

TUTTI IN BALLO

IL GIOCO DELL' ACCOGLIENZA

CARATTERISTICHE GIOCO

Da 1 a 4 giocatori

Dai 7 anni in su

Durata 20 minuti

CONTENUTO GIOCO

55 carte (32 carte Azione, 10 carte Evento, 10 carte Leggi, 1 carta Punteggio finale, 1 carta Primo giocatore, 1 carta Riepilogo azioni di gioco)

1 tabellone, 5 segnapunti in legno, 1 dado

1 Regolamento

Il segnalino della Famiglia Elefante si muove in avanti e indietro sulla barra dell'accoglienza.

Nella fase di preparazione Ric tira il Dado e ottiene 6, questa sarà la posizione di partenza nella sua barra dell'equilibrio.

BARRA DELL'ACCOGLIENZA

BARRA DELL'EQUILIBRIO

SCOPO DEL GIOCO

In questi giorni è arrivata nella nostra comunità una nuova famiglia, dovremo impegnarci tutti per rendere la loro permanenza tra noi confortevole, in modo da sentirci, noi con loro, protagonisti della nostra quotidianità.

Lo scopo del gioco è quello di ottenere più punti possibile sulla barra dell'accoglienza. Questo punteggio sarà maggiore se i giocatori saranno in grado di collaborare dosando la giusta energia durante le scelte. Muovendosi in modo accurato nella propria barra dell'equilibrio, si ottengono maggiori benefici per se stessi e, di riflesso, per la nuova famiglia arrivata.

PREPARAZIONE DEL GIOCO PER 4 GIOCATORI (modalità consigliata)



- Prendete le 10 carte Evento, selezionate quella contraddistinta dal numero

1 nel retro. Mischiate le altre nove

rimaste e pescatene 7 a caso. Posizionate le 8 carte, faccia in giù, di fianco al tabellone, tenendo come prima carta quella con il numero 1.



- Prendete le 10 carte Leggi e posizionate anche queste faccia in giù di fianco al tabellone.

- Scegliete quale personaggio interpretare: la gattina ghiotta di libri, il riccio amante dello skate, la coniglietta innamorata della musica o la volpe surfista, saranno loro a rappresentare la nostra comunità e ad accogliere la famiglia degli elefanti. Sedetevi, se possibile, di fronte alla parte del tabellone corrispondente.



- Ogni giocatore prende le sue 8 carte Azione, le mischia e ne prende 4 a caso senza guardarle: questo sarà il suo mazzo iniziale per affrontare il gioco; decidete chi è il primo giocatore di turno (il più piccolo al tavolo ha la precedenza!) e piazzate davanti a lui la carta Primo Giocatore.

- Ogni giocatore tira il dado e colloca il proprio segnalino sulla barra dell'equilibrio nella casella corrispondente al numero uscito. La Famiglia Elefante posiziona il proprio segnalino sulla casella 1 della barra dell'accoglienza.

- Siete pronti per iniziare il gioco.

SVOLGIMENTO GIOCO

Il gioco si svolge in 8 turni che prevedono sempre una serie di mosse da eseguire nell'ordine che andremo a leggere di seguito:

1 – SCOPRIRE LA CARTA EVENTO

Girate la prima carta Evento (nel primo turno ricordatevi che la carta Evento da scoprire deve essere quella con un numero 1 riportato sul dorso della carta).

Applicate i punteggi positivi o negativi riportati sulla carta Evento muovendo i segnalini di conseguenza sulle rispettive barre dell'equilibrio (dei giocatori) e dell'accoglienza (Famiglia Elefante).

Esempio: Gavy la volpe ha il suo segnalino posizionato sulla casella 7. In questo turno viene scoperta la carta Evento "primo giorno di scuola" che indica sotto al simbolo azzurro (volpe) la dicitura -2. Gavy sposta il suo segnalino di legno di 2 caselle indietro e si ritrova alla numero 5.

2 - SCELTA DELLE CARTE AZIONE

In questa fase il primo giocatore sceglie una carta tra le 4 a disposizione. Durante la scelta delle carte i giocatori possono consultarsi e, senza guardare quelle degli altri, discutere sulle eventuali strategie da attuare. Le carte riportano la possibilità di influenzare la giornata di tutti i giocatori e della Famiglia Elefante. Quando un giocatore rimane con una sola carta Azione in mano, prende le restanti 4 carte scartate in precedenza e ricostruisce così il suo mazzo sino alla fine del gioco.

3 – APPLICARE RISULTATO LANCIO DADO

A questo punto si lancia il dado e si applica il risultato spostando in avanti o indietro i segnalini sulle diverse barre dell'equilibrio o dell'accoglienza. **Esempio:** il risultato del lancio del dado della volpe Gavy è 3: la volpe torna indietro di 3 caselle sulla barra dell'equilibrio, la Famiglia Elefante avanza di due caselle mentre Anna il gatto avanza di 1 casella.

4 – SCARTARE LE CARTE AZIONE E NUOVO PRIMO GIOCATORE

Concluse le tre mosse precedenti, il turno prosegue facendo ripetere le stesse azioni a tutti i giocatori presenti al tavolo. Completato il turno di gioco, il primo giocatore consegna la carta Primo Giocatore alla persona seduta alla sua sinistra e si ripetono le azioni ripartendo dalla numero 1 - SCOPRIRE LA CARTA EVENTO.

CASELLE SPECIALI

Casella Stop

(Presente sulle barre dell'equilibrio dei personaggi)

Se all'inizio del turno di gioco il personaggio è sulla casella STOP, non può utilizzare carte Azione per influenzare la posizione dei compagni di gioco e quella della Famiglia Elefante. Deve rimanere in attesa sino a quando un compagno decida di aiutarlo con il risultato di una sua carta Azione o con i punti derivati dal lancio del dado nella casella speciale Dado (vedi Casella Dado).

Di solito si finisce in questa casella quando si giocano spesso carte che danno punti alla Famiglia Elefante, ma che, di conseguenza, ci fanno sprecare energia personale. A questo punto solo i nostri amici possono aiutarci a rimetterci in gioco.



Casella Leggi

(Presente sulle barre dell'equilibrio dei personaggi)

Se durante l'acquisizione di punteggi determinati dal risultato dei dadi di una carta Azione o dall'assegnazione dei punti di un dado (vedi Casella Dado) un segnalino finisce su questa casella, il giocatore deve prendere la prima carta coperta del mazzo e leggerla a voce alta; alla fine della frase è riportata anche una penalità da applicare alla Famiglia Elefante. Finire su questa casella significa aver giocato carte Azione troppo egoiste, ci siamo dimenticati di fare del bene agli altri. Ascoltiamo insieme alcune frasi che possono aiutarci a capire come accogliere e rimetterci sulla giusta via.



Casella Dado

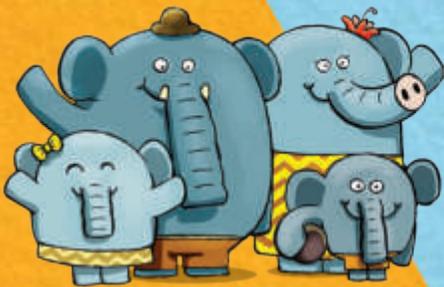
(Presente sulla barra dell'accoglienza della Famiglia Elefante)

Quando il segnalino della Famiglia Elefante finisce su questa casella, il giocatore di turno tira il dado e assegna dei punti Energia a sua discrezione definiti dal numero uscito. **Esempio:** il giocatore gatto, dopo aver applicato il risultato della sua carta Azione, sposta il segnalino della Famiglia Elefante di 2 caselle in avanti che finisce sulla Casella Dado. A questo punto tira il dado e ottiene un 4. Divide come vuole questi 4 punti Energia tra la sua e le altre barre dell'Equilibrio. Decide così di dare 1 punto alla volpe, 1 punto al riccio e 2 punti a se stesso perché si trova troppo vicino alla casella Stop.



FINE DELLA PARTITA

Dopo aver concluso l'ultimo turno di gioco, si controlla se qualche segnalino è rimasto nella casella Stop e, per ogni giocatore in questa posizione, si tolgono 2 punti dalla barra dell'accoglienza della Famiglia Elefante. Il risultato sul tabellone dell'accoglienza è il vostro punteggio finale. Prendete la carta Punteggio e leggete a voce alta quale obiettivo avete raggiunto. **Cercate sempre di migliorare!** Se saremo collaborare, la Famiglia Elefante avrà modo di vivere in serenità all'interno della nostra comunità e noi, felici, con loro!



PUNTEGGIO RAGGIUNTO...

DA 1 A 8 - C'è tanto da lavorare. L'integrazione si ottiene con molta pazienza, ascoltando gli altri e mettendovi in ballo in ogni evento della comunità a cui appartenete.

DA 9 A 17 - I risultati cominciano a vedersi. Avete accolto bene la nuova famiglia, loro sono sereni, ma c'è ancora molto da fare insieme.

DA 18 A 22 - Complimenti per l'ottimo risultato. Accogliere non è mai facile, ma voi avete reso tutto più semplice in modo positivo.

Oltre 23 - VIVA LA VITA! Un risultato oltre le più rosee aspettative. Oggi nel vostro paese c'è una speranza in più per un futuro migliore.

VERSIONE SOLITARIO

Nella versione solitario, il giocatore assume il ruolo di tutti i giocatori scegliendo quali carte Azione utilizzare.

Unica differenza: aggiunge alle carte Evento anche un nono turno.

VERSIONE 2 o 3 GIOCATORI

(Chiameremo i personaggi non scelti Giocatori Neutri)

Nella variante a 2 o 3 giocatori si devono applicare alcuni accorgimenti per rispettare le regole sino a qui descritte:

- Nella fase di distribuzione, posizionate le 8 carte Azione davanti alla parte del tabellone corrispondente al personaggio dei Giocatori Neutri.
- Posizionate il segnalino all'inizio del gioco sulla casella 6 dei Giocatori Neutri.
- Il risultato delle carte Evento viene applicato anche sulle barre dei Giocatori Neutri.
- Durante la scelta delle carte Azione prendete la prima carta del mazzo dei Giocatori Neutri e tirate un dado applicando il risultato ottenuto.
- Applicate tutte le altre regole della modalità a 4 giocatori.

Finanziato da



REGIONE AUTONOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

Assessorato del Lavoro, Formazione Professionale,
Cooperazione e Sicurezza Sociale - Servizio Inclusione Lavorativa

Realizzato da Cooperativa Sociale



STUDIO E PROGETTO 2
(ONLUS)

C.so Garibaldi 180-182-184
09071 ABBASANTA (OR)
Tel. 078553699

mail: info@studioprogetto2.it
www.studioprogetto2.it

in collaborazione con



La diversità tra culture è qualcosa
da valorizzare, non da temere

(Kofi Annan)



-3



Vai al
tutorial