta per Fragile X Syndrome – e con il nome di sindrome di Martin-Bell. Si presenta sia nei maschi che nelle femmine e i sintomi si presentano in maniera più evidente nei maschi. L'incidenza è stimata in 1 caso su 4000 maschi e 1 su 7000 femmine. Il primo segno della malattia nel maschio è il ritardo dello sviluppo psicomotorio, in particolare dell'apprendimento del linguaggio; mentre nel caso delle femmine i disturbi cognitivi e del comportamento sono lievi e di solito consistono in disturbi emotivi e dell'apprendimento che sono presenti in circa il 30% delle portatrici.

La sindrome della X fragile insorge a causa di mutazioni a carico del gene FMR1, presente sul cromosoma X.



In condizioni di normalità, il gene FMR1 produce una proteina denominata FMRP, la quale gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo corretto del sistema nervoso umano. Oltre alle difficoltà di apprendimento, al ritardo nello sviluppo ecc., il quadro sintomatologico tipico della sindrome della X fragile comprende anche: balbuzie, ecolalia, autismo, impulsività, difficoltà a capire il linguaggio del corpo, iperattività, convulsioni, ansia, disturbi del sonno nonché una serie di anomalie fisiche abbastanza caratteristiche.

Le persone con sindrome della X fragile sono, quasi sempre, soggetti non autosufficienti, che faticano a inserirsi in un contesto sociale.

Purtroppo, non esiste alcuna cura che guarisca dalla sindrome della X fragile. Pertanto, chi nasce con tale malattia è destinato a convivere con essa e con le sue conseguenze per tutta la vita.

### **Sindrome di Turner**

La sindrome di Turner, nota anche come sindrome di Ullrich-Turner, monosomia X o 45,X, è una sindrome genetica che colpisce esclusivamente le donne, con la mancanza un cromosoma X; pertanto, al posto della normale coppia di cromosomi sessuali XX, che caratterizza il sesso femminile, molte donne affette da sindrome di Turner hanno un singolo cromosoma X. I segni e i sintomi variano tra le persone colpite, anche a seconda dell'età del paziente; i più comuni sono un collo corto, attaccatura delle orecchie bassa, bassa attaccatura dei capelli nella parte posteriore del collo, bassa statura, torace a scudo e mani e

piedi gonfi, sono visti fin dalla nascita. La maggior parte delle persone affette dalla condizione hanno un quoziente di intelligenza normale; molte ragazze tuttavia soffrono di disturbo di attenzione/iperattività e problemi di apprendimento con difficoltà nella valutazione dei rapporti visivi e spaziali, nell'organizzazione di attività e nell'attenzione. I deficit intellettivi sono rari. Problemi di vista e di udito si verificano più frequentemente.



# 03

## DISABILITÀ E SUPEREROI

---

Avere un handicap non esclude la possibilità d'iniziare una carriera nel duro mestiere del supereroe. Non sono pochi, infatti, gli eroi Marvel e DC Comics che combattono il crimine avendo una disabilità.

A differenza della vita reale però, i personaggi dei comics possono usufruire di protesi ipertecnologiche, costumi multifunzione e poteri sconosciuti, che li aiutano nell'arduo compito di mantenere la pace nelle strade della città.

### **Bambini e supereroi**

Molto spesso si sente di bambini che mentre giocano si immedesimano

nei loro supereroi preferiti; questo fenomeno si basa su un bisogno quasi fisiologico per i bambini: alla base, infatti, ci sarebbe la necessità di identificarsi con figure "onnipotenti" così da trovare la forza per affrontare la vita reale, rispondendo in modo positivo alle proprie paure o difficoltà. E' infatti nell'età cruciale per la costruzione della propria identità che l'amore per i supereroi diventa quasi viscerale per i bambini e questa passione permette loro di trovare dei modelli cui ispirarsi, dei riferimenti in cui individuano caratteristiche desiderabili, come la forza e il coraggio. Questa stessa cosa viene applicata per i bambini che si trovano

a dovere convivere con una disabilità; nell'immaginario Marvel e DC infatti non mancano supereroi con delle disabilità, nei quali anche i bambini disabili possono immedimarsi

### **Daredevil**

Daredevil è l'alter ego di Matthew "Matt" Murdock, studente di legge divenuto cieco a seguito di un incidente per salvare un anziano che stava per essere investito da un camion che trasportava delle scorie radioattive. Il contatto con queste gli potenziò però tutti gli altri sensi portandolo poi a sviluppare la capacità di intuire il mondo circostante in modo da compensare la cecità. Una volta laureatosi e assunto nello studio dell'amico di università "Foggy" Nelson, Matt, non riuscendo ad avere giustizia, ricavò un costume dalla vecchia tuta da boxe di suo padre e iniziò la sua carriera di giustiziere consegnando alla polizia i criminali che avevano causato la morte del padre. Daredevil I è un maestro in diverse arti marziali; l'incidente che lo ha privato

della vista ha potenziato gli altri sensi in maniera sovrumana e in particolare il suo udito è divenuto una sorta di radar che gli permette di ovviare quasi perfettamente alla cecità; è inoltre dotato di una specie di sviluppatissimo sesto senso che gli consente di individuare la posizione degli oggetti nonché di capire in anticipo sia i sentimenti che le azioni delle persone, dimostrandosi capace di percepire preventivamente i pericoli. Il suo bastone da non vedente, ribattezzato "Billy Club", funge anche da arma, dividendosi in due bastoni più piccoli uniti per mezzo di una lunga fune di metallo che gli consente di utilizzarlo in modo non dissimile ad un nunchaku, sebbene sia possibile dividere le due parti e lanciarle. L'arma risulta utile anche per le spericolate acrobazie di Devil e col tempo è stata modificata dotandola di vari gadget.



## **Johnny Do**

Johnny Do è un giovane, ragazzo paranormale gravemente autistico che rinchiuso presso l'impianto russo chiamato Progetto siberiano. I suoi rapitori lo consideravano pericoloso e incontrollabile a causa delle sue abilità pirocinetiche accoppiate con il suo autismo. Una volta riuscito a scappare, si è poi unito insieme ad altri personaggi dotati di poteri paranormali come i suoi.

## **Batgirl (Cassandra Cain)**

Nata dall'unione di due pericolosi e noti assassini, David Cain e Sandra Woosan alias Lady Shiva, la piccola Cassandra fu allevata all'interno della lega degli assassini per diventare un giorno la guardia del corpo di Ra's al Ghul. Sandra sperava in realtà che la bambina diventasse la sua degna erede come Lady Shiva, e questo pose il padre in disaccordo con lei (la sua intenzione era di impedirle di renderla un'arma perfetta al suo servizio),

perciò David la sottrasse alle cure della donna e l'allevò per conto suo.

A causa dell'allenamento del padre, Cassandra visse quasi completamente isolata dal resto del mondo e non imparò mai a parlare, ma anzi, la parte del cervello normalmente usata per il linguaggio fu allenata perché Cassandra potesse leggere il linguaggio del corpo delle altre persone e anticiparne i movimenti. Questa diversa capacità di apprendimento le causò dei problemi, come una forma di dislessia, che le ha impedito di imparare a leggere e a scrivere. L'unico modo che ha di comunicare è soltanto il linguaggio del corpo. Quando però il padre la portò sul campo per metterla alla prova (a 8 anni d'età), essa, pur superando il test ed uccidendo il suo primo uomo, comprese che tutto ciò che il padre le aveva insegnato fino ad allora era sbagliato e fuggì lontano da lui.

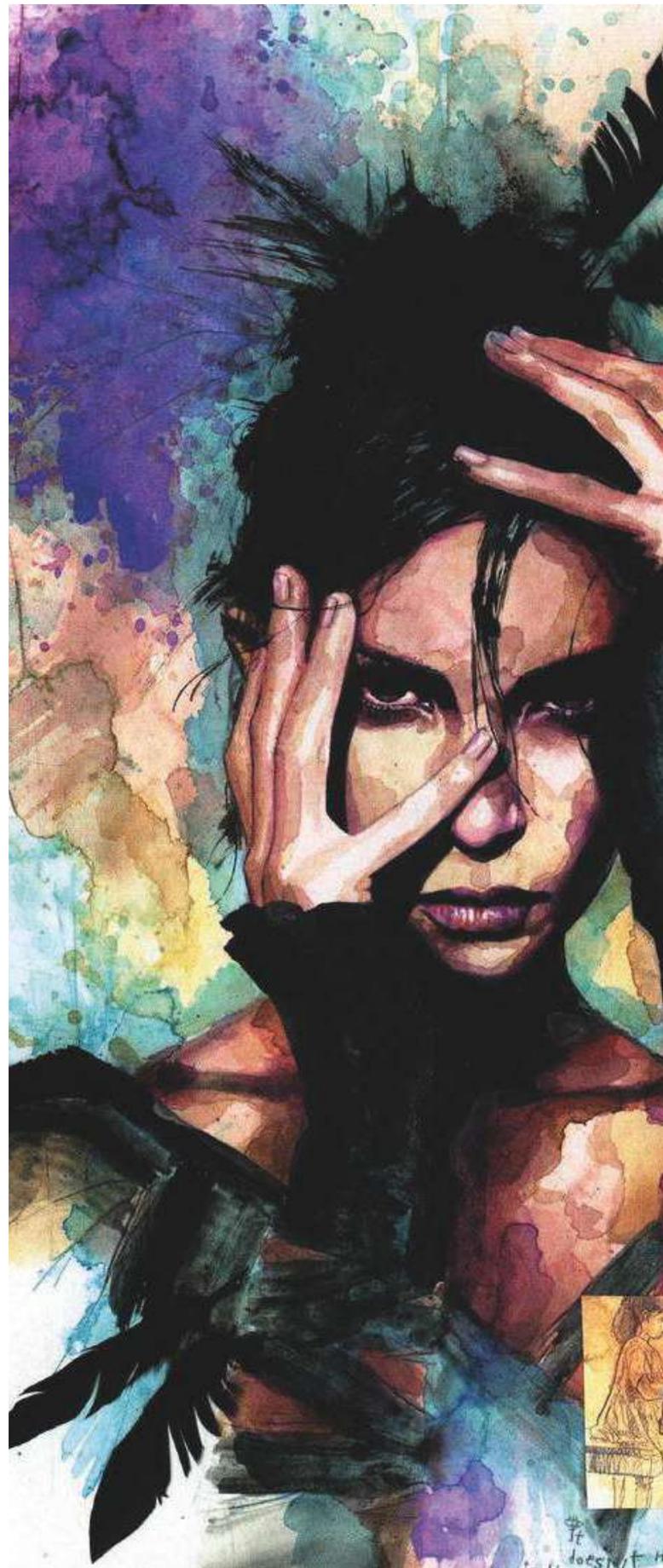


## Echo

Nata nel Queens, New York, dall'assassino della mafia nativo americano Willie "Cavallo Pazzo" Lincoln e da una donna messicana di cui ha il cognome ma che non ha mai conosciuto poiché è morta quand'era ancora in fasce, motivo per cui il padre l'ha cresciuta da solo, Maya Lopez è sorda fin dalla nascita; motivo per il quale, da bambina, viene erroneamente considerata ritardata e incapace di relazionarsi. Quando "Cavallo Pazzo" viene ucciso da Kingpin gli chiede, come ultimo desiderio, di crescere la bambina come fosse figlia sua, promessa che il leader criminale onora mandando Maya in un costoso centro di rieducazione per non udenti dove emerge la sua straordinaria abilità di imitare perfettamente qualsiasi azione veda compiere anche solo una volta.

Echo è dotata fin da bambina di un'intelligenza straordinaria e di una memoria eidetica che le permette non solo di ricordare tutto ciò che vede, ma anche di riprodurlo perfettamente per una sorta di innata abilità mimica. Essendo sorda, in combattimento Echo fa affidamento soprattutto sulla vista, motivo per il quale in condizioni di totale oscurità risulta in netto svantaggio. Sebbene sia capace di leggere pressoché perfettamente le labbra delle persone quando parlano, Maya si trova in grande difficoltà qualora questi indossino delle maschere o non siano nel suo campo visivo. Ad ogni modo, in alcuni fumetti ha perfino parlato con persone alle sue spalle è stato stabilito che la

ragazza sia in realtà capace di leggere istantaneamente le labbra con la coda dell'occhio, a distanza e perfino attraverso una maschera a viso intero se è abbastanza sottile.



## **Jericho**

Joseph era il figlio più giovane di Slade Wilson (Deathstroke the Terminator) e Adeline Kane Wilson, e aveva avuto una felice prima infanzia. Joseph era un prodigio musicale, oltre ad essere un artista di talento. Quando era un bambino, fu tenuto in ostaggio dal terrorista Sciacallo, mandato dal presidente di Quarac per aver ucciso un importante colonnello, nel tentativo di ottenere informazioni dal padre di cui lo aveva assunto, che stava segretamente conducendo una doppia vita come mercenario. Quando Deathstroke si rifiutò di cooperare con Jackal, citando una violazione del suo codice etico professionale, e tentando di ricusare Joseph scommettendo sulla sua velocità. Deathstroke riuscì a salvare suo figlio, ma non prima che uno degli uomini di Jackal gli tagliasse la gola. Di conseguenza, Joseph fu reso muto.

In seguito all'incidente, la madre di Joseph, Adeline divorziò da Slade e portò con sé Joseph e suo fratello maggiore Grant . Ad un certo punto, Joseph ha imparato a comunicare attraverso il linguaggio dei segni. Mentre era ancora un bambino, Joseph scoprì di possedere il potere metaumano di impossessarsi di qualsiasi essere umanoide osservandolo, risultato di sperimentazioni biologiche fatte sul padre anni prima. Per primo manifestò i suoi poteri quando stava salvando un amico in pericolo, ma Joseph fu lasciato traumatizzato dall'evento e i suoi poteri sarebbero rimasti dormienti fino alla sua tarda adolescenza.

Nella tarda adolescenza, Joseph ha lavorato con sua madre nella sua organizzazione di spionaggio, la Searchers Inc. e ha ricevuto addestramento in combattimento e furtività. Durante una missione, Joseph's ha completamente risvegliato i suoi poteri per salvare sua madre da un assassino e ha abbracciato le sue capacità per aiutare ulteriormente sua madre nel loro lavoro.

Forse non è il primo, ma lui sicuramente è stato il più famoso supereroe a portare il linguaggio dei segni in un fumetto. Il personaggio di Jericho è stato caratterizzato dai suoi creatori, Marv Wolfman e George Pérez, in modo che potesse comunicare solo esclusivamente con le emozioni espresse dal viso e appunto il già menzionato linguaggio dei segni, i due artisti, infatti, avevano deciso, che lui sarebbe stato l'unico personaggio nel fumetto a non avere né balloon, né didascalie che ne descrivessero i pensieri. I superpoteri di Jericho sono innati, quando incrocia lo sguardo con qualcuno, è capace di controllarne il corpo, muovendolo come fosse una marionetta.



## Four Energy Heroes

Nati per cambiare il mondo è il claim di Four Energy Heroes, il primo fumetto interpretato da supereroi disabili e normodotati in grado di fare delle loro diversità le loro più potenti doti. Nato con l'obiettivo di raccontare ai giovani l'inclusione sociale e la ricchezza della diversità, i protagonisti, come i ogni supereroe che si rispetti hanno dei soprannomi: sono Empathy, Sonar, Comet e Supernova.

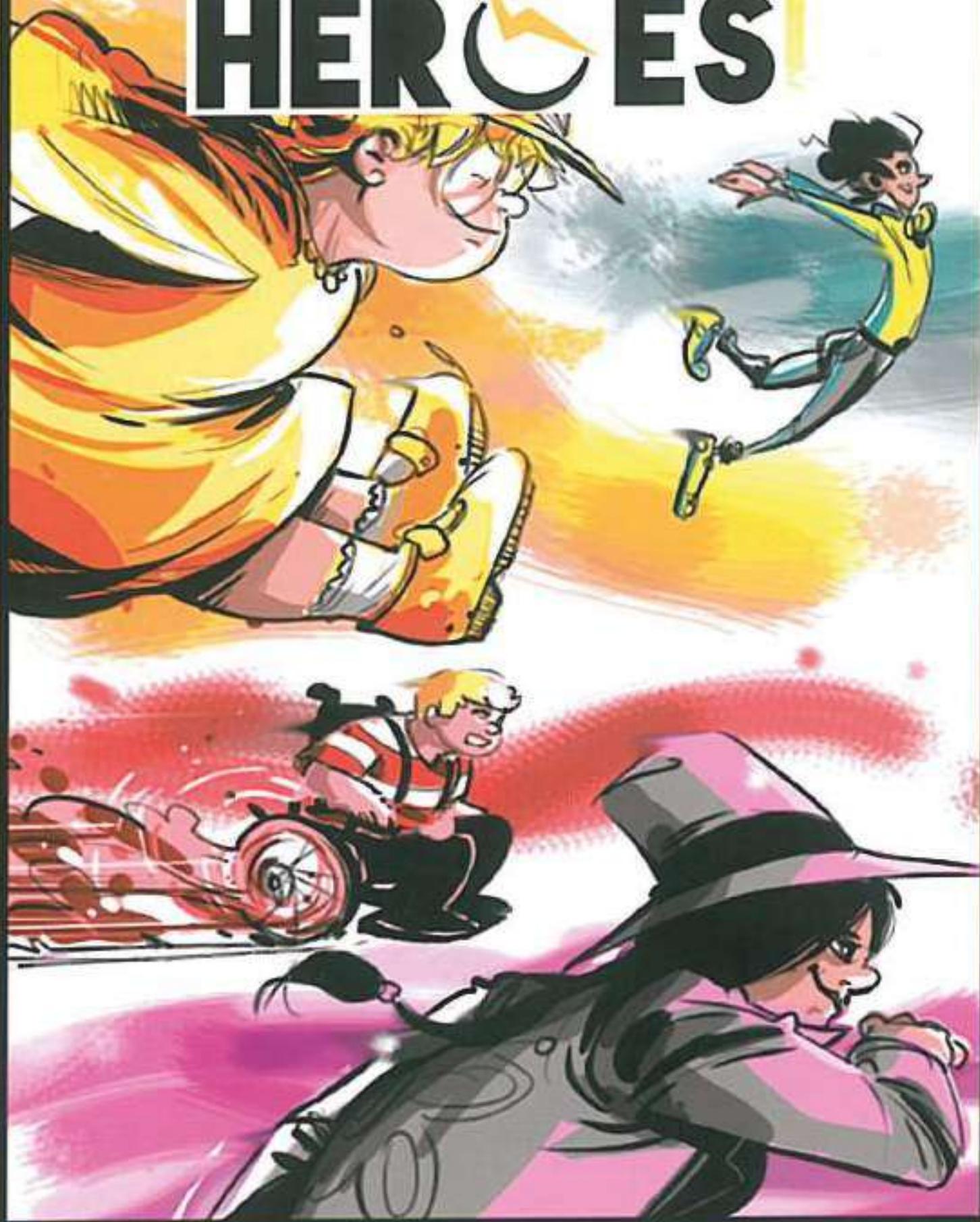
Marietta (Empathy) è una ragazza che, grazie alla sua spiccata sensibilità, ha sviluppato un sesto senso, quello di percepire i pensieri del prossimo.

Milko (Sonar) è un ragazzo che ha perso l'udito ma che ha saputo compensare il suo deficit così tanto da percepire, anche a chilometri di distanza, ogni richiesta d'aiuto e suoni impercettibili al resto del mondo. La ragazza con la sindrome di Down, Teresina (Comet) si sente prigioniera del suo corpo pesante e impacciato compensati da un carattere estroverso e impetuoso. Pietro (Supernova) ha una paresi motoria degli arti inferiori, per questo è costretto su una sedia a rotelle, è il leader del gruppo ed

eroe super veloce a bordo della sua sedia. Mentre i primi due personaggi sono di pura fantasia, per Teresina e Pietro l'ispirazione è stata tratta da due amici in carne e ossa, entrambi allievi dell'Accademia L'Arte nel Cuore, Emanuela Annini e Tiziano Donnici.



# Four • Energy HEROES!



# 04

## GIOCHI DA TAVOLO

---

### **La nascita dei giochi da tavolo**

Negli ultimi anni i giochi da tavolo hanno attraversato una fase di crescita esponenziale, tanto da parlare comunemente nel settore di una nuova Età dell'Oro per i boardgames. Il settore dei giochi da tavolo, infatti, cresce circa del 40% all'anno ed è una delle categorie di progetti più finanziati di Kickstarter.

I giochi da tavolo, tuttavia, non sono un'invenzione spassosissima del XX secolo. I boardgames vantano una lunghissima storia, addirittura millenaria, e sono stati il passatempo preferito di molte civiltà antiche. Il primo, rudimentale gioco da tavolo che conosciamo fa parte ancora oggi

di numerosi set di gioco che tutti noi usiamo, ovvero i dadi.

Una serie di 49 piccole pietre dipinte a intaglio sono state trovate nel tumulo di Başur Höyük, nel sud-est della Turchia, e risalgono a ben 5000 anni fa. Giochi simili sono stati inoltre rinvenuti sia in Siria che in Iraq. Da questi elementi possiamo quindi dedurre che i dadi fossero uno dei giochi più in voga dell'epoca nella Mezzaluna Fertile. Un altro gioco tra i più antichi è sicuramente il mancala, un gioco di semina molto comune in Asia, Africa e Medio Oriente la cui nascita potrebbe aggirarsi tra i 1000 ai 3000 anni fa.

Se oggi il giocare è una cosa



alla portata di tutti, un tempo le persone più appassionate di giochi da tavolo erano, i reali e gli aristocratici. Nell'Antico Egitto, i Faraoni giocavano a gioco di "Senet" le cui regole assomigliano a quelle del Backgammon ma con una forte componente simbolica tipica degli egiziani. Questo gioco era influenzato da una forte componente aleatoria, ossia legata alla fortuna, in quanto gli antichi egizi credevano fortemente nel concetto di "destino". Le tavole di "Senet" venivano spesso poste nella tomba insieme ad altri oggetti di vita quotidiana utili per il pericoloso viaggio nell'aldilà, tanto che il gioco è anche indicato nel capitolo XVII del Libro dei morti ed è stato trovato in svariate tombe predinastiche e della prima dinastia.

Il gioco di Ur, che deve questo nome in quanto ritrovato nella sua tomba reale, prevedeva l'utilizzo di 20 caselle e 6 dadi. La sua diffusione si ebbe in Iran, Libano, Egitto e regioni

circostanti, nel 2600 a.C.

Anche i nostri "moderni" scacchi hanno origini antichissime; alcune fonti farebbero derivare gli scacchi da un gioco, il "Chaturanga", che avrebbe avuto origine attorno al VI secolo, presso l'impero Gupta, in India, e che si sarebbe sviluppato in varie forme nelle diverse regioni asiatiche (scacchi cinesi, coreani e giapponesi) e occidentali. Secondo alcune teorie, la diffusione sarebbe iniziata presso i Persiani che, dopo averlo modificato, gli avrebbero cambiato il nome, e sarebbe proseguita presso gli Arabi per giungere infine nell'Europa medievale. Secondo altre teorie, invece, gli scacchi deriverebbero dallo "xiangqi", di origine cinese, o da qualche sua variante.

Le regole del primo gioco degli scacchi arrivato in Europa non differivano da quelle del gioco arabo: era caratterizzato da una scacchiera senza colori e da dinamiche che rendevano piuttosto lento il suo

svolgimento, così nel corso dei secoli, la necessità di velocizzare il gioco, dovuta in parte al fatto che si scommetteva sulle partite, comportò progressivamente l'adozione di movimenti più veloci. Queste testimonianze sono state raccolte nel "Libro del Acedrex" scritto nel 1283 dal re di Castiglia Alfonso X il Saggio, dove sono riportate le traduzioni in spagnolo di numerosi giochi arabi, alcuni ormai andati persi. Passando alla storia europea, impossibile non pensare agli antichi Romani. Questo popolo è famoso per la grande importanza data alle attività ludiche e non sorprende sapere che ci fossero molte taverne che ospitavano i giocatori. Tra i loro giochi preferiti vi erano quelli di carte, con i dadi, gli indovinelli e giochi da tavolo come il Triodo (simile al Filetto moderno). Molti giocavano anche a casa per potersi cimentare con il gioco d'azzardo, vietato per lungo tempo.

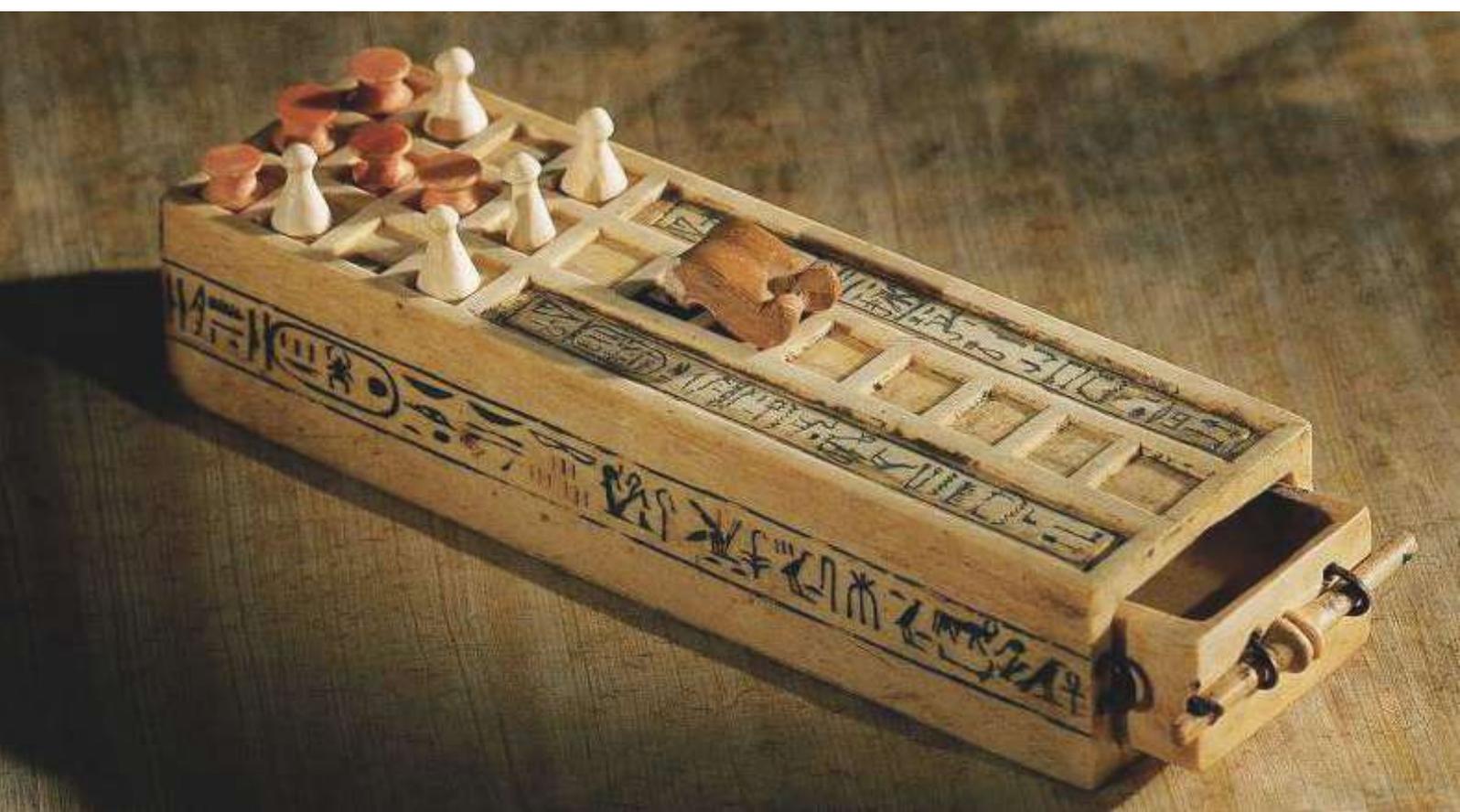
### **Giochi da tavolo nell'età moderna**

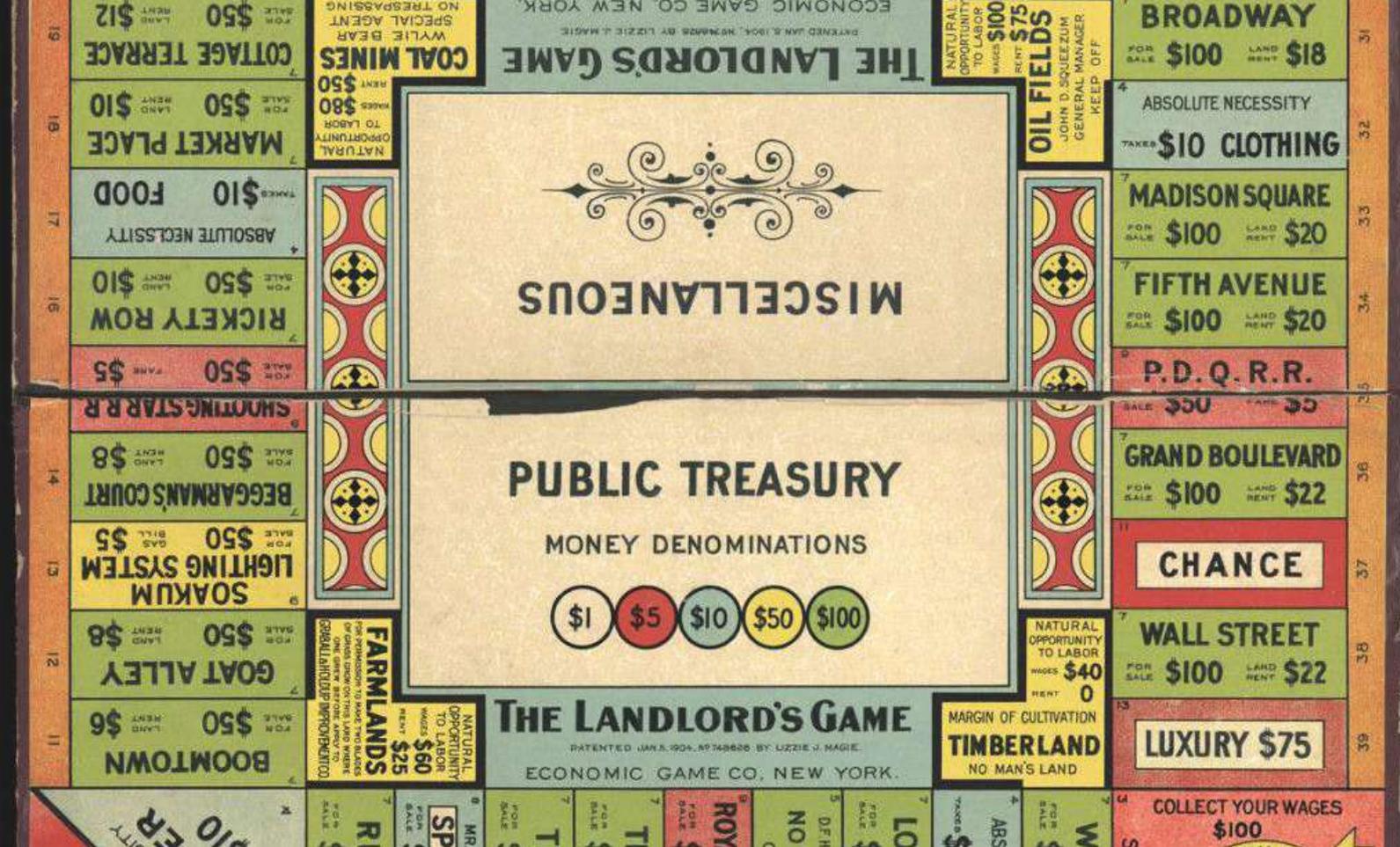
Nell'era moderna, i giochi da tavolo si diffusero nel XX secolo grazie al boom economico che permise ai ceti medi di spendere per qualcosa che allietasse il loro tempo libero. Anche dopo la Seconda Guerra Mondiale si osservò un aumento della richiesta dei giochi da tavolo, per cancellare le ombre della guerra e svagare la mente.

### **Monopoly**

L'ideatrice, Elizabeth "Lizzie" Magie, era una fervente sostenitrice del single tax movement, una proposta di fine '800 che chiedeva l'abolizione di tutte le tasse a favore di una tassa unica legata alla proprietà.

Per rendere questi principi il più convincenti possibili, Lizzie li trasformò in un gioco da tavolo: era il 1902. L'obiettivo di "The Landlord's Game", come era stato inizialmente chiamato, era quello di raccogliere il maggior numero possibile di terre. Quando le proprietà disponibili sul tabellone





scarseggiavano, l'affitto aumentava, e mentre alcuni "proprietari terrieri" vedevano le loro fortune moltiplicarsi, altri giocatori andavano irrimediabilmente in bancarotta. Lizzie brevettò il suo gioco da tavolo nel 1904, e ben presto molte persone iniziarono a rivedere e a migliorare il gioco realizzando varie versioni fatte a mano. Una di queste, ora comunemente chiamata Monopoli, venne inviata nel 1934 alla Parker Brothers (che aveva precedentemente rifiutato il gioco di Lizzie perché "troppo politico"), e la povera Lizzie ne vendette il brevetto per 500 dollari, esigendo però che insieme a Monopoly venissero stampate e distribuite anche copie del suo "The Landlord's Game", copie che rimasero purtroppo miseramente invendute sugli scaffali dei giocattolai.

## Cluedo

All'inizio del XX secolo, la Gran Bretagna era letteralmente inebriata dalle storie di crimini efferati, tanto da indurre un'amabile coppia di sposi, formata da Anthony ed Elva Pratt, a ideare un gioco da tavolo a tema. Dopo aver revisionato alcuni elementi sgradevoli (il nome originale, "Omicidio", fu cambiato in Cluedo), l'editore britannico Waddingtons ne acquistò i diritti nel 1945. Anche se il presidente della Parker Brothers, Robert Barton, amava Cluedo, inizialmente si rifiutò di pubblicarlo negli Stati Uniti in base a una regola aziendale di vecchia data che vietava qualsiasi prodotto correlato all'omicidio. Alla fine, tuttavia, venne fatto uno strappo alla regola e Cluedo venne pubblicato negli States con il nome di "Clue" nel 1949, diventando il gioco investigativo più famoso presso il grande pubblico.

## **Giochi di società e giochi da tavolo**

I giochi da tavolo rappresentano un fenomeno piuttosto diffuso nei paesi occidentali come momento di aggregazione, sebbene la loro importanza nella vita sociale dipenda anche dalle tradizioni nazionali.

In Germania e nei paesi di lingua tedesca, per esempio, la cultura del gioco da tavolo è molto più diffusa che in Italia. Non a caso proprio la Germania ospita il premio Spiel des Jahres (gioco dell'anno), che è il più importante del mondo.

Il gioco da tavolo si chiama in questo modo per una motivazione intuitiva: ha bisogno infatti di una qualsiasi superficie per essere giocato in quanto utilizza dei tabelloni o delle plance di gioco che, per forza di cose, devono essere poggiate su un tavolo o simili. Ovviamente esistono giochi da tavolo molto diversi tra loro e che potrebbero generare dubbi in merito alla loro categoria: i tabelloni possono essere sostituiti dalle plance personali, possono esserci diversi pezzi da far combaciare o l'aggiunta di altri elementi come carte, segnalini, ecc. Alcuni potrebbero pensare che i giochi esclusivamente di carte possano essere considerati da tavolo ma non è così in quanto sono una categoria a sé. Questo genere di giochi ha una notevole importanza come intrattenimento per la famiglia, infatti nascono proprio per poter essere giocati da persone di tutte le età; ma, con il tempo, si è assistito ad una netta trasformazione e alla nascita di altri giochi da tavolo le cui regole possono risultare troppo complicate persino per molti adulti (come alcuni wargame

o gestionali), o che richiedono un ragionamento attento e approfondito (come molti classici giochi astratti quali gli scacchi e la dama).

Il gioco di società è una definizione molto più generalizzata e comprende una serie di attività ludiche.

All'interno di questa categoria sono inclusi i giochi di carte, i giochi da tavolo, i giochi di ruolo, i giochi di gruppo e tanti altri. Risulta difficile dare una definizione di cosa sia un gioco di società e cosa non lo sia, ma basta pensare ad un'attività il cui obiettivo è unicamente far giocare uno o più soggetti, che possa essere giocato continuamente e che permetta di distrarre dalla quotidianità.

## **Tipologie di giochi da tavolo**

### ***Simulazione e giochi astratti***

Alcuni giochi possono essere considerati come simulazioni, più o meno semplificate, di aspetti della vita e del mondo reale, favorendo la finzione e il gioco di ruolo. Esempi celebri di giochi di simulazione includono Monopoli (che è una simulazione del mondo del mercato immobiliare), Cluedo (in cui i giocatori impersonano investigatori sulla scena di un delitto), o RisiKo!, il più celebre e diffuso fra le molte migliaia di giochi che simulano la guerra e la geopolitica. Una simulazione molto più realistica dello scontro militare si trova nei wargame propriamente detti. D'altro canto, alcuni giochi non rappresentano alcuna situazione reale, o alludono alla realtà solo molto vagamente; vengono solitamente detti "giochi astratti". Esempi classici



includono gli scacchi, la dama, la dama cinese, il go e il reversi, il domino, il mahjong, il mancala, il backgammon. Molti di questi giochi hanno forti connotazioni geometriche o matematiche. In questa categoria si possono anche classificare i "giochi di parole" come Scarabeo o Verba Game e i giochi di indovinelli e domande come Trivial Pursuit.

Giampaolo Dossena, uno tra i massimi esperti di giochi in Italia, ha proposto la suddivisione dei giochi in "giochi di ambientazione" e di "simulazione". I primi sono i giochi il cui regolamento non ha nessun legame specifico con il contesto rappresentato (per es. Monopoli), i secondi, viceversa,

rappresentano ricostruzione in meccanismi e procedure di gioco dell'ambito reale di ispirazione (per es. i wargame).

### ***Determinismo, fortuna e statistica***

Un'altra suddivisione dei giochi può essere fatta in ragione della rilevanza dell'elemento casuale, e quindi della fortuna, nelle dinamiche del gioco. Nei giochi a informazione completa la fortuna è in genere completamente assente; una buona parte dei giochi astratti (scacchi, dama, e così via) ha questa caratteristica. Questi giochi hanno una meccanica completamente deterministica: in ogni momento, la situazione di gioco dipende

“esclusivamente” dalle scelte via via operate dai giocatori, e i giocatori hanno tutte le informazioni necessarie per prevedere le conseguenze di tali scelte. L'estremo opposto è costituito dai giochi di “pura fortuna”, dove il giocatore in effetti non ha la possibilità di eseguire alcuna scelta strategica; si tratta normalmente di giochi per bambini, come il gioco dell'oca. La maggior parte dei giochi per adulti con componente casuale, invece, si possono classificare come “giochi statistici”. In questo caso l'elemento casuale è presente ma la sua rilevanza viene ridimensionata dalla legge dei grandi numeri ed è possibile agire strategicamente sulla base di considerazioni statistiche. In RisiKo!, per esempio, l'andamento delle battaglie è governato da una serie di lanci di dadi, ma le probabilità di vincere o perdere uno scontro possono essere calcolate in maniera precisa a partire dall'entità delle forze in campo. L'elemento casuale può essere ottenuto con mezzi molto diversi: il più frequente è certamente il dado, spesso (ma non sempre) a sei facce, oppure mazzi di carte particolari come gli “Imprevisti” di Monopoly. Sebbene alcuni puristi considerino l'elemento casuale nei giochi poco desiderabile, altri sostengono che il caso, per lo meno nei giochi di tipo statistico, possa condurre a problemi strategici più interessanti e ricchi di sfaccettature attraverso concetti come il valore atteso e la gestione del rischio.

### ***Giochi di percorso***

Nei giochi di percorso, il tabellone

rappresenta un “tragitto” che deve essere compiuto dai giocatori, e il vincitore è normalmente il giocatore che arriva per primo al traguardo. Il più famoso è sicuramente il gioco dell'oca, ma esistono anche molti giochi di percorso più complessi come Taboo.

### ***Party game***

Giochi per un elevato numero di giocatori con regolamenti semplici e strategie non troppo complesse

### ***Giochi di posizionamento***

Si tratta di una categoria di giochi piuttosto diffusa in Germania, in cui la dinamica è incentrata sul posizionamento di pedine sul tabellone, allo scopo di ottenere determinati risultati per esempio di tipo geometrico; in alcuni casi, addirittura, il tabellone è il “risultato” delle azioni di posizionamento (per esempio di tasselli che vanno a comporre gradualmente il tabellone in un modo che ricorda i puzzle); il caso più celebre è probabilmente Carcassonne.

### ***Giochi di carte***

Alcuni giochi da tavolo non utilizzano un tabellone, ma si giocano solo, o principalmente, facendo uso di speciali carte, appositamente progettati. L'uso delle carte anziché di altri supporti fisici può spesso considerarsi un fatto accidentale, che non implica necessariamente particolari differenze tecniche rispetto ai giochi con tabellone.

### ***Wargame***

I wargame sono giochi da tavolo

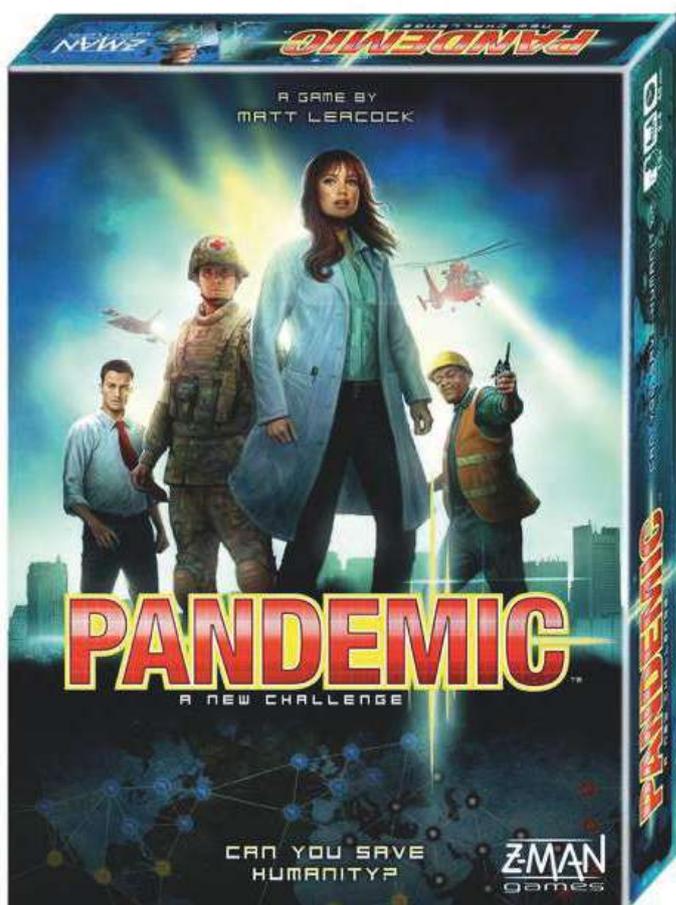
che simulano in maniera "accurata" guerre e battaglie. In alcuni casi l'enfasi è proprio sul realismo della simulazione, e questo può facilmente implicare regole anche molto difficili, accettabili solo dai veri appassionati e improponibili per il giocatore medio. Vi sono tuttavia anche wargame che cercano un compromesso fra il realismo delle meccaniche di gioco e la giocabilità. Moltissimi wargame hanno ambientazione storica, ma non mancano esempi di wargame fantasy, fantascientifici, e così via. Per motivi tecnici, una gran parte dei wargame utilizzano plance di gioco caratterizzate da una griglia esagonale (si parla spesso, in tal caso, di "wargame esagonali") che consente una miglior simulazione degli spostamenti.

### *Giochi cooperativi*

In questo tipo di giochi, chiamati anche collaborativi, i giocatori uniscono le forze "contro" il gioco per raggiungere un obiettivo comune, vincendo o eventualmente perdendo tutti assieme. I giochi cooperativi enfatizzano la cooperazione sulla competizione tra i giocatori. I partecipanti in genere giocano contro il gioco, e talvolta anche contro uno o due altri giocatori, che assumono il ruolo di traditori.

Hanno cominciato a diffondersi a partire dagli anni 2000 grazie a giochi molto popolari come Pandemia o Hanabi.

Nel 2017 sono diventati popolari giochi cooperativi ispirati all'"escape room", tra quelli più noti troviamo Escapoly (un gioco da tavolo che permette di trasformare la propria casa in una scena del crimine) e The Game.



# 05

## BAMBINI E GIOCHI DA TAVOLO

---

### **Aspetti positivi dei giochi da tavolo**

I giochi di società o giochi da tavolo, sono i giochi che hanno un fascino senza tempo; sono divertenti ed educativi allo stesso tempo, e sono adatti sia ai grandi che ai bambini. Partecipare a un gioco di società, ha un alto valore educativo perché è un gioco verticale e unisce le generazioni dato che al gioco possono partecipare tutti i familiari in maniera trasversale dal nonno al bambino di pochi anni. Questo tipo di partecipazione aiuta a creare nuovi legami, crea rapporti di complicità tra individui di età diverse ed educa al rispetto reciproco. I giochi di società permettono anche l'apprendimento del valore della

pazienza, una caratteristica che nei bambini è difficile da sviluppare. Aspettare il proprio turno, essere in balia della fortuna, lanciare un dado abitua il bambino a sviluppare il senso dell'attesa e dei turni e lo aiuterà a non crescere viziato. Infatti se il turno di gioco sarà fortunato il premio sarà la pura e semplice soddisfazione di procedere verso la vittoria, se il turno sarà sfortunato il piccolo imparerà gradualmente a non prendersela.

Fattore molto importante è che i bambini imparano a strutturare la loro immaginazione. Il gioco permette inoltre di riscoprire una dimensione antica e affascinante

per i più piccoli, abituati alla terza dimensione dei videogiochi, in cui tutto resta però intrappolato all'interno di uno schermo, coinvolgendo solo un senso: la vista. Il bambino può vedere, annusare, toccare le diverse consistenze, può manipolare i componenti del gioco anche al di là della partita in sé, dando libero sfogo alla sua fantasia con un'approccio multi-sensoriale.

Uno dei benefici principali dei giochi da tavolo consiste proprio nel mantenere a lungo la concentrazione, ossia uno dei pilastri per il buon funzionamento cognitivo. Grazie ai giochi da tavolo e di società vengono coinvolte la memoria verbale e la memoria visiva, che servono per mantenere in atto gli schemi di gioco, per prevedere le mosse degli

avversari, per progettare le proprie mosse successive e per ragionare sullo svolgimento di questa attività.

Il gioco di società insomma affina tutti i sensi e aiuta a sviluppare una dote che oggi sembra avere sempre meno spazio nella vita dei piccoli: la creatività. Anche la prontezza di riflessi viene stimolata, dovendo avere la velocità per ritrovare, per esempio, numeri, luoghi o tragitti all'interno del proprio turno. Nei giochi più complessi, come i Coloni di Catan, si affina la capacità di gestire risorse, commerciare e cooperare con gli avversari al fine di avere un tornaconto vantaggioso per entrambi. In questi giochi, insomma, la teoria si unisce alla pratica e il piacere di giocare consiste più nello stare insieme in famiglia che nel vincere meramente al gioco.



## **Dobble (Asterion)**

*Per migliorare l'attenzione e il linguaggio preciso*

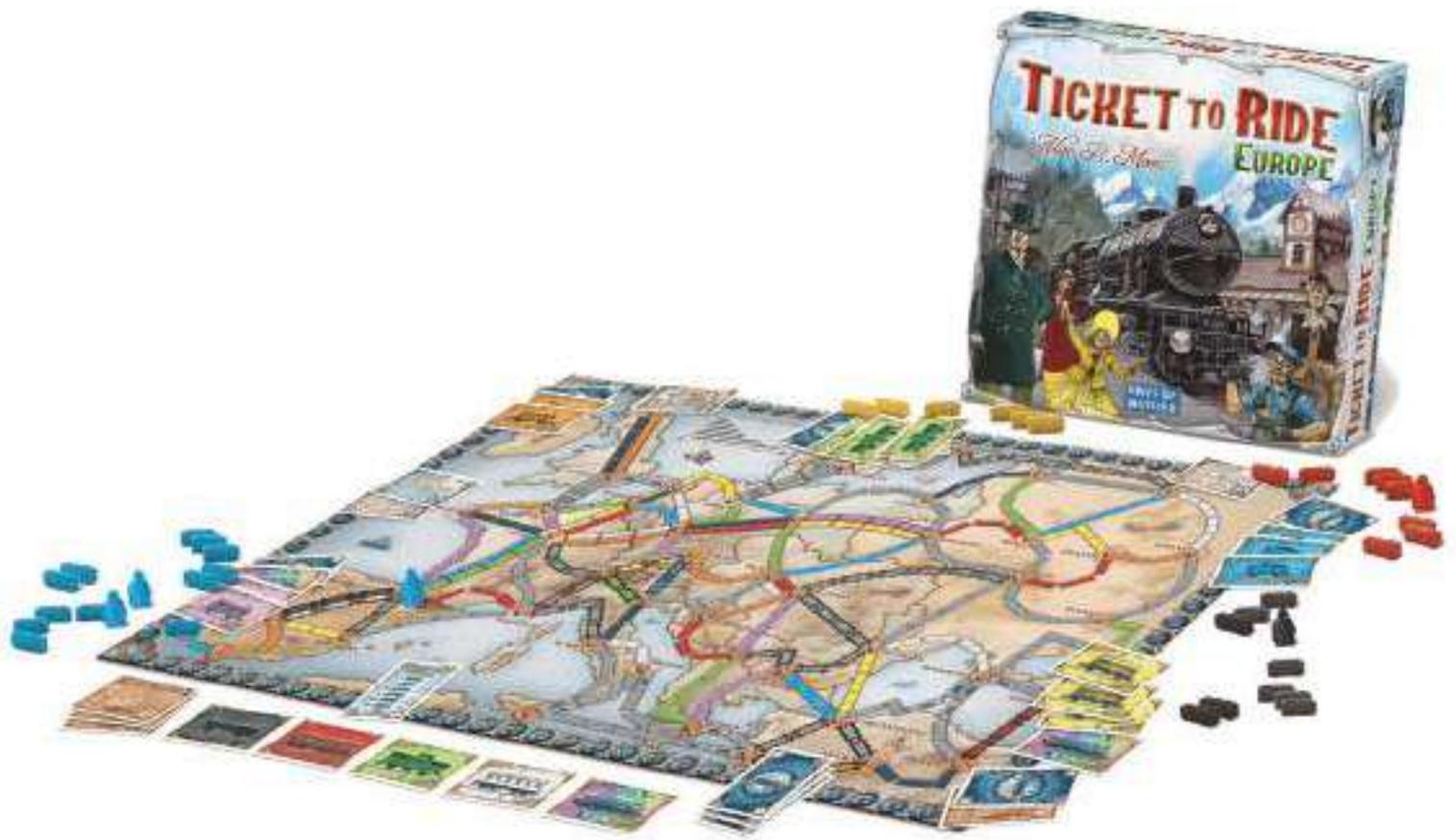
Un titolo semplice ed immediato, basato sui riflessi, che diverte fin da subito qualsiasi bambino a cui venga proposto di giocare! Basato su un mazzo di 55 carte, ciascuna con 8 diversi disegni, richiede di essere il più veloce e abile a individuare i simboli in comune tra varie carte. "Dobble stimola l'attenzione le capacità di riconoscere e denominare in modo corretto simboli diversi: tutti requisiti

utili per l'apprendimento nella scuola primaria". In ognuno dei 5 giochi, infatti, occorre trovare al volo il simbolo uguale tra 2 carte, nominarlo ad alta voce, e prendere o scartare la carta, in base alle regole (sempre semplici) della partita in corso. Età indicativa: da 5-6 anni  
Giocatori: 2-8  
Durata media: 15 minuti

## **Bicchieri Sprint (Giochi Uniti)**

*Per allenare il senso della spazialità*  
Bicchieri Sprint allena il senso





della spazialità (l'orientamento e la posizione nello spazio), che rappresenta un requisito base per l'apprendimento della letto-scrittura al debutto in aula. E' un grande vantaggio, affinare questa competenza nel corso di un gioco semplice e divertente che, tra l'altro, permette anche di esercitare riflessi e velocità. A ogni mano, infatti, i giocatori devono cercare di disporre il più rapidamente possibile i loro 5 bicchieri colorati nello stesso ordine indicato della 'carta-compito' girata sul tavolo, a turno, da tutti. Appena finito, ogni giocatore suona il campanello: chi è stato più veloce e ha ricreato la sequenza corretta dell'immagine vince la manche e conquista la carta. Alle fine, si aggiudica la vittoria, il partecipante che è in possesso di più carte.  
Età indicativa: dai 5-6 anni.  
Giocatori: 2-4  
Durata media: 15 minuti

### **Ticket to ride (Asterion)**

*Per tenere sotto controllo l'impulsività e imparare a pianificare*

Ticket to Ride è un'avventura ferroviaria attraverso il Nord America. Ogni giocatore deve cercare, infatti, di collegare tra loro diverse città ricorrendo alle concessioni di tratte ferroviarie. Il gioco rafforza la capacità di pianificare azioni mirate a un obiettivo (tattica e strategia), competenza utile per l'apprendimento a scuola. Inoltre, migliora la capacità di interagire con gli altri e l'attenzione globale e quella più specifica sui dettagli. Lo scopo del gioco è accumulare il maggior numero di punti, collegando tra loro, le città o realizzando il percorso più lungo.  
Età indicativa: da 8-9 anni  
Giocatori: 2 -5  
Durata media: 45 minuti

### **Time's Up Family (Asterion)**

#### *Per migliorare la capacità di sintesi*

Divertente, veloce e con poche semplici regole, Time's Up! Family si basa su una sfida in 3 round, divisi in squadre. Il gioco aiuta a migliorare l'attenzione, la capacità di sintesi e l'espressività. In 40 secondi, un membro di ogni gruppo deve far sì che i compagni indovinino il maggior numero possibile di carte raffiguranti animali, oggetti o mestieri; poi il turno passa all'altra squadra. A ogni round la gara diventa più eccitante: durante il primo, è possibile parlare liberamente, nel secondo è permesso dire un'unica parola per carta e infine si deve usare solo la mimica. Alla fine della partita, vince chi ha totalizzato più punti.

Età indicativa: da 7-8 anni

Giocatori: 4 - 12

Durata media: 30 minuti

### **Co-Mix (Ghenos Game)**

#### *Per arricchire il lessico*

Collaborazione, fantasia, e narrazione sono i punti di forza di Co-mix. Il gioco, infatti, mette alla prova le abilità linguistiche e creative di ogni bimbo arricchendo anche il lessico. L'obiettivo del gioco è quello di inventare una storia basata sulle carte-vignette sistemandole sulla tabella (plancia) in dotazione come un vero fumetto. Occorre, però, seguire un tema prestabilito, uguale per tutti. Alla fine, dopo tre round, vince chi ha totalizzato il punteggio più alto per le sue storie votate in segreto dagli altri giocatori con 4 tipi di gettoni disponibili. Quello con il simbolo del cuore indica la storia più emozionante, la lampadina la più originale e

l'ingranaggio il racconto costruito meglio, mentre i gettoni con i puntini di sospensione neutri.

Età indicativa: da 8 anni

Giocatori: 3-10

Durata media: 30-45 minuti

### **Castello dei 1000 specchi (Giochi Uniti)**

#### *Per allenare la memoria*

Ambientazione fantasy, in un grande castello, tutto da scoprire, per questo divertente (ma molto educativo) gioco che mescola un po' le caratteristiche del tipico memory con le leggi dell'ottica. Perfetto per esercitare la concentrazione, la memoria, il gioco aiuta a capire come funzionano gli specchi. Lo scopo del gioco è trovare gli oggetti che Victor, un vampiretto distratto, ha dimenticato per le stanze usando gli specchi montati sul tabellone che è sopraelevato perché sfrutta anche la scatola. Quando un giocatore tira il dado può spostare Victor di un certo numero di caselle capitando in uno spazio con un oggetto disegnato che poi dovrà individuare spostando al massimo 3 specchi. Alla fine della partita, chi ha guadagnato più 'gocce blu di vampiro', ottenute scommettendo sulla capacità degli altri giocatori di trovare gli oggetti.

Età indicativa: da 6 anni

Giocatori: 2-4

Durata media: 20 minuti

### **Super Farmer (RedGlove)**

Semplice e divertente, Super Farmer è un ottimo 'alleato' per insegnare ai bimbi a fare piccoli calcoli (tipo somme, divisioni) entrando sempre



più in confidenza con la matematica. Inoltre, anche se si basa, in parte, sulla fortuna con il lancio dei dadi (12 facce raffiguranti i diversi animali della fattoria), richiede di fare una valutazione del rischio. Ogni giocatore ha una plancia (divisa in 5 righe, una per ogni categoria di animali), dove mettere i suoi animali; lo scopo è quello di far prosperare la fattoria. Vince chi ottiene per primo un animale per ogni tipo conquistando il titolo di Super Contadino.

Età indicativa: da 6 anni

Giocatori: 2-4

Durata media: 20 minuti

### **Dixit (Asterion)**

*Per stimolare la fantasia e parlare di sentimenti*

Ideale per tutta la famiglia, Dixit crea uno speciale clima di condivisione

perché non suscita il senso di competizione pura e favorisce invece lo scambio. Utile per stimolare la creatività, la fantasia e la capacità di esprimere i sentimenti, in più, aiuta i più piccoli ad allenare le loro abilità linguistiche ed espressive arricchendo anche il lessico. Il gioco si basa su un mazzo di 84 carte illustrate: a turno un giocatore riveste il ruolo di 'narratore' descrivendo il disegno di una carta a scelta tra le 6 che ha in mano senza mostrarla. Gli altri devono individuare tra le loro 6 carte quella che meglio rappresenta la frase pronunciata dal 'narratore' e metterla sul tavolo. Alla fine, vince chi riesce a individuare la carta iniziale prescelta.

Età indicativa: da 7-8 anni

Giocatori: 3-6

Durata media: 30 minuti

# 06

## DISABILITÀ E GIOCHI DA TAVOLO

---

### **Trovo Amici**

Superare la diversità giocando è quanto di meglio si possa chiedere. Alessandro Casadio, fumettista 53enne, in collaborazione con l'associazione onlus Amici Insieme, ha realizzato, , il gioco da tavola "Trovo Amici", un gioco tutto particolare in cui chi vi partecipa trova come ostacoli una barriera architettonica, un parcheggio occupato, un gradino davanti all'ingresso del cinema, ma anche un lavoro introvabile, un atteggiamento di chiusura verso gli altri che può caratterizzare chi vive una disabilità, ma anche chi non la vive. "Trovo Amici" ha come obiettivo quello di avvicinare le persone, favorire

la conoscenza e l'amicizia fra tutti, vincendo qualsiasi reticenza generata dalla diversità.

Il gioco mette chi vi partecipa nella condizione di dover organizzare una gita, un'uscita, una festa, una passeggiata con una persona disabile. Lo scopo è quello di riuscirci, senza saltare giri ed evitando di restare impediti a causa delle difficoltà che si presentano. Rivolto per lo più a giovani e adolescenti, con e senza disabilità , ma usabile da una fascia di età compresa tra i 6 e i 99 anni, il gioco vuole essere dunque un vero e proprio momento di divertimento "costruttivo".

## Solidarietà a regola d'arte

Il gioco è il compimento del progetto 'Solidarietà a regola d'arte', realizzato dalle cooperative C'era L'acca e Rhiannon, con il finanziamento della Fondazione Comunitaria della Valle d'Aosta. Il gioco da tavolo ideato da un gruppo di giovani valdostani, si rivolge prevalentemente a bambini e ragazzi e il suo svolgimento si ispira molto al classico gioco dell'oca dove però si potranno affrontare i problemi di persone che vivono condizioni e situazioni differenti attraverso vere e proprie prove pratiche.

## Ciak, si aggira

Gioco da tavolo rivolto ai bambini dai 6 anni in su ideato da Ermio De Luca, ingegnere che convive con una disabilità. Protagonisti di "Ciak si aggira" sono sei bambini: Fabio, Giorgio, Mauro, Adele, Fanny e Marta,

più Isotta, la sedia a rotelle che Fabio utilizza.

Nel gioco si trova un percorso all'interno del quale troviamo caselle che ci rallentano o che ci bloccano per uno o più turni, o caselle con delle barriere che ci costringono a tornare indietro. Ovviamente ci sono anche delle agevolazioni lungo il percorso. Strutturato in maniera molto semplice, il gioco permette di capire come, per chi vive in carrozzina, anche un percorso normale possa diventare molto difficoltoso, gli ostacoli più banali riescono purtroppo a rallentare o addirittura a fermare non solo il disabile, ma anche il suo accompagnatore. architettoniche. In questo modo i bambini potranno immedesimarsi e comprendere le difficoltà di chi utilizza sedie a rotelle o altri ausili per la mobilità.



## **My Brother**

Un trasloco rappresenta sempre una occasione di stress in famiglia. Se, poi, uno dei membri del nucleo familiare è un ragazzo particolarmente fragile, il cambiamento presenta ostacoli impegnativi e genera preoccupazione. My Brother nasce da un progetto di Irene Nappi ex studentessa di Design della Comunicazione, con la collaborazione di più figure professionali: la casa editrice Demoela, l'associazione Play Res di Modena e la dottoressa Lumachi.

Protagonista è la famiglia Fonte che sta per affrontare un trasloco imminente, il cambiamento influisce sulla vita di tutti e soprattutto per Eric, ragazzo con problemi di schizofrenia che accusa molto lo stress di questo evento. L'obiettivo è superare gli ostacoli nella gestione delle difficoltà quotidiane, accompagnando i Fonte nell'affrontare nuove sfide e giornate impegnative.

Il gioco cerca di trasportare i giocatori nelle dinamiche di una famiglia in cui uno dei membri ha problemi legati alla schizofrenia e, aiuta a capire come poter gestire una situazione del genere. E' un gioco in cui tutti, per vincere, devono prendersi cura e imparare ad amare chi è più sfortunato di noi, ma non per questo meno talentuoso e nobile.

In My Brother ogni giocatore interpreta un membro della famiglia e, scegliendo come comportarsi in base alle azioni a disposizione, dovrà aiutare i propri familiari a superare imprevisti e momenti difficili, mantenendo lo stress il più basso possibile e tutelando Eric, la figura più fragile della famiglia.

Regolamento  
Rules

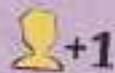
MY  
BROTHER



Emily

sorella  
sister

MY  
BROTHER



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

# 07

## IL PROGETTO

---

### **Premessa**

Una volta acquisite le conoscenze almeno generali di cosa volgia dire essere disabili e l'aver approfondito nello specifico alcune disabilità che poi saranno riprese all'interno del gioco, si è passati alla creazione di quest'ultimo.

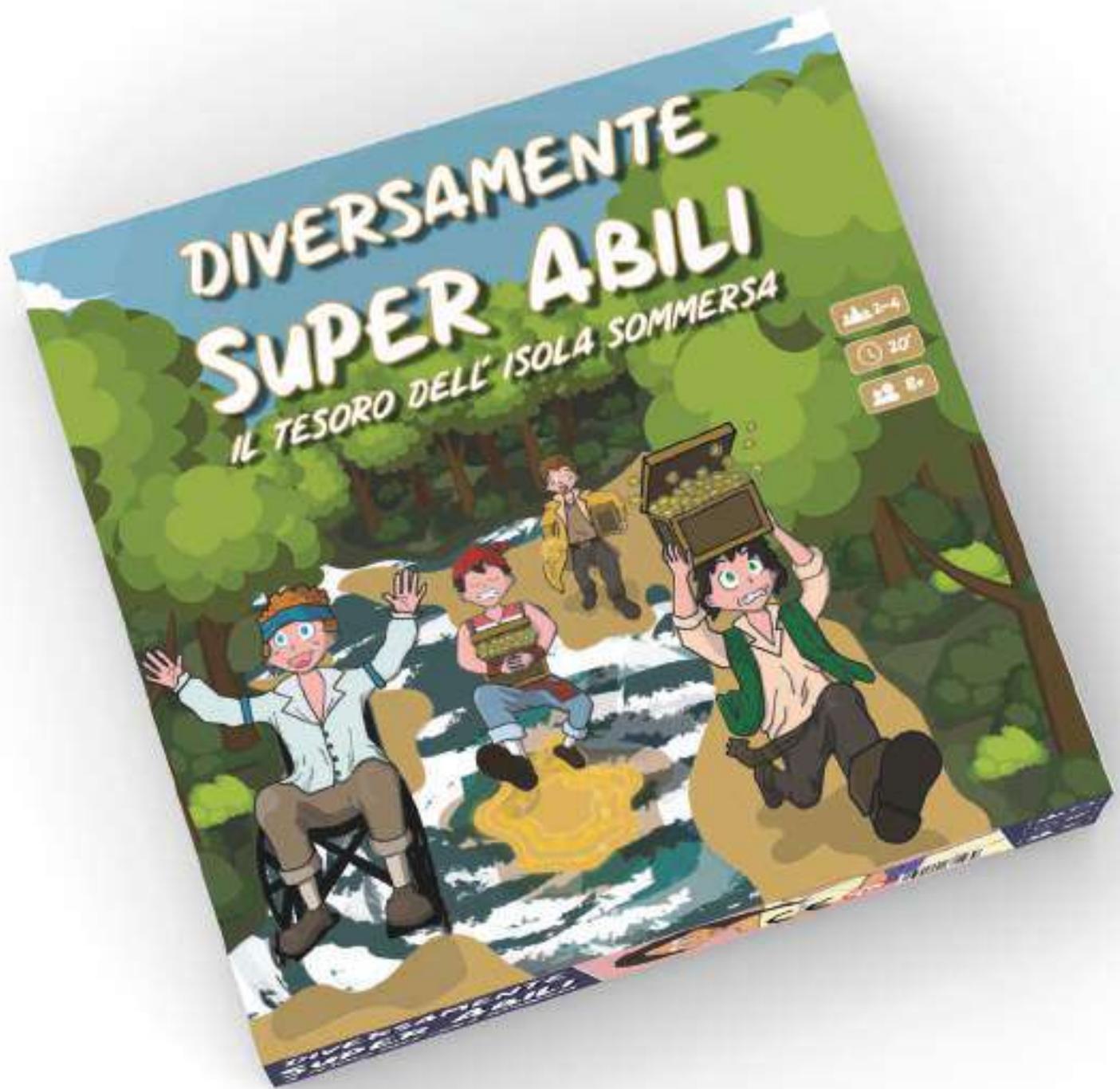
L'obiettivo fin da subito non era quello di spiegare in maniera scientifica le disabilità trattate, ma presentarle ai ragazzi (giocatori), in una veste più leggera per permettergli un approccio più amichevole.

### **Diversamente Super Abili**

All'interno del titolo del gioco, si è voluto creare questo dualimo tra

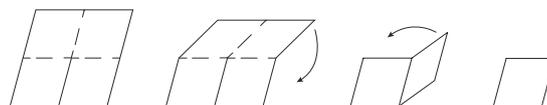
“Diversamente Abili” e “Super Abili”, proprio a testimonianza del fatto che l'essere diversamente abile, è vero comporta il dover faticare di più per raggiungere certi obiettivi ma non deve essere sempre visto come qualcosa di assolutamente negativo. Spesso proprio le persone che sono in maggiore difficoltà si sono dimostrate veri esempio di coraggio.

Il sottotitolo “Il tesoro dell'isola sommersa” invece allude all'ambientazione piratesca che fa da sfondo ai personaggi di questo gioco e che aiuta a contestualizzare il tutto.



## Tabellone -mondo di gioco

Il tabellone rappresenta la base su cui andare a poggiare i vari elementi del gioco. L'illustrazione è quella di un'isola all'interno della quale i giocatori dovranno muoversi.



Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
500 mm x 500 mm

Linea di piegatura - - - - -  
Linea di taglio \_\_\_\_\_

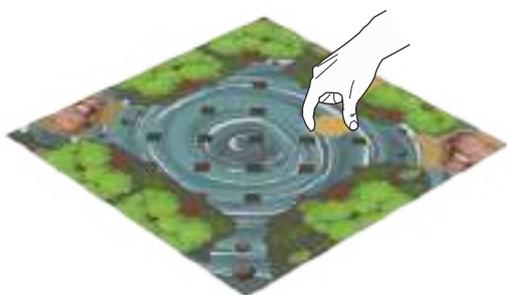
## Tessere

Le tessere vanno a costituire il vero e proprio terreno di gioco.  
Sopra ad ogni tessera è stato ricreato un effetto sabbia visto che andranno a posizionarsi al centro del tabellone formando così l'isola.



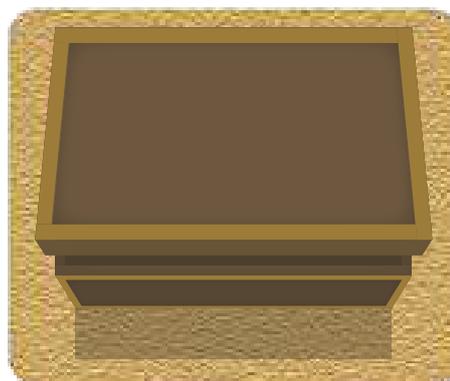
Pantone 465 C

Cartoncino da 0,6 mm, 400 g/m<sup>2</sup>  
50 mm x 50 mm



## Segnalini Forziere

Come ogni isola che rispetti, anche in questa ci sono dei forzieri da andare ad aprire; alcuni di questi ovviamente conterranno tanti tesori, ma altri invece non saranno proprio delle piacevoli sorprese.



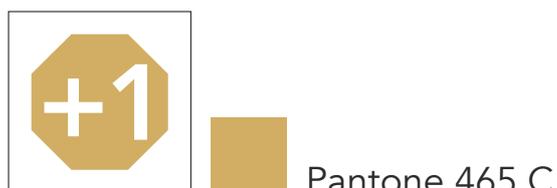
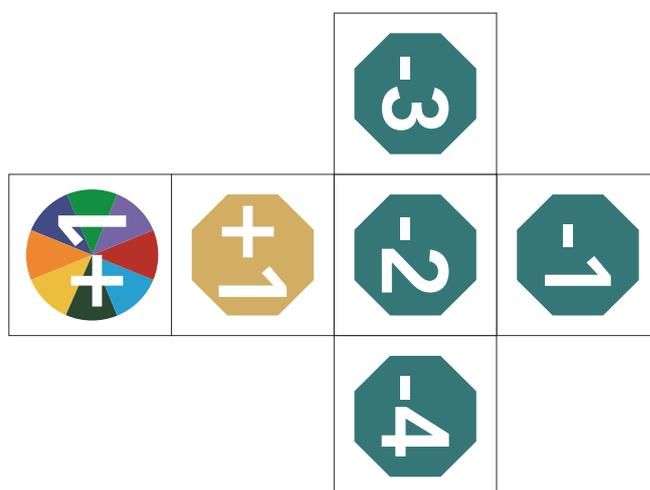
Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
32,3 mm x 38,5 mm



## Dado

Il dado, all'interno del gioco rappresenta l'elemento di fortuna/sfortuna.

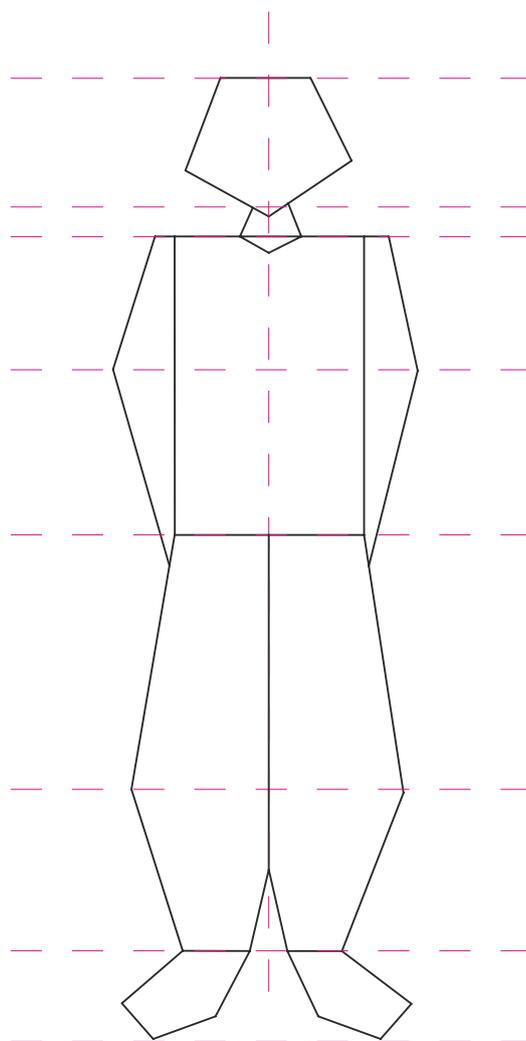
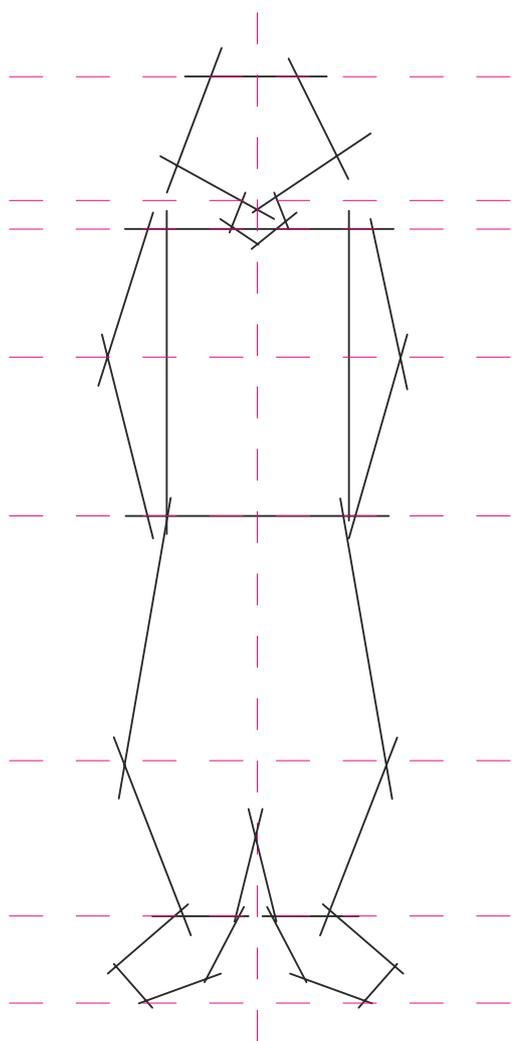
All'interno dell'ambientazione invece il dado simboleggia lo scorrere del tempo e di conseguenza i cambiamenti a cui l'isola è soggetta, come l'abbassarsi e l'alzarsi del livello del mare.



## Creazione dei personaggi

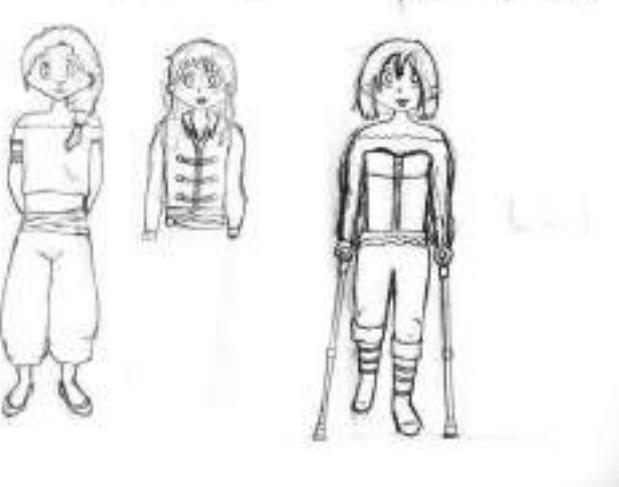
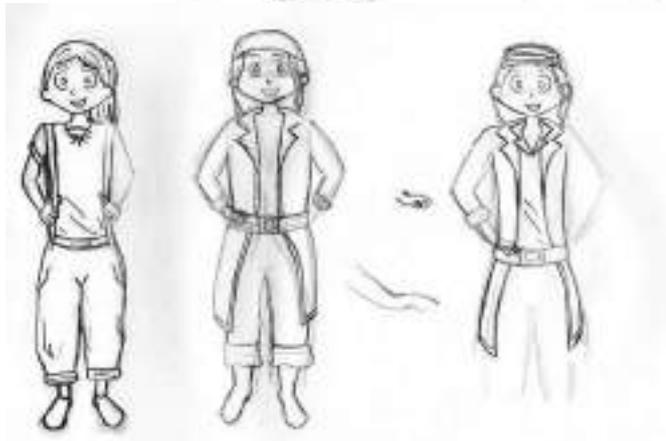
Per la creazione dei personaggi sono partito dal un processo di geometrizzazione e semplificazione dei volumi del corpo umano.

Una volta definite le linee guida e le proporzioni dei vari personaggi, per ognuno di essi è stata scelta una posizione da fargli assumere, che poi è andata a ripetersi sia nelle pedine che nelle carte.



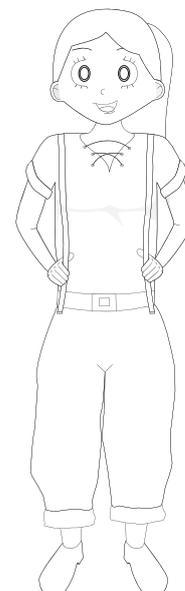
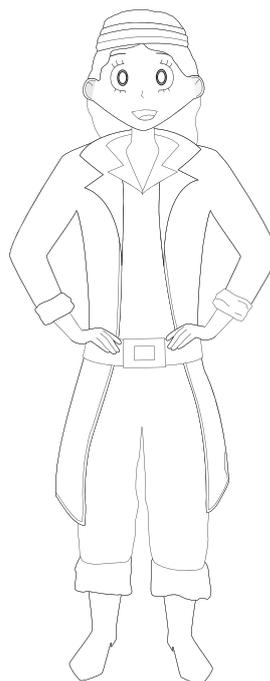
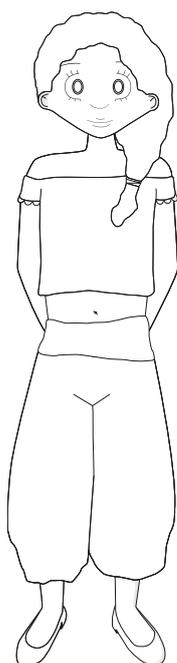
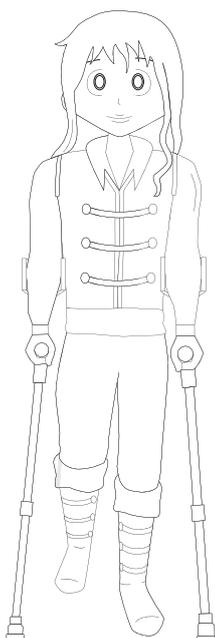
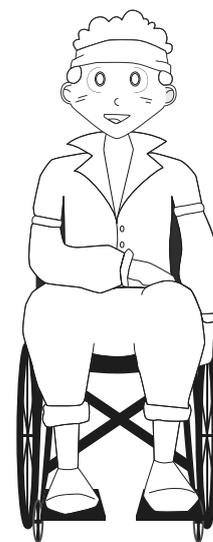
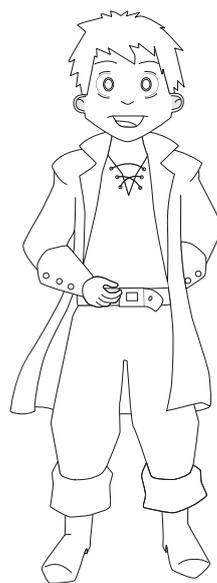
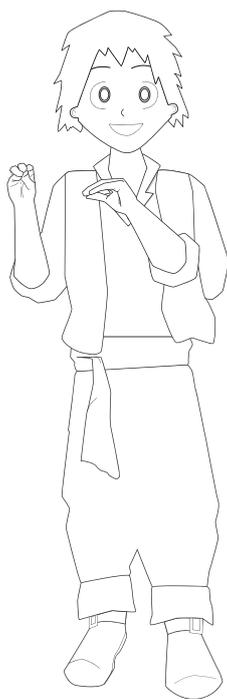
## Sketch preparatori

Prima di procedere con la realizzazione in digitale, ad ogni personaggio sono preceduti degli sketch per decidere, i vari dettagli di ognuno: capelli, vestiti, giacche, scarpe, stivali... .



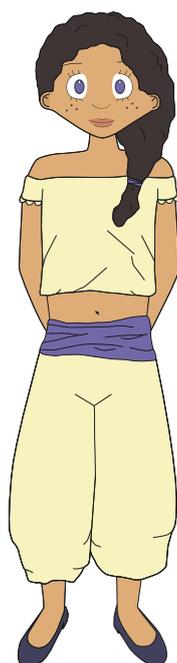
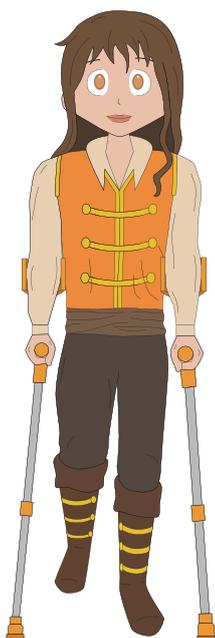
## Processo di digitalizzazione: lineart

Una volta passato alla digitalizzazione degli sketch, la prima cosa da fare è stato ricreare il contorno dei personaggi, ovvero il lineart.



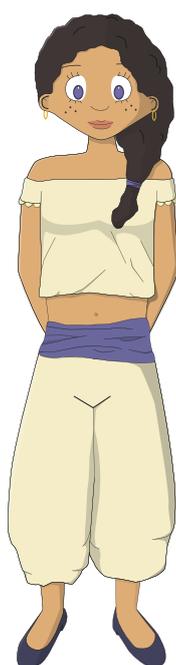
## Processo di digitalizzazione: colore

La seconda operazione è stata colorare i vari personaggi, scegliendo per ognuno un colore in particolare che fosse molto distinguibile e che lo avrebbe caratterizzato.



## Processo di digitalizzazione: ombre e luci

L'ultima parte è servita per dare volumetria e tridimensionalità ai personaggi, immaginando una fonte di luce provenire dalla loro destra e andando a quindi a costruire ombre e punti di luce.



## Pedine personaggio

Le pedine vengono utilizzate dai giocatori per muoversi all'interno del tabellone. Per tutte è stata poi realizzata una base a x affinché durante il loro utilizzo mantengano l'equilibrio

Cartoncino da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>



24 mm X 67 mm



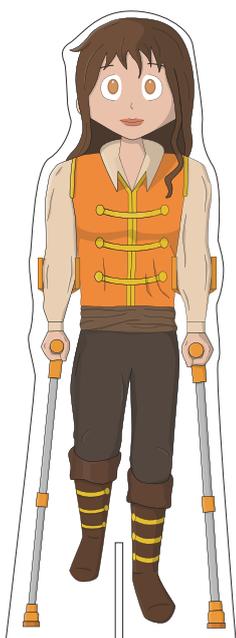
24 mm X 70 mm



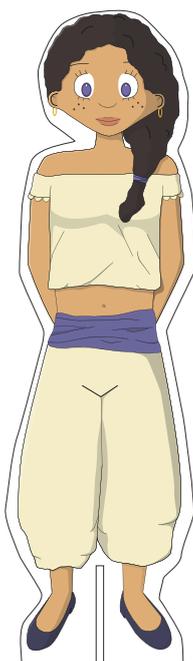
24 mm X 61 mm



22 mm X 54 mm



25 mm X 69 mm



19 mm X 66 mm



27 mm X 69 mm



24 mm X 70 mm

## Carte personaggio

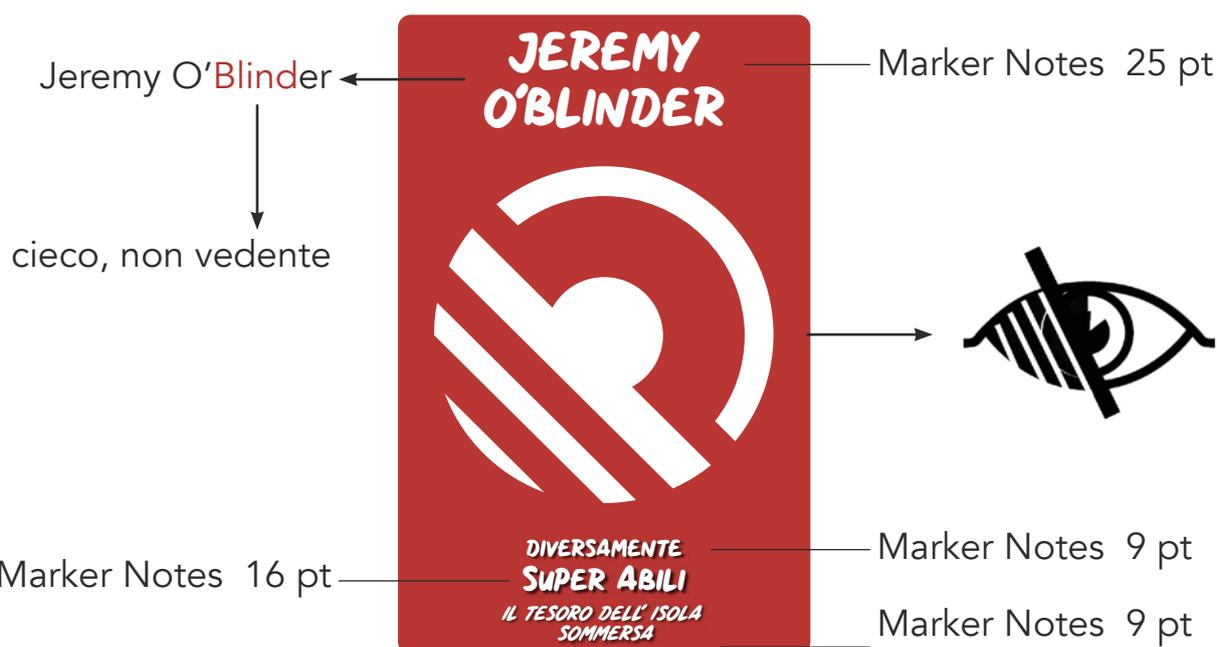
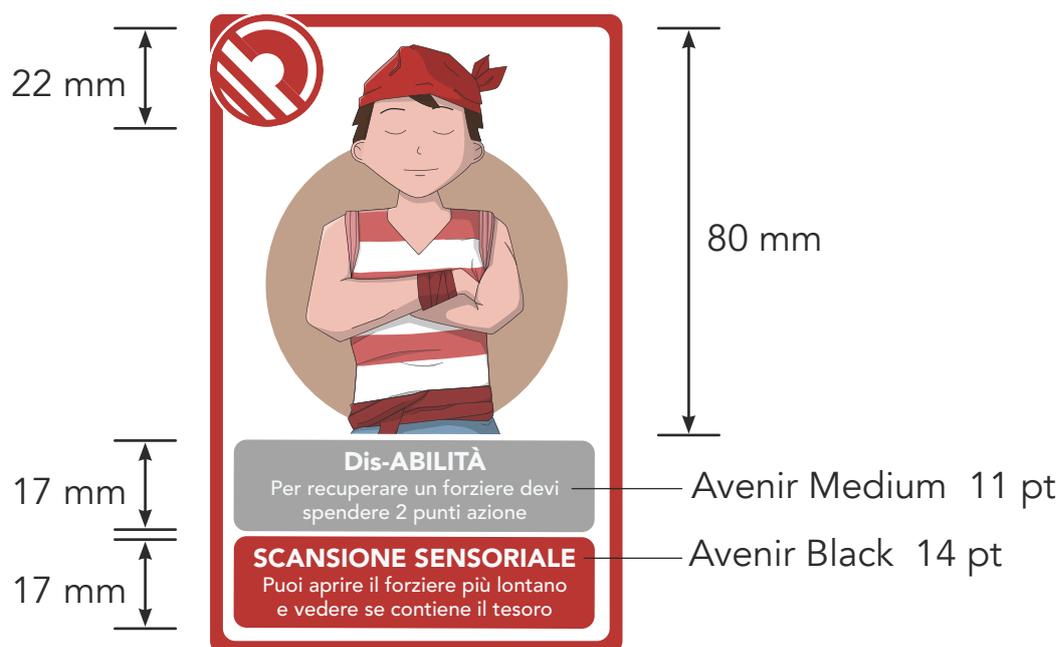
Per ogni personaggio è stata realizzata una carta, dove sono riportati nome, regole di utilizzo e un simbolo particolare che nella maggior parte dei casi consiste in una rivisitazione del simbolo legato alla disabilità del personaggio stesso, o comunque che la richiama.



Pantone 2350 C



Pantone 421 C



Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
125 mm x 80 mm



**Dis-ABILITÀ**  
Per interagire con i tuoi compagni  
devi spendere 2 punti azione

**SEGNO DI MOVIMENTO**  
Puoi spostare a tuo piacimento  
una tessera (tranne i forzieri)

**PETER  
DEAFFINGTON**



**DIVERSAMENTE  
SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA  
SOMMERSA*

Peter Deaffington  
Deaf = sordo, non  
udente



 Pantone 2421 C



**Dis-ABILITÀ**  
Per usare il tuo potere devi spendere  
2 punti azione

**SOTTOSOPRA**  
Puoi riportare in gioco una tessera  
a tuo piacimento

**SHAW  
DOWNGARD**



**DIVERSAMENTE  
SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA  
SOMMERSA*

Shaw Downgard  
Down = sindrome di  
Down



 Pantone 1235 C



**Dis-ABILITÀ**  
Per compiere uno spostamento devi spendere 2 punti azione

**SUPER BALZO**  
Con un movimento puoi saltare di due posizioni in qualsiasi direzione

**GARY WHEELER**



**DIVERSAMENTE SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA SOMMERSA*

Gary Wheeler  
Wheel= ruota, sedia rotelle, paraplegia



 Pantone 298 C



**Dis-ABILITÀ**  
Puoi fare massimo 2 spostamenti per turno

**BRACCIO ESTENSIBILE**  
Puoi recuperare un forziere stando ad una tessera di distanza

**ALLIE SCRUTCHES**



**DIVERSAMENTE SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA SOMMERSA*

Allie Scruthces  
Scruthces = stampelle, paraplegia



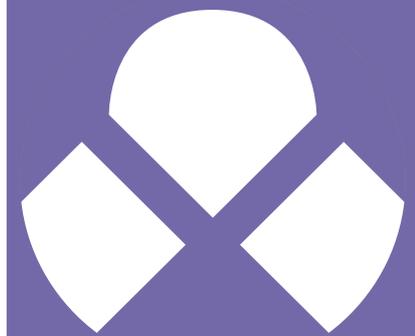
 Pantone 2018 C



**Dis-ABILITÀ**  
Puoi interagire solo con un compagno a tua scelta per tutto il gioco

**SPEZZA-ROUTINE**  
Puoi ritirare il dado una seconda volta per cambiarne il risultato

**PAM KASPERGERN**



**DIVERSAMENTE SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA SOMMERSA*

→ Pam Kaspergern  
Asperger = sindrome di Asperger



 Pantone 2735 C



**Dis-ABILITÀ**  
Puoi spostarti in una sola direzione durante un tuo turno

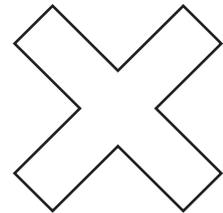
**FATTORE X**  
Puoi tirare il dado dopo aver finito le tue azioni durante il turno

**MARGARET J. BELL**

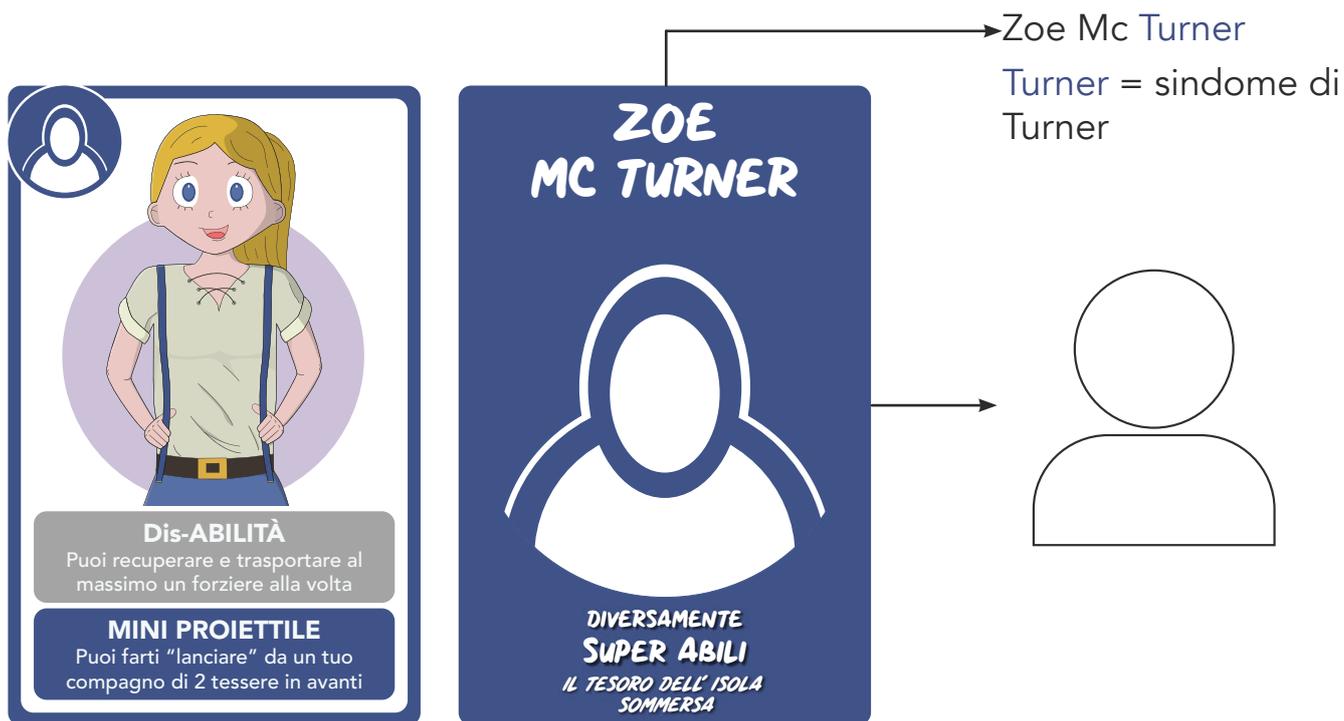


**DIVERSAMENTE SUPER ABILI**  
*IL TESORO DELL' ISOLA SOMMERSA*

→ Margaret J. Bell  
Bell = Sindrome di Martin Bell



 Pantone 2411 C

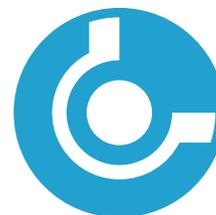


 Pantone 2126 C

## Segnalino personaggio

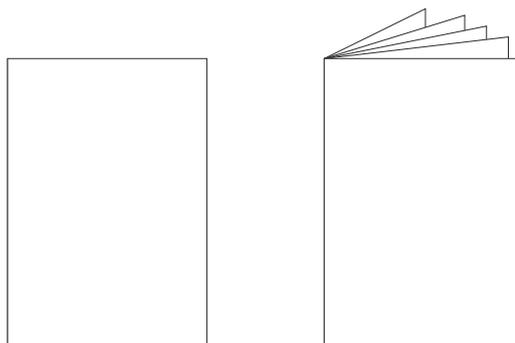
Cartoncino da 1 mm, 720g/m<sup>2</sup>

22 mm



## Libretto delle istruzioni: copertina

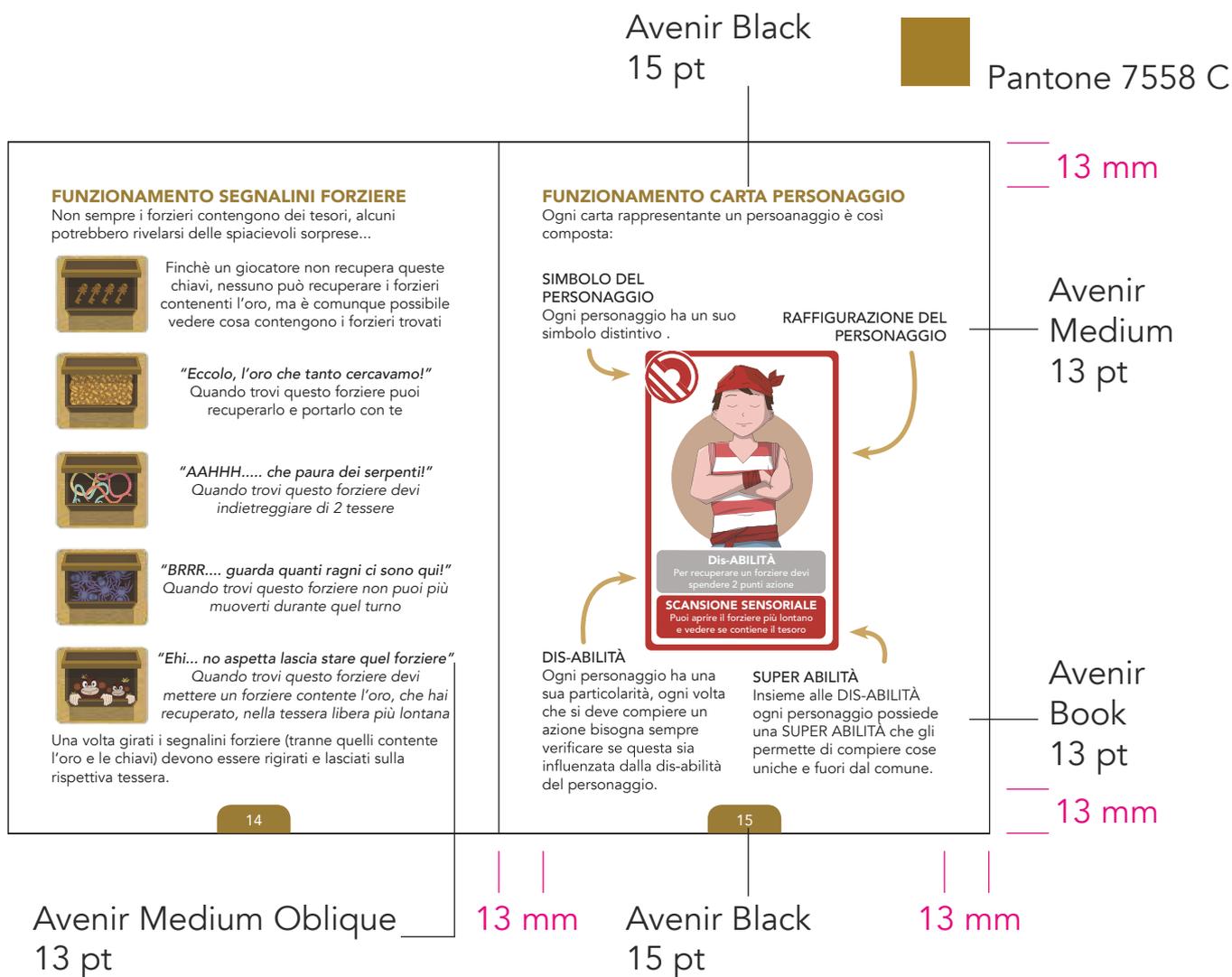
Il libretto delle istruzioni, contiene le regole del gioco, più una parte finale dedicata alla descrizione dei singoli personaggi per aiutare a far immediasimare chi gioca. Per la prima pagina della copertina è stat utilizzata la stessa illutstrazione del packaging.



210 mm x 148 mm



# Libretto delle istruzioni: pagine tipo



## Marker Notes Regular 15 pt

### GARY WHEELER "LO SCIENZIATO"

Non lascia mai la sua compagna sedia a rotelle, ormai diventata una sua inseparabile amica. Tuttavia non pensiate si tratti di una sedia normale, assolutamente no... la sua inseparabile amica è stata modificata da lui stesso per adattarsi a qualsiasi terreno e per permettergli di compiere salti fuori dal comune.



**DISABILITÀ:**  
Persona paraplegica  
sulla sedia a rotelle

20

### ALLIE SCRUTCHES "LA GIOCOLIERE"

Il fatto che per muoversi abbia bisogno delle stampelle non è un problema, anzi ha imparato a saperle utilizzare per farci tantissime cose. Ormai per lei sono diventate come un'estensione del suo stesso corpo, arrivando anche a poterci afferrare le cose.



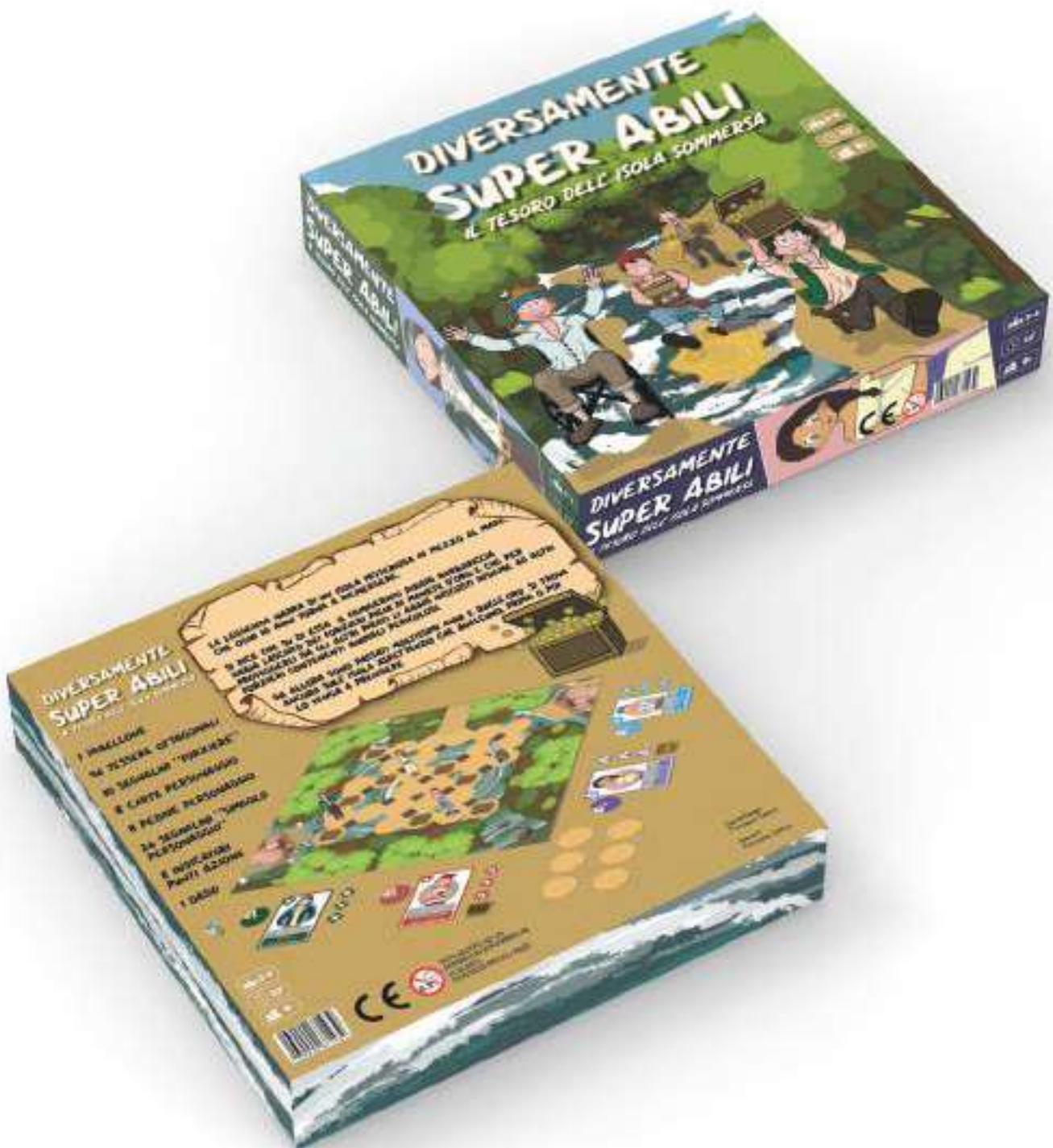
**DISABILITÀ:**  
Persona paraplegica  
con le stampelle

21

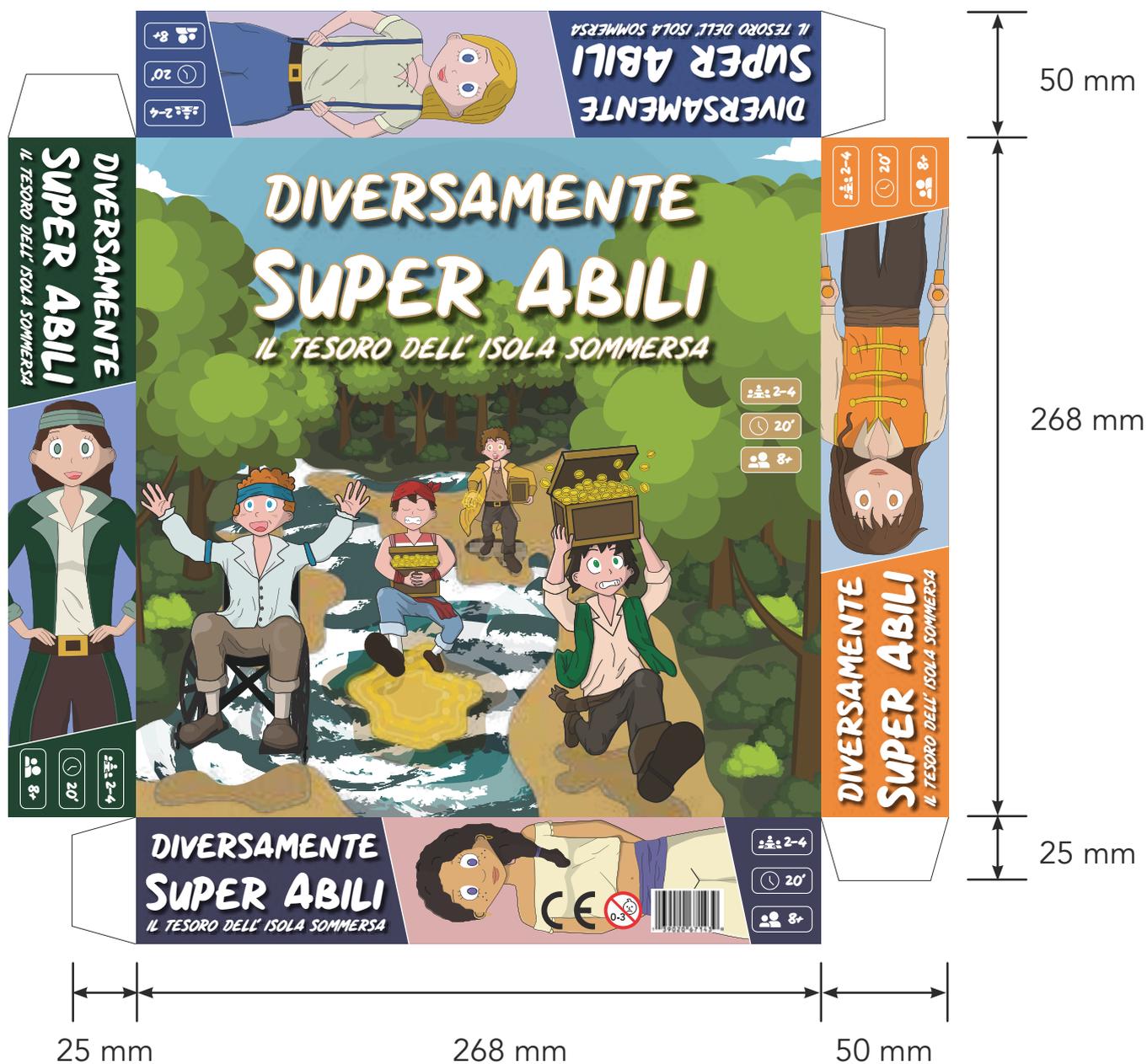
Avenir  
Heavy  
13 pt

## Packaging

La grafica utilizzata sul packaging, si ispira al gioco: nella parte superiore del coperchio, sono stati rappresentati 4 personaggi intenti a fuggire dall'isola, mentre sulle fasce laterali troviamo gli altri 4 personaggi giocabili. Sul fondo invece sono state riprese le onde del mare sulle fasce laterali, mentre la parte centrale ricorda un pezzo di spiaggia, dove è rappresentato anche come si presenta il gioco una volta aperto.

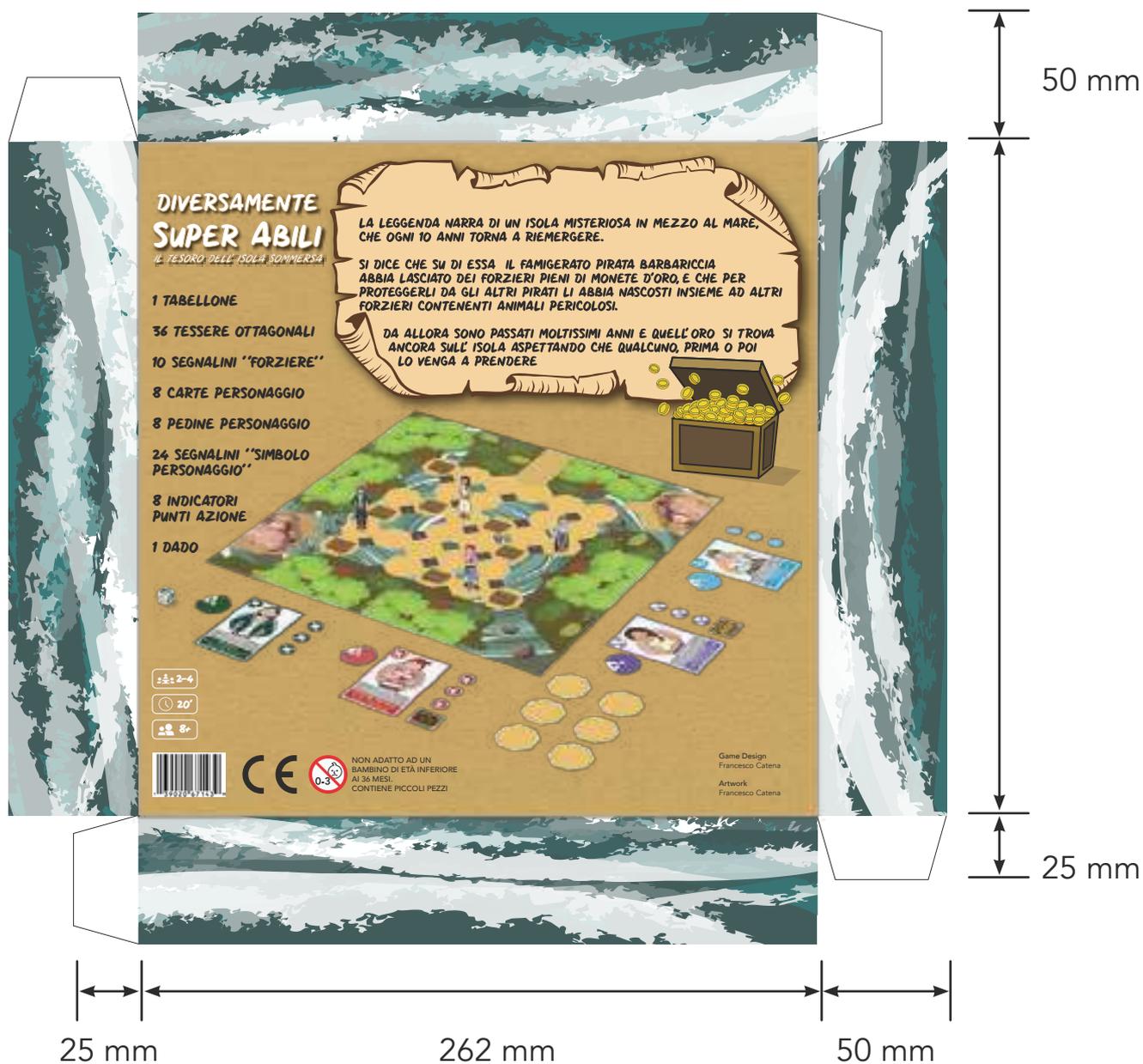


Packaging: coperchio



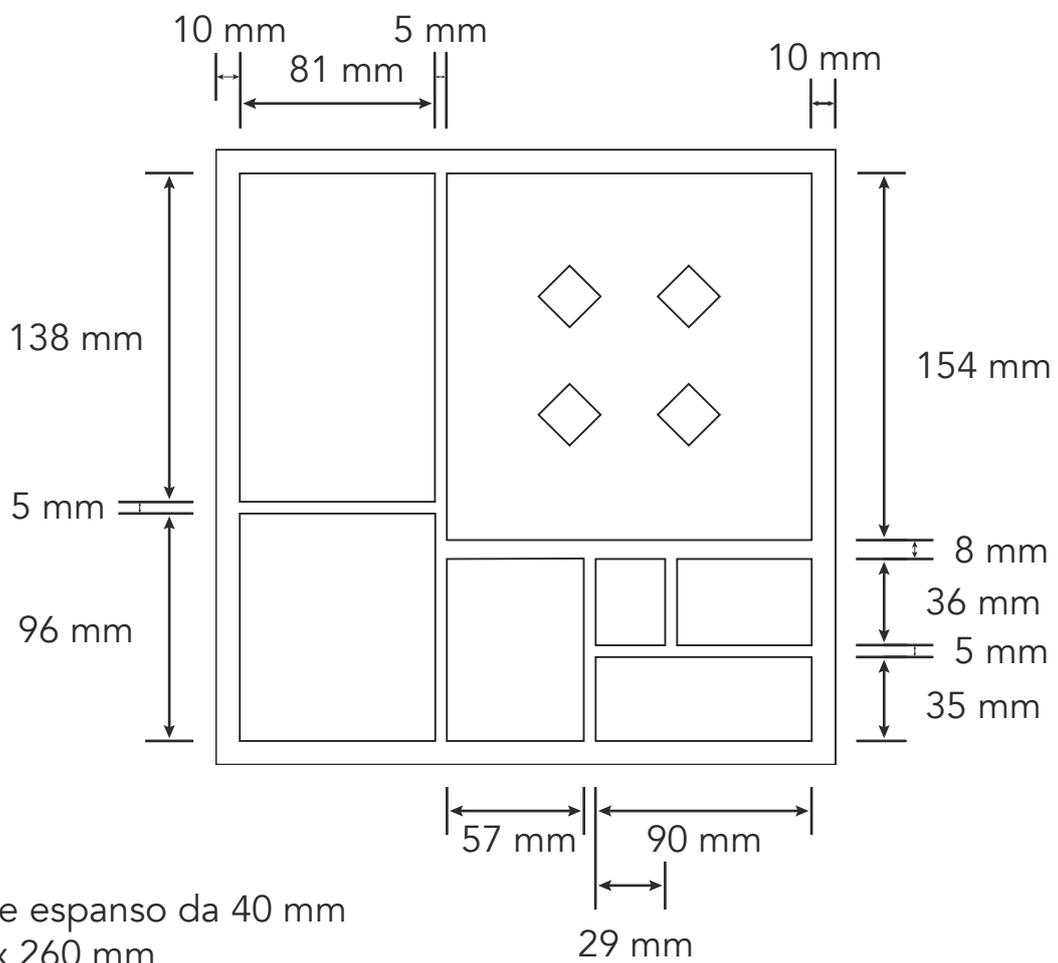
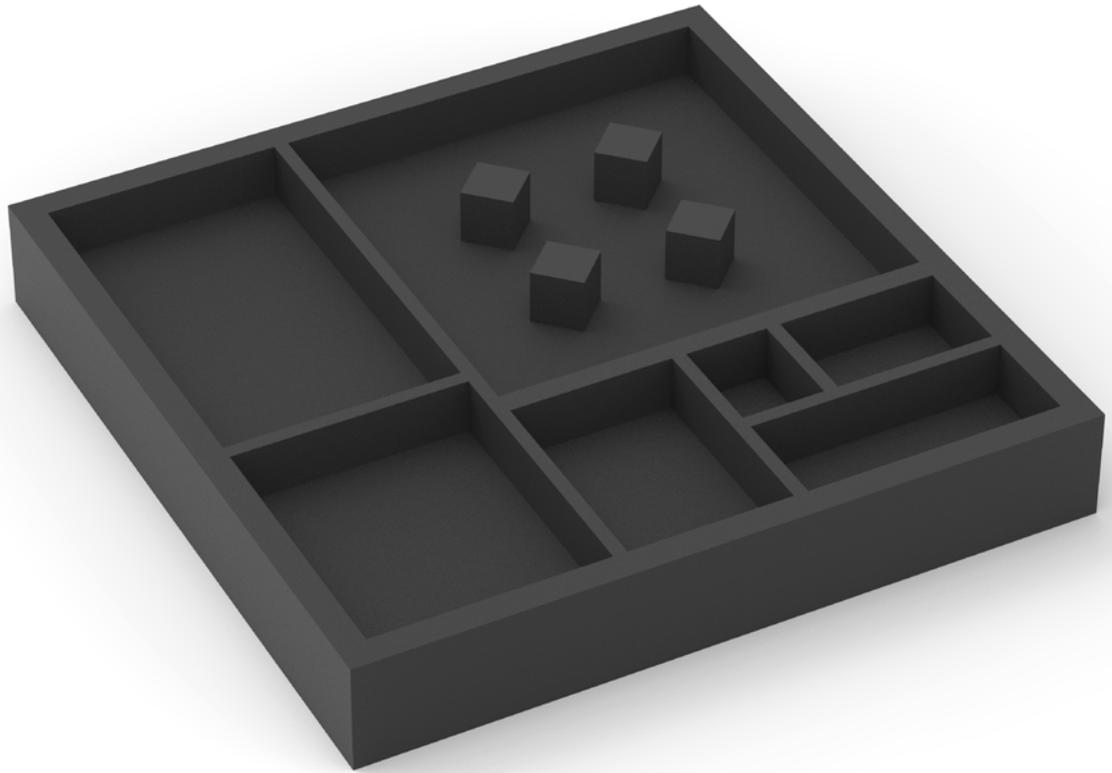
Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
368 mm x 368 mm

## Paakging: fondo

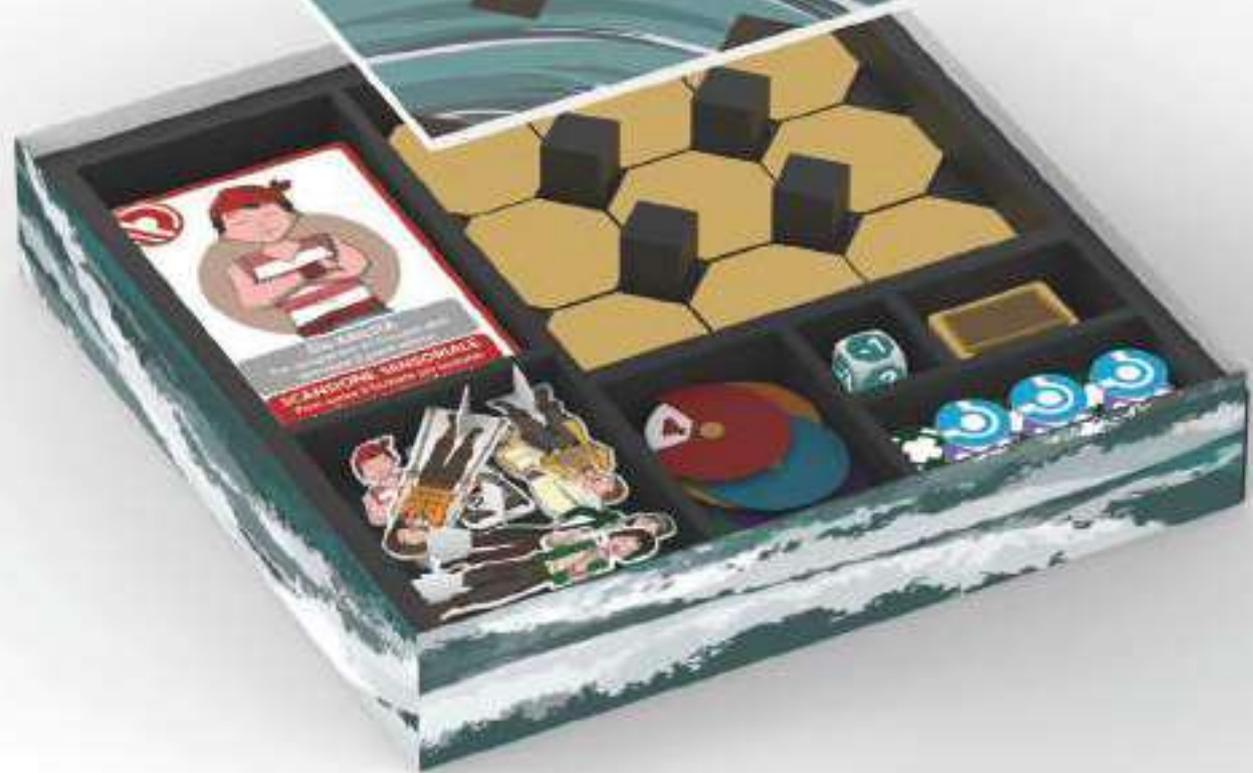
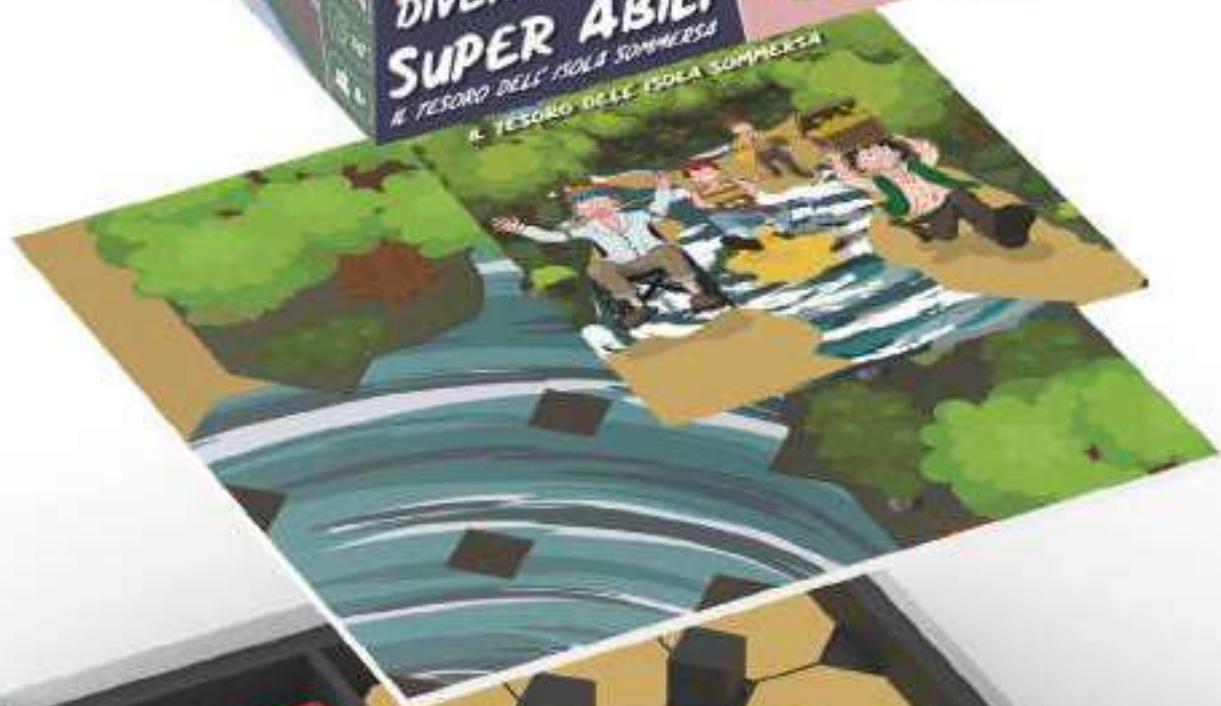
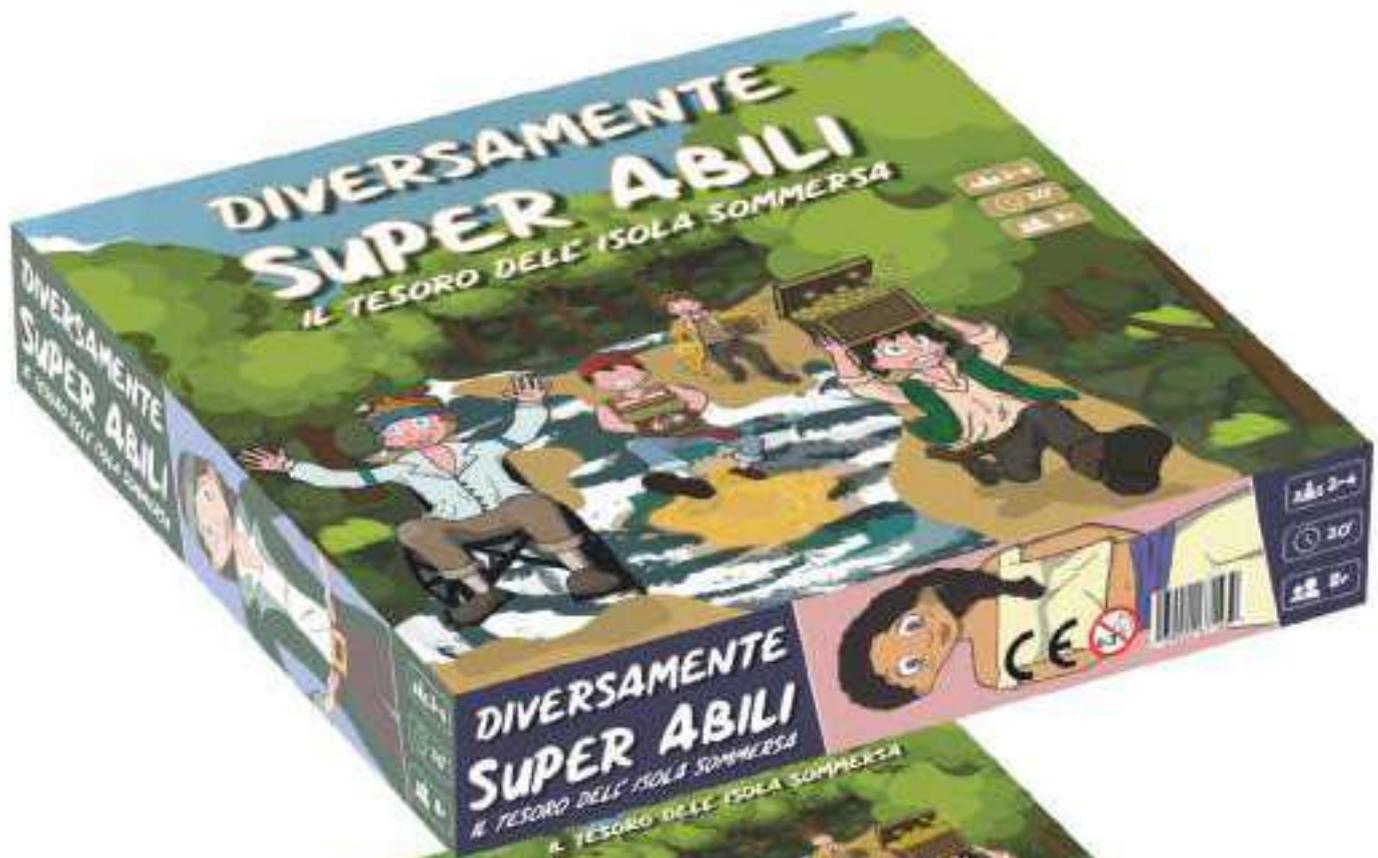


Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
362 mm x 362 mm

## Packaging: divisorio









## Sitografia

<https://www.giochiunitiforkids.it/>  
<http://www.nerdburger.it><https://www.leducazione.it>  
<https://www.greenme.it>  
<https://www.viversiblings.com>  
<https://www.disabili.com>  
<http://www.2up.it>  
<http://www.gioeconomico.net>  
<https://www.lettera43.it>  
<http://www.pmcmagazinesrl.it>  
<https://www.pianetamamma.it>  
<http://www.altravoce.it>  
<https://www.fanpage.it>  
<http://viaggioltrelecolonne.blogspot.com>  
<http://www.disabilmente.it>  
<https://www.gazzettadiparma.it>  
<https://www.personaedanno.it>  
<http://www.bandieragialla.it>  
<https://formiche.net>  
<https://www.contactsrl.it>  
<https://www.ilfattoquotidiano.it>  
<https://www.wired.it>  
<http://www.spazioasperger.it>  
<https://www.my-personaltrainer.it>  
<https://www.osservatoriomalattierare.it>  
<https://www.xfragile.net>  
<https://www.c4comic.it>  
<https://www.deabyday.tv>



**La disabilità**

Per disabilità si intende la carenza o la restrizione, conseguente ad una menomazione nello svolgere un'attività nei modi e nei limiti ritenuti normali per un essere umano. Tale definizione mette in evidenza i deficit del diversamente abile sottolineando le differenze da ciò che è o non è in grado di fare rispetto a ciò che la società si aspetta da lui, in base all'età, al sesso e alla categoria sociale. Disabile vuol dire "che ha una disabilità", intesa oggi come un'interazione dinamica fra la persona disabile e l'ambiente, con al centro la questione delle barriere. Il problema di "disabile" è che non lo si percepisce più come aggettivo, ma come sostantivo che, con quel prefisso "dis" sembra togliere valore alla condizione umana. Disabile però è un termine onesto, in qualche modo ragionevole e realistico, un buon bilanciamento tra ciò che pensa la gente e la realtà di chi vive su di sé la condizione di disabilità, motoria, sensoriale, intellettiva. È un termine molto generico, non particolarmente offensivo. Trasformandolo in sostantivo, c'è il rischio di dimenticare il confronto fra la persona e l'ambiente che la circonda, il contesto sociale e culturale nel quale è inserita.



**Gioco da tavolo**

Il gioco da tavolo o più in generale i giochi di società sono giochi di tipo verticale che uniscono le generazioni in maniera trasversale dal nonno al bambino di pochi anni. Oltre ad essere un momento ludico, dove i bambini si divertono, hanno un alto valore educativo perché questo tipo di partecipazione aiuta a creare nuovi legami e rapporti di complicità tra individui di età diverse, educando al rispetto reciproco, e favorendo anche le basi dello sviluppo cognitivo come il mantenere a lungo la concentrazione.

Proprio il mondo dei giochi da tavolo grazie anche alla collaborazione di associazioni Onlus sta diventando un ottimo strumento per veicolare messaggi importanti, come quello della disabilità, cercando di creare un'atmosfera immersiva per i giocatori e fargli "sperimentare" in prima persona le difficoltà che i disabili affrontano nella loro vita.



- **Portatori di disabilità motorie:** riguardano la motricità e l'efficienza degli organi delle parti del corpo deputati al movimento.
- **Portatori di disabilità sensoriale:** sono disabilità che riguardano i sensi (vista, udito, tatto, gusto, olfatto).
- **Portatori di disabilità intellettive:** riguardano le abilità intellettive che possono essere verificate attraverso il quoziente intellettivo (Q.I.: rapporto tra età cronologica ed età mentale del soggetto); le disabilità più specifiche sono le insufficienze mentali (I.M.); alle disabilità intellettive si possono assimilare anche i disturbi specifici dell'apprendimento (es: dislessia, disgrafia, discalculia, ecc.).
- **Portatori di disabilità psichica:** riguardano i problemi psichici e relazionali (psicosi) e i problemi psicologici (solo le nevrosi gravi e invalidanti)

**Approcciarsi alla disabilità**

Relazionarsi con una persona disabile molto spesso crea agitazione nella persona "normodotata", la quale non sa quasi mai come doversi comportare. La maggior parte delle volte quando ci si trova a parlare con una persona disabile si prova un senso di disagio e paura dovuto principalmente ad una ignoranza, inteso come non conoscenza del tipo di disabilità che ci si ritrova davanti; o del pregiudizio secondo il quale una persona disabile va "asecondata" o trattata gentilmente per paura di poterla offendere con parole o atteggiamenti inopportuni. Queste riflessioni per quanto possano sembrare corrette, finiscono con il farci cadere nei soliti stereotipi o retoriche ai quali le persone disabili sono purtroppo abituate.

**Supereroi**

Anche nel mondo dei Supereroi non mancano esempi di persone con delle disabilità. Queste, o per motivazione personale o per destino, hanno saputo compensare la loro "debolezza" con un qualcosa di talmente superiore che il fatto stesso di essere disabili passasse in secondo piano. Proprio dal mondo dei Supereroi possiamo trovare degli ottimi esempi di come riuscire ad affrontare una situazione svantaggiosa come la presenza di una disabilità; tali supereroi diventano quindi un appiglio dal quale molti bambini che si trovano in queste condizioni, traggono la forza per andare avanti.

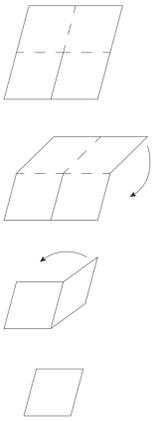




Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
500 mm x 500 mm

linea di piegatura - - - - -  
linea di taglio \_\_\_\_\_

**Tabellone di gioco**  
il tabellone di gioco presenta delle cordonature che gli permettono di essere piegato 2 volte dimezzando le sue dimensioni

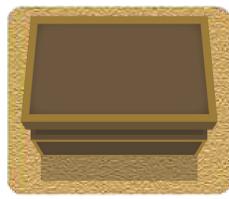
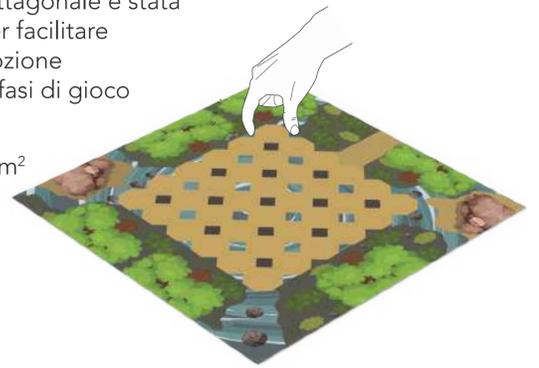


Cartoncino da 0,6 mm, 400 g/m<sup>2</sup>  
50 mm x 50 mm

Pantone 465 C

**Tessera di gioco**

La forma ottagonale è stata pensata per facilitare la loro rimozione durante le fasi di gioco



Cartoncino da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
32,3 mm x 38,5 mm

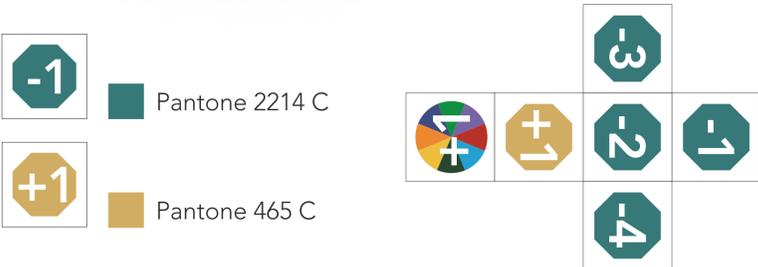
**Segnalino forziere**

Il segnalino presenta una stampa per ogni lato che si differenzia in base al suo ruolo all'interno del gioco



**Dado**

Le facce presentano grafiche semplici ed intuitive; gli angoli sono stati arrotondati per maggior sicurezza e le dimensioni riprendono quelle standard 16 mm x 16 mm x 16 mm

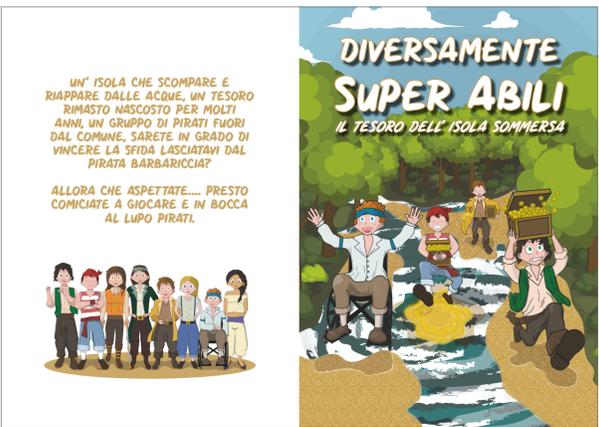
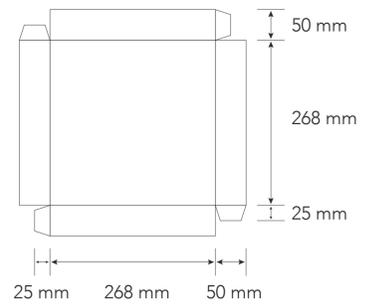


**Packaging**

Il packaging è stato realizzato prendendo spunto proprio dal gioco stesso; così come personaggi si ritrovano su un'isola, il coperchio del packaging dove sono raffigurati tutti e 8 i protagonisti poggia sul fondo del packaging che grazie alle onde riportate sui lati e il marroncino della sabbia sul fondo, richiama appunto l'isola

**Coperchio packaging**

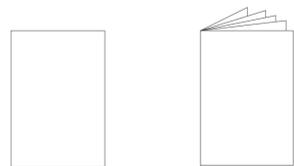
Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
368 mm x 368 mm



**Libretto delle istruzioni**

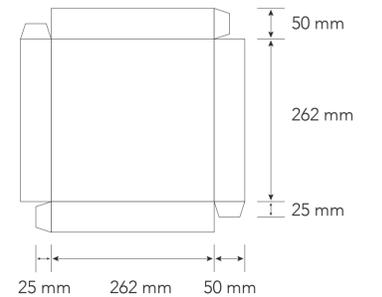
Il libretto delle istruzioni contiene tutto il necessario per poter capire come si gioca

210 mm x 148 mm



**Fondo packaging**

Cartoncino pressato da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>  
362 mm x 362 mm



**Libretto istruzioni - pagine tipo**

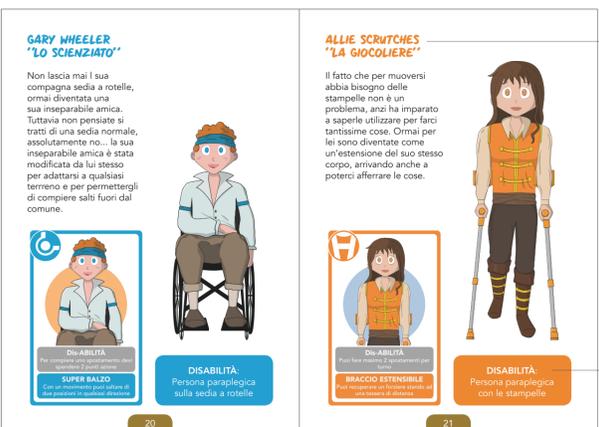
Avenir Black 15 pt Pantone 7558 C



Avenir Medium 13 pt

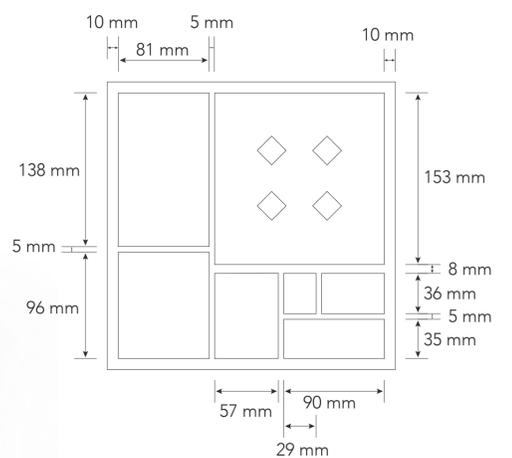
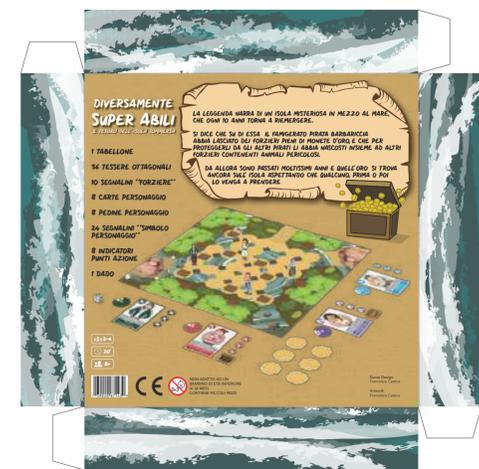
Avenir Medium Oblique 13 pt Avenir Roman 13 pt

Avenir Book 13 pt



Marker Notes Regular 15 pt

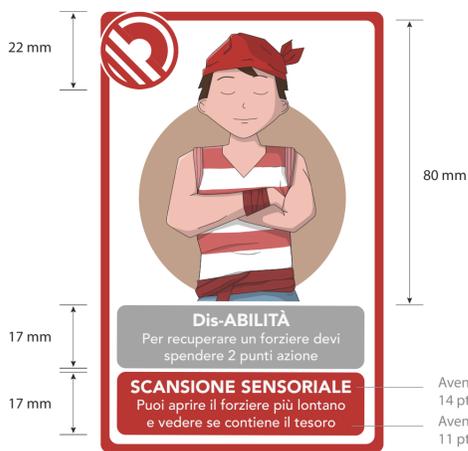
Avenir Heavy 13 pt



**Divisorio interno del packaging**  
Polietilene espanso da 40 mm  
260 mm x 260 mm

**Carta personaggio**

La carta raffigura i personaggi che i giocatori possono scegliere. Sulla parte frontale della carta sono riportate le regole di utilizzo più una immagine del personaggio e un simbolo; mentre nella parte posteriore c'è il nome del personaggio con il suo simbolo



Cartoncino da 1 mm, 720g/m<sup>2</sup>  
125 mm x 80 mm

Pantone 421 C

Pantone 2350 C

Jeremy O'Blinder

Blind = Cieco, non vedente



Marker Notes Regular 25 pt

Marker Notes Regular 9 pt

Marker Notes Regular 9 pt

La scelta del nome e del cognome di ogni personaggio è stata fatta, inserendo all'interno di quest'ultimo, un riferimento alla disabilità che caratterizza lo stesso personaggio

Anche il simbolo realizzato per identificare i vari personaggi prende ispirazione dalla loro disabilità. In questo caso per esempio è stato preso il simbolo associato alle persone con problemi visivi ed è stato rivisitato semplificandone la forma



**Segnalino simbolo del personaggio**



22 mm

Cartoncino da 1 mm, 720 g/m<sup>2</sup>



Peter Deaffington  
Deaf = Sordo, non udente



Pantone 2421 C



Shaw Downgard  
Down = Sindrome di Down



Dato che la sindrome di Down è causata dalla presenza di un cromosoma 21 in più, il simbolo associato a questo personaggio è proprio il numero 21

Pantone 1235 C



Gary Wheeler  
Wheel = Ruota, sedia a rotelle, paraplegia



Pantone 298 C



Allie Scrutches  
Scrutches = Stampelle, paraplegia



Pantone 2018 C



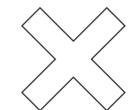
Pam Kaspergern  
Asperger = Sindrome di Asperger



Pantone 2735 C



Margaret J. Bell  
Bell = Sindrome di Martin Bell

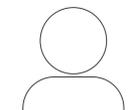


La sindrome di Martin Bell è conosciuta anche come la sindrome della X fragile, ecco perchè come simbolo è stata scelta la X

Pantone 2411 C



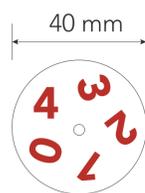
Zoe Mc Turner  
Turner = Sindrome di Turner



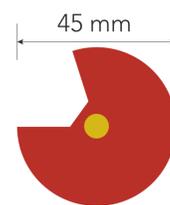
Il simbolo è ripreso dall'icona stilizzata del busto di una persona dove testa e busto sono allungate e schiacciate per richiamare gli effetti fisici di questa sindrome

Pantone 2126 C

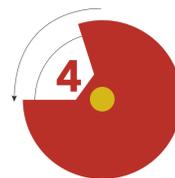
**Indicatore punti azioni**



40 mm



45 mm



Cartoncino da 0,6 mm, 400 g/m<sup>2</sup>

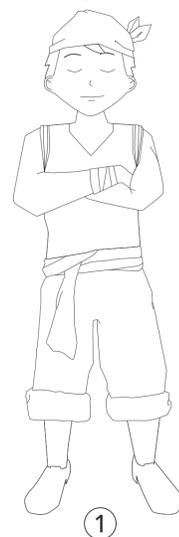
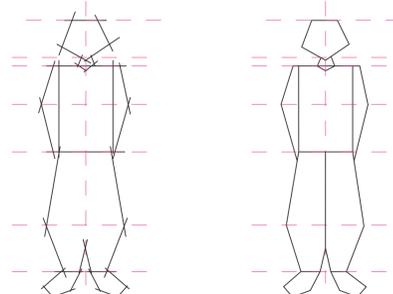
**Pedina personaggio**

L'immagine del personaggio è riportate su entrambi i lati così da mostrare il personaggio, in qualsiasi modo venga utilizzata

Cartoncino da 1 mm, 720g/m<sup>2</sup>  
67 mm x 24 mm



**Creazione dei personaggi**



La creazione dei personaggi nasce da una semplificazione del corpo umano attraverso la geometrizzazione delle singole parti. Partendo da questo poi si è andati ad ammorbidire leggermente le geometrie, per renderle meno spigolose, e a scegliere una "posa" diversa per ogni personaggio

- Il primo passaggio è stato scegliere una "posa" da far assumere al personaggio e disegnare il line art, ovvero il contorno
- Dopo il lineart, si è passati a colorare il personaggio, scegliendo anche un colore identificativo che lo avrebbe aiutato a distinguersi, inoltre in questa fase sono stati aggiunti dei dettagli specialmente nei vestiti per iniziare a dare movimento all'immagine
- L'ultimo passaggio è stato quello di aggiungere ombre e luci per definire i volumi del corpo e dare tridimensionalità al tutto