

GIOCO: ABITARE LA MALATTIA

REGOLAMENTO DEL GIOCO

NUMERO DI GIOCATORI

- n. 2 squadre (numero libero di partecipanti)

DOTAZIONE

- n. 2 tabelloni plastificato cm 100 x 100 , 1 per ogni squadra (A).
- n. 2 mazzi di carte uguali dove vengono indicate le caratteristiche emozionali dei protagonisti (sotto elencate):

ABBANDONO	AFFETTO	AGGRESSIVITÀ
BENEVOLENZA	TENEREZZA	AFFINITÀ/AMICIZIA
PASSIONE	INTIMITÀ	FRUSTRAZIONE
GELOSIA	APPARTENENZA	IDEALIZZAZIONE
AMMIRAZIONE	IMMAGINAZIONE	ENTUSIASMO
ESALTAZIONE	ESPANSIVITÀ	EUFORIA
EMOTIVITÀ	RABBIA	ATTACCAMENTO
REALIZZAZIONE	AUTOSTIMA	BENESSERE
MALESSERE	CONFLITTO	CONFORMISMO
CREATIVITÀ	PAURA	TRISTE MALINCONIA
ILLUSIONE	DELUSIONE	INFERIORITÀ
SOLITUDINE	FRAGILITÀ	BELLEZZA
VUOTO	NOIA	VERGOGNA
DISGUSTO	FELICITÀ	PACE
INQUIETUDINE	ANSIA	FASCINO
RASSICURAZIONE	SICUREZZA	CALMA
INFORMAZIONE	CONSAPEVOLEZZA	ALLEGRIA
FIDUCIA	PESSIMISMO	OTTIMISMO
FEDE	DEPRESSIONE	AMICIZIA

COME SI PROCEDE

Ogni squadra deve accordarsi e caratterizzare i diversi personaggi del tabellone con due caratteristiche emozionali positive e due negative.

Le carte prescelte per descrivere le 2 caratteristiche positive e le 2 negative sono sistemate nel tabellone.

A questo punto sul tabellone troveremo per ogni personaggio 4 caratteristiche descrittive.

I protagonisti del gioco:

- ammalato
- medico di famiglia
- volontario della prevenzione
- familiare
- amico
- oncologo
- chirurgo
- volontario dell'assistenza
- personale della prevenzione

AMMALATO		MEDICO DI FAMIGLIA		PERSONALE DELLA PREVENZIONE	
atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo
FAMIGLIARE		AMICO		ONCOLOGO	
atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo
CHIRURGO		VOLONTARIO DI ASSISTENZA		VOLONTARIO DELLA PREVENZIONE	
atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo	atteggiamento positivo	atteggiamento negativo

A. Tabella plastificata

- Le 2 squadre confrontano i propri profili.

Successivamente si discute con un gioco di ruolo (allegato 1) che approfondisce i motivi per cui un atteggiamento è negativo o le ragioni per cui sono state attribuite valenze diverse alla stessa caratteristica.

allegato: scheda tecnica "gioco di ruolo"