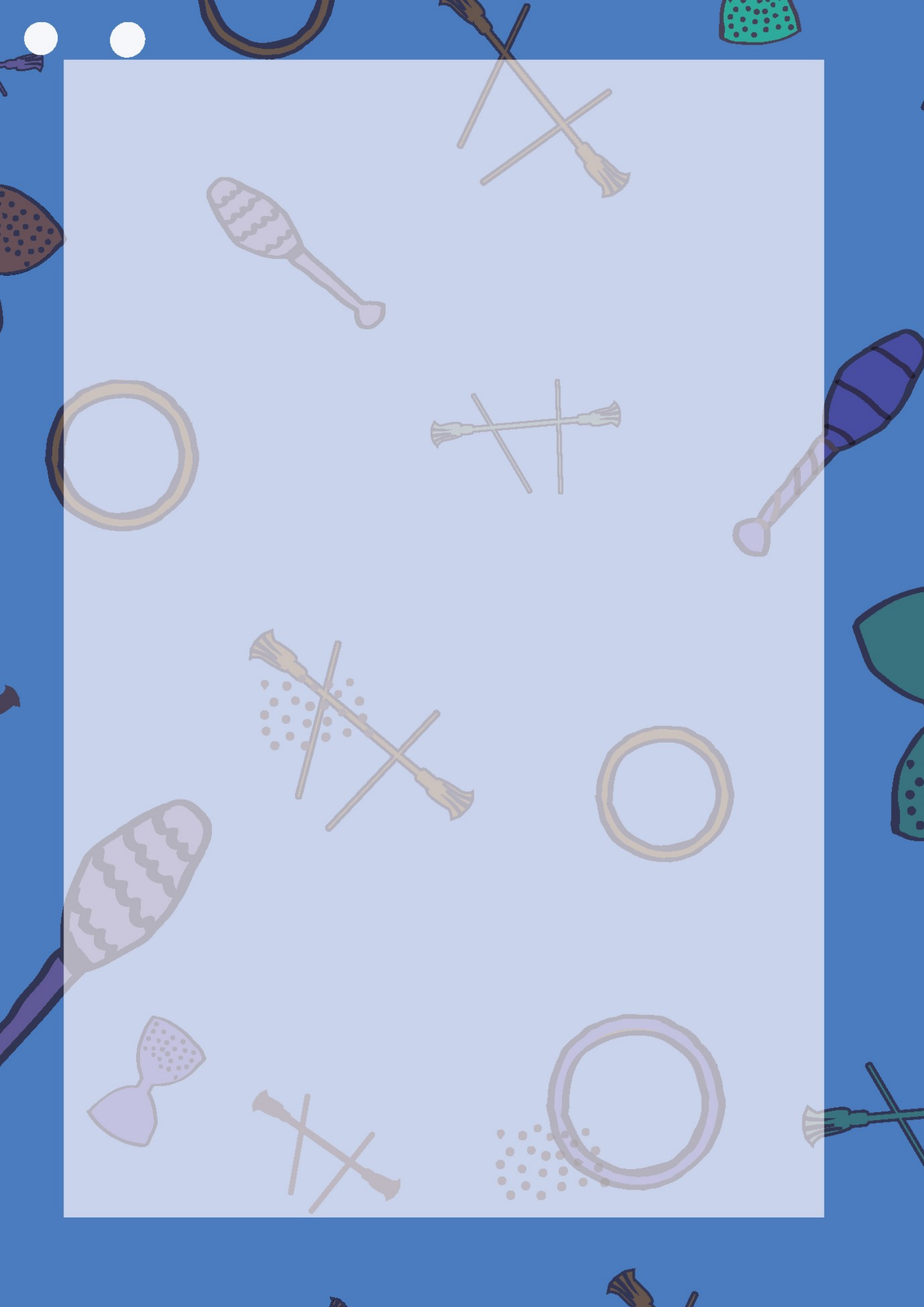


TOGETHER WE PLAY



Co-funded by
the European Union



Guida di avvio rapido

Cos'è?

Il DiversAbility Circus Game è un' **introduzione inclusiva alle attività circensi**. Combina movimento, creatività e lavoro di squadra, e può essere adattato a diverse abilità, livelli di esperienza e obiettivi di gruppo.

I giocatori viaggiano da una stazione all'altra, completando insieme divertenti sfide circensi usando gli oggetti di scena trovati lungo il percorso.

Per chi è?

Questo gioco può essere utilizzato con:

-  Principianti completi del circo
-  Gruppi a abilità miste
-  Persone con e senza disabilità
-  Operatori giovanili, educatori e facilitatori di circo

Cosa ti serve per suonare?

Le carte

Il gioco è composto da due mazzi di carte:

 **Le carte azione** che sono così:



Sul retro della carta puoi trovare il tipo di carta (Azione), l'attrezzatura necessaria per l'esercizio (in questo caso, un bastoncino di fiore) e il livello di difficoltà, rappresentato da diversi peperoncini. Un chili significa che non ci sono particolari preoccupazioni per la sicurezza; Due peperoncini indicano che i partecipanti potrebbero aver bisogno di assistenza e dovrebbero essere monitorati.

Sul fronte della scheda troverai una breve descrizione dell'esercizio, composta da una o due frasi, insieme a un'illustrazione.



 **Le carte D** che sono così:



Sul retro della carta si trova il tipo di carta (D-Card).

Sul fronte della carta ci sono sfide pensate per permettere ai partecipanti di immaginare cosa si prova a svolgere un compito con una disabilità.

Importante avviso sulle D-Card

Le D-Card sono progettate per **incoraggiare empatia, riflessione e comprensione**, invitando i partecipanti a sperimentare determinati limiti fisici o sensoriali durante le attività. Tuttavia, è importante ricordare che queste carte **simulano solo sfide** che molte persone affrontano ogni giorno.

Si prega di affrontare queste attività con **rispetto e sensibilità**. La partecipazione deve sempre essere **volontaria** e nessuno dovrebbe mai essere costretto a partecipare a una simulazione che lo fa sentire a disagio, insicuro o emotivamente turbato.

I facilitatori dovrebbero creare un **ambiente di supporto**, spiegare chiaramente lo scopo delle D-Card e rimanere disponibili a supportare i partecipanti o ad adattare le attività quando necessario.

L'obiettivo è promuovere inclusione e consapevolezza—non disagio, derisione o prestazioni.



Oggetti di scena da circo

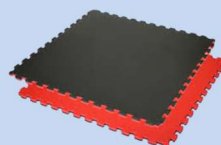
Per giocare, i facilitatori dovrebbero scegliere le carte in base agli **oggetti da circo disponibili**. Se tutte le carte vengono usate, l'elenco completo degli oggetti di scena richiesti include:



BASTONCINI DI



DIABOLOS



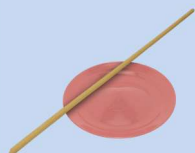
MATERASSI



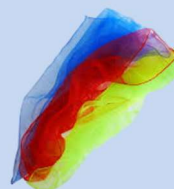
BLOCCHI DI
YOGA



GIOCOLARE CON
LE PALLE



PIASTRE DA
FILARE



SCIARPE DI
GIOCOLARE



ROLL BALL

NOTA: Se non hai oggetti di scena, improvvisa: sciarpe, bastoni, palle, oggetti naturali...



Uno spazio sicuro

Il gioco richiede uno **spazio sicuro e aperto**, con un'**atmosfera sensoriale adeguata** (luce, suoni e stimolazione visiva) e abbastanza spazio per movimenti e attività circensi.



Giocatori

Il gioco funziona al meglio con **10-20 giocatori**, organizzati in **squadre da 2 a 4 persone**, e almeno un facilitatore. Non consigliamo di usarlo con gruppi superiori a 30 giocatori.

Configurazione rapida

Organizza lo spazio

Prepara uno spazio sicuro e aperto e allesti **diverse postazioni di attività**, ognuna con gli oggetti da circo necessari.

Prepara le carte

Ordina le carte Azione e mettile in una **pila centrale**.
Decidi se e come userai le D-Card (opzionale).

Uso delle D-Card

Le D-Card aggiungono un ulteriore livello di sfida e riflessione cambiando il modo in cui vengono eseguite le azioni. Il loro utilizzo è sempre opzionale e dovrebbe essere spiegato chiaramente prima che inizi il gioco. Possibili modi per usare le D-Card:

-  **Solo un round:** Introdurre le carte D per un singolo round, poi tornare al gioco normale.
-  **Una D-Card per squadra:** Ogni squadra riceve una D-Card e la conserva per un numero prestabilito di azioni.
-  **Stessa D-Card per tutte le squadre:** Tutte le squadre giocano con la stessa D-Card, permettendo la riflessione condivisa.
-  **Basato sul tempo:** Usa una D Card per un tempo limitato (ad esempio 5–10 minuti).
-  **Basato su azioni:** applica una D-Card solo per un'azione specifica, poi rimuovila.
-  **Partecipazione opzionale:** I giocatori possono scegliere se prendere o meno

Promemoria importante

La partecipazione è sempre volontaria. Le D-Card non dovrebbero mai causare disagio, stress o esclusione. L'obiettivo è la consapevolezza e l'inclusione, non la

una D-Card, o sostituirla se necessario.

Squadre in forma

Dividere i giocatori in squadre da 2 a 4 persone.

Spiega le regole

Spiega che il gioco è cooperativo, che le attività possono essere adattate e che sicurezza e divertimento vengono prima di tutto.

Imposta l'orario

Una sessione dura tra i 15 e i 60 minuti. Il facilitatore determina la durata.

Come si gioca

1. Ogni squadra **pesca una carta Azione** dal mazzo centrale.
2. La squadra **si reca alla postazione di abbinamento** e usa gli oggetti di scena disponibili per esercitarsi nell'esercizio.
3. I giocatori si aiutano a vicenda a **completare insieme l'**azione e adattano l'esercizio se necessario.
4. Quando l'azione è completata, **la carta viene restituita** a faccia in su al facilitatore.
5. Le squadre **continuano a pescare e completare carte** fino a scadere il tempo o fino a completare un numero prestabilito di carte.

Condivisione di gruppi

Alla fine del gioco, tutti si riuniscono.

Puoi:

-  Mostra un movimento che hai praticato,
-  Di come ti sei sentito durante la partita,
-  Di ciò che ti è piaciuto o hai trovato difficile.

Se venivano usate le carte D, si può parlare di come ci si è sentito a fare le attività in modo diverso.

Non devi parlare o mostrare nulla se non vuoi.

Questo momento è per finire il gioco insieme, in modo calmo e rispettoso.

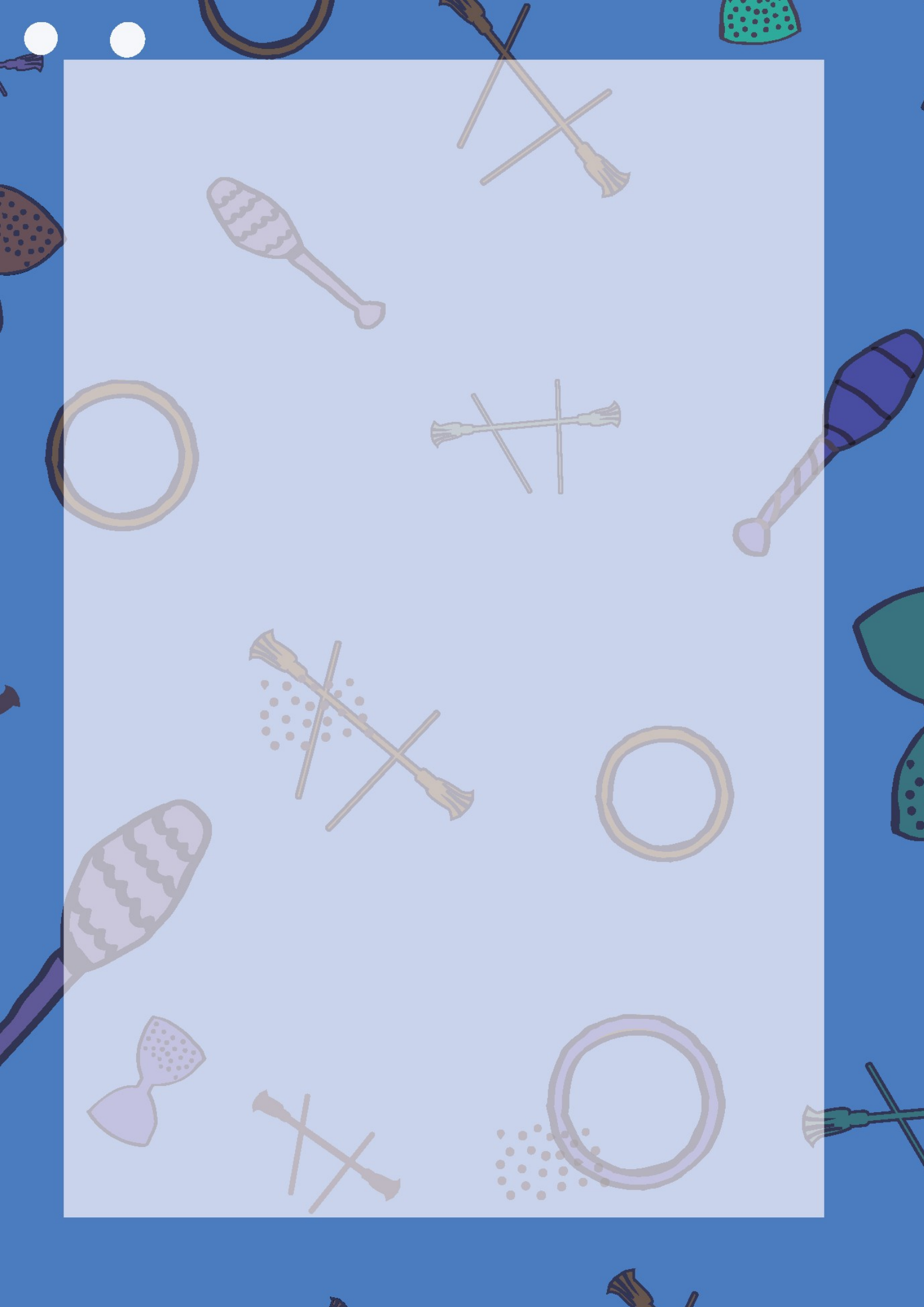
Nozioni di Sicurezza e Inclusione

-  La **sicurezza viene prima di tutto**. Supervisiona l'equilibrio e le attività acrobatiche.
-  **Adatta le azioni** alle capacità e alle esigenze dei partecipanti.
-  La partecipazione è sempre **volontaria**.
-  Incoraggia **la collaborazione**, non la performance.
-  **Ferma o cambia** un'attività se qualcuno si sente insicuro o a disagio.

Ricorda

Non esiste un modo "giusto" di giocare. I suggerimenti sopra elencano i principi di base e sono un punto di partenza. Sono linee guida amichevoli e possono essere adattate alle esigenze di ogni gruppo.

Soprattutto, l'obiettivo del gioco è divertirsi



Guida al facilitatore

Questa guida è qui per supportarti nell'utilizzo del DiversAbility Circus Game in **modo sicuro, inclusivo e significativo**. Il gioco è semplice e giocoso, ma lavorare con gruppi misti beneficia sempre di un po' di **preparazione e riflessione**.

Il gioco non riguarda la prestazione, la competizione o la padronanza tecnica. È uno strumento educativo ed esperienziale che utilizza le attività circensi per esplorare diversità, collaborazione e diversi modi di funzionare. Il **ruolo del facilitatore è quindi essenziale**: non dirigere i risultati, ma mantenere lo spazio, osservare la dinamica del gruppo e supportare i partecipanti durante tutto il processo.

In questa guida troverai **consigli pratici** su come preparare lo spazio, adattare le attività, sostenere l'inclusione e guidare brevi momenti di riflessione. L'attenzione non è sulla performance o sul "fare le cose nel modo giusto", ma sulla creazione di uno spazio dove ognuno possa partecipare a modo suo.

Non ci sono regole fisse in questa guida. Pensalo come una **cassetta degli attrezzi** in cui puoi immergerti, a seconda del tuo gruppo, del tuo contesto e della tua esperienza. Fidati delle tue osservazioni, resta curioso e adattati man mano che vai.

Soprattutto, ricorda: il circo riguarda il gioco, la connessione e il provare insieme — e l'inclusione nasce dalla cura, dalla flessibilità e da un po' di gioia.

Il ruolo del facilitatore

Nel DiversAbility Circus Game, il facilitatore non è un arbitro o un giudice. Il loro ruolo è creare **un ambiente sicuro, inclusivo e di supporto** in cui i partecipanti possano esplorare il movimento, la cooperazione e la differenza.

Il facilitatore:

-  **Prepara** lo spazio e i materiali
-  **Introduce** il gioco e i suoi valori
-  **Supporta** l'adattamento e l'inclusione durante il gioco
-  **Osserva** la dinamica di gruppo
-  **Garantisce** la sicurezza **fisica ed emotiva**
-  **Facilita** la riflessione dopo la partita

Il ruolo del facilitatore non è valutare le prestazioni o il livello di competenza.

Prima di lavorare con un gruppo, prenditi un momento per riflettere su te stesso. Non ci sono risposte "giuste" — si tratta di consapevolezza.

- 🎨 Quanto conosco le attività circensi?
- 🎨 Qual è la mia esperienza con la facilitazione o la pedagogia di gruppo?
- 🎨 Quanto mi sento a mio agio a lavorare con gruppi di abilità miste?
- 🎨 Quali sono i miei limiti e quando potrei aver bisogno di supporto o assistenza?

Conoscere il proprio gruppo

Ogni gruppo è diverso. La preparazione dovrebbe sempre iniziare da chi è davanti a te. Prenditi del tempo per considerare quanto segue:

- 🎨 La **dimensione** del gruppo e la **fascia d'età** dei partecipanti
- 🎨 Che **tu conosca i partecipanti** e che si conoscano **già tra loro** o si incontrino per la prima volta
- 🎨 **Differenze** di esperienza, fiducia in sé stessi, capacità cognitive e fisiche
- 🎨 Bisogni visibili e non visibili (ad esempio attenzione, sensibilità sensoriale, ansia)
- 🎨 La presenza di **assistenti o aiutanti** e come sarà organizzato il supporto
- 🎨 Come i giocatori saranno **divisi** in coppie o squadre, e se alcune combinazioni richiederanno ulteriore supporto o adattamento per supportare al meglio i propri obiettivi (ad esempio accoppiare una persona non parlante con una persona cieca, o mettere insieme due utenti della sedia a rotelle in un gruppo misto).

⚠️ Evita le supposizioni. Non chiedere diagnosi o anamnesi personali personali. Il tuo obiettivo non è "identificare" le differenze, ma creare condizioni in cui siano possibili e rispettati diversi modi di partecipare. Se in classe sono presenti bisogni complessi, si raccomanda di progettare adattamenti insieme a **insegnanti e personale di supporto**.

Definire il tuo obiettivo

Prima di iniziare a giocare, è importante chiarire qual è il tuo **obiettivo** con il gioco, perché questo ti permette di selezionare la variante che si adatta al tuo scopo. I possibili obiettivi includono:

- 🎨 Divertirsi e muoversi insieme
- 🎨 Sviluppo delle abilità sociali
- 🎨 Sviluppo delle abilità motorie
- 🎨 Sensibilizzare sull'inclusione e sulle differenze
- 🎨 Insegnamento di abilità specifiche del circo
- 🎨 Creare una performance... e altro ancora.

Il tuo obiettivo influenzerà:

- 🎨 Selezione delle carte,
- 🎨 Durata,
- 🎨 Uso (o non uso) delle D-Card,



Livello di struttura o libertà.

Preparare lo spazio – Ambiente

A seconda del gruppo, avrai bisogno di uno spazio di **dimensioni** adeguate dove il gioco sia sicuro e senza disturbi. Tieni presente che alcuni spazi non permettono di eseguire certi esercizi in sicurezza—ad esempio, in una stanza con soffitti molto bassi non si può costruire in sicurezza una piramide umana.

Pianifica in anticipo come si svolgerà il gioco nello spazio scelto. Considera se c'è **abbastanza spazio**, dove verranno posizionati l'equipaggiamento e gli elementi di gioco, e come i giocatori si muoveranno all'interno dell'area. Assicurati che lo spazio sia **sicuro** controllando mobili, angoli appuntiti, oggetti fragili o altri ostacoli.

Considera anche l'**ambiente sensoriale** dello spazio: luce, rumore, eco, temperatura e stimolazione visiva possono influenzare quanto i partecipanti si sentano a proprio agio e concentrati. Quando possibile, adatta l'ambiente per ridurre il sovraccarico sensoriale inutile e supporta la partecipazione di tutti.



Selezione dei materiali

Scegli le carte delle attività in base ai materiali di scena circensi che hai a disposizione. Assicurati che ci siano abbastanza eliche così nessuno deve aspettare, e non dimenticare l'attrezzatura di sicurezza quando serve (come i tappetini).

Prima di iniziare, dai un'occhiata veloce alle carte e ai materiali. Se manca qualcosa, sentiti libero di improvvisare — gli oggetti quotidiani o naturali spesso funzionano altrettanto bene (ad esempio, un semplice bastone invece di un bastone di fiore). Come sempre, tenete a mente la sicurezza.

Tenendo conto del tuo gruppo e del tuo obiettivo, scegli le carte che meglio supportano ciò che vuoi ottenere. Metti da parte tutte le carte che non puoi usare al momento.

Potresti anche trovare utile ordinare le carte in modi diversi, ad esempio:

-  Per equipaggiamento
-  Per tipo di azione
-  Per livello di difficoltà
- 



Usare con Cura le D-Card

Il gioco include un mazzo speciale chiamato **D-Cards**. Queste carte aggiungono un ulteriore livello al gioco introducendo piccoli vincoli simulati che invitano all'empatia e alla riflessione sulla disabilità. Come nella vita reale, possono rendere le cose più impegnative, ma aprono anche nuovi modi di giocare e adattarsi insieme. Prima di usarle, pensa se le D-Card hanno senso per il tuo gruppo, cosa vuoi esplorare con esse e per quanto tempo — soprattutto se alcuni partecipanti affrontano già sfide simili.

Puoi usare le D-Card in molti modi diversi: una carta per tutta la partita, solo per un'azione, o di tanto in tanto durante la sessione. Qualunque cosa tu scelga, prenditi un momento all'inizio per spiegare chiaramente a cosa servono queste carte.

Usare le D-Card è sempre **opzionale**. I giocatori possono rifiutare, sostituire o smettere di usare una carta in qualsiasi momento, e nessuno dovrebbe mai essere spinto a fare qualcosa che risulta scomodo. Come facilitatore, resta attento a come si sentono le persone, offri alternative quando necessario e non esitare a mettere in pausa o adattare l'attività. Le D-Card non servono a testare, scherzare o esibirsi — sono semplicemente un invito a immaginare, riflettere e capirsi un po' meglio.

! Sicurezza e supporto

Le carte delle attività sono pensate per principianti del circo, ma anche le attività circensi semplici **richiedono attenzione**. Alcune azioni, specialmente quelle di equilibrio o acrobatiche, richiedono una supervisione più stretta. Le persone potrebbero anche aver bisogno di un po' più di tempo o spiegazioni per capire certe carte, quindi preparati a sostenerle. La sicurezza viene sempre prima di tutto.

Tieni d'occhio sia la **sicurezza fisica che emotiva** durante tutto il gioco. Usa tappetini o altri supporti quando necessario, evita di correre o trasformare le attività in una competizione e crea un'atmosfera rispettosa. Reazioni, ritmi e abilità diverse sono normali, quindi aiuta ognuno a sentirsi a proprio agio nel partecipare a modo proprio — sia facendo l'attività, osservando, aiutando gli altri o adattando l'azione.

Ricorda: per alcuni partecipanti questo è solo un gioco, mentre per altri può essere collegato a esperienze reali. Rimanere attenti e premurosi fa una grande differenza.

💬 Riflessione e debriefing

Prendersi qualche minuto per parlare dopo la partita è una parte importante dell'esperienza. Il gioco è incentrato sul movimento, sul gioco e sul divertimento insieme, ma può anche suscitare frustrazione e riflessioni, soprattutto quando si usano le carte D. Un **breve debriefing** aiuta tutti a rallentare, condividere e comprendere meglio ciò che hanno appena vissuto.

Organizza il debriefing **subito dopo la partita**, finché tutto è ancora fresco. Trova un posto tranquillo e confortevole e, se possibile, siediti in cerchio così che tutti si sentano inclusi.

Inizia creando un'atmosfera rilassata. Fate sapere al gruppo che non ci sono **risposte giuste o sbagliate** e che la condivisione è sempre **opzionale**. Ascoltare è importante quanto parlare. Puoi anche ricordare delicatamente ai partecipanti che alcune sfide nel gioco sono solo una simulazione, mentre per altre possono riflettere esperienze reali.

Inizia con un semplice check-in. Invita tutti a condividere una parola, un gesto o una breve frase su come si sentono. Potresti anche chiedere quale carta gli sia piaciuta di più, che abbia trovato più sorprendente o che abbia trovato difficile. Sentiti libero di adattare questo momento e offrire opzioni creative come disegnare, scegliere un'immagine o scrivere qualche parola.

Se venivano usate le carte D, prenditi un po' di tempo per parlare di quell'esperienza. Chiedi come ti sei sentito a suonare in modo diverso, cosa è stato più facile o più difficile del previsto, o cosa è cambiato nel modo in cui le persone si muovevano o comunicavano. Non spingere mai nessuno a condividere storie personali. Incoraggia i partecipanti a parlare dalla propria esperienza e a rispettare i limiti degli altri.

In alcuni gruppi, potresti anche aprire una breve discussione sull'inclusione. Ad esempio, puoi chiedere come le persone si siano sostenute a vicenda, come hanno adattato le attività o cosa potrebbe rendere il gioco più accessibile la prossima volta. Lascia che i partecipanti suggeriscano idee — spesso hanno ottime intuizioni.

Concludi con un semplice round finale. Invita tutti a condividere una cosa che porteranno con sé dal gioco, anche se è solo una parola o un sentimento. Ringrazia il gruppo per la loro energia, apertura e collaborazione.

Come facilitatore, rimani attento in questo momento. Alcune persone vorranno parlare, altre potrebbero preferire restare zitte. Entrambi vanno benissimo. Offri modi diversi per partecipare se necessario, e ricorda che ridere, essere premuroso o silenzioso sono tutte risposte naturali.

Soprattutto, considera il debriefing come un momento per connettersi, rallentare e rafforzare lo spirito di rispetto, curiosità e inclusione che attraversa tutto il gioco.



Varianti avanzate

Questa sezione è per i facilitatori che si **sentono già a loro agio** con il gioco base e desiderano esplorare formati **più complessi**, creativi o a lungo termine. Il Circo della Diversità Queste varianti permettono di approfondire l'apprendimento, rafforzare la coesione del gruppo e adattare il gioco a specifici contesti educativi o di addestramento.

Le varianti avanzate sono **opzionali**. Dovrebbero essere introdotti solo quando il facilitatore si sente sicuro, sicuro di sé e familiare con la struttura di base.

Dinamica dei giochi

Come molti giochi da tavolo, il DiversAbility Circus Game può essere giocato con **diversi tipi di obiettivi e dinamiche**. Questi elementi influenzano il modo in cui i partecipanti vivono il gioco e quanto si sentono motivati.

Facciamo una breve deviazione sulle meccaniche di gioco. In generale, i giochi spesso si basano su obiettivi semplici, come:

- ☑ Completamento di tutte le azioni
- ❏ Raggiungere un punto di arrivo
- ★ Raccogliere punti durante la partita.

Questi obiettivi possono essere regolati da diversi strumenti, ad esempio:

- 🕒 Un timer o un orologio
- 📊 Un tabellone di gioco
- 🎲 Gettoni di punti o semplici sistemi di punteggio.

Il circo è, per natura, una forma d'arte collaborativa, e lo spirito principale di questo gioco è la cooperazione e il piacere condiviso. Tuttavia, quando progetta la tua sessione, puoi decidere se il gioco debba essere **cooperativo, leggermente competitivo** o un mix di entrambi. A seconda del tuo gruppo e dei tuoi obiettivi, puoi scegliere di aggiungere sfide ludiche, come:

- ☑ Squadre che cercano di completare il maggior numero di **azioni**
- 🕒 L'intero gruppo che lavora insieme contro **il tempo**
- ❏ Tutte le squadre raccolgono punti per raggiungere un **obiettivo condiviso**.

Per arricchire l'esperienza di gioco, puoi anche introdurre meccaniche aggiuntive, tra cui:

- 🎲 **Dadi**
- 📊 Tavole (di carta, tessuto o pavimento)
- ♣️ **Elementi basati sul caso** (ad esempio spostarsi indietro di una casella, guadagnare un bonus dopo diverse azioni).

Anche la narrazione può influenzare la dinamica del gioco. Per alcuni gruppi, un quadro narrativo aumenta motivazione e immaginazione, mentre per altri può sembrare inutile o distraente. Se una storia supporta i tuoi obiettivi, puoi scegliere di:

- 📖 Inventa uno scenario semplice
- 🌱 Usa oggetti simbolici
- 👤 Indossa piccoli elementi per costumi

Quando scegli le dinamiche di gioco, tieni **sempre a mente inclusione, sicurezza e accessibilità**. Qualsiasi elemento aggiuntivo dovrebbe favorire la partecipazione e il divertimento per tutti. Se una dinamica diventa troppo complessa, stressante o esclusiva, semplifica il gioco e torna al formato base.

Varianti di gioco

Versione Carte, Scachiera, Pedoni e Dadi

Questa variante combina attività circensi con elementi classici di giochi da tavolo. Le squadre spostano i loro pedoni su un tabellone tirando un dado e completando Carte Azione lungo il percorso. Il gioco segue un percorso chiaro con un punto di partenza e un traguardo, rendendolo particolarmente adatto a gruppi che apprezzano **regole strutturate e progressi visivi**.

Sebbene questa versione introduca un elemento competitivo giocoso, l'attenzione rimane sulla cooperazione, sulla pratica sicura e sulla partecipazione di qualità piuttosto che sulla velocità.

🔧 Configurazione

- 🎨 Prepara un semplice **tabellone di gioco** sul pavimento usando anelli o cerchi, su carta o su un tavolo, con un inizio e una fine chiari. Le carte stesse possono anche essere usate per formare la scachiera.
- 🎨 Posiziona un **pedone** per ogni squadra al punto di partenza.
- 🎨 Metti le Carte Azione in un **mazzo centrale** accanto alla scachiera o in ciascuna stazione corrispondente.
- 🎨 Prepara uno o più dadi e, se necessario, gettoni punti o un timer.
- 🎨 Allesti postazioni di attività con gli oggetti di scena circensi necessari.
- 🎨 Forma **squadre** da 2 a 4 giocatori e spiega le regole e i promemoria di sicurezza.

▶ Come si gioca

1. Le squadre si alternano a **tirare il dado** e far avanzare il loro pedone in base al numero ottenuto.
2. Dopo aver mosso, la squadra **pesca una Carta Azione**.

3. La squadra si reca alla stazione di corrispondenza e **completa insieme l'azione** usando gli oggetti di scena disponibili.
4. Quando l'azione è terminata, la squadra **torna al tabellone**.
5. Se l'azione non può essere completata in sicurezza, può essere **adattata** con il supporto del facilitatore.
6. La prima squadra a **raggiungere il traguardo** vince.

Durante tutto il gioco, i facilitatori dovrebbero incoraggiare le squadre a concentrarsi sulla cooperazione, sulla pratica attenta e sul divertimento piuttosto che sulla fretta. Se la competizione crea pressione, il gioco può facilmente essere adattato in una versione cooperativa "batte il tempo" in cui tutte le squadre lavorano insieme per raggiungere il traguardo entro un tempo stabilito.

Versione Carte e Dadi

In questa variante, il gioco è guidato dai tiri di dado invece che da una plancia. Il dado decide quale tipo di azione, stazione o carta giocheranno le squadre dopo. Questo formato mantiene il gioco dinamico e imprevedibile, pur restando semplice da organizzare e facile da adattare.

Funziona bene per gruppi che amano elementi a sorpresa e per sessioni in cui lo spazio o i materiali sono limitati.

Configurazione

-  Prepara le stazioni di attività con gli **oggetti di scena circensi necessari**.
-  Posiziona le carte azione in una **pila centrale**, oppure organizzale per categoria.
-  Decidi in anticipo cosa rappresenta ogni numero sul dado (ad esempio: una stazione, un tipo di carta o una regola speciale).
-  Prepara **uno o più dadi**. I dadi possono essere classici dei piccoli dadi, ma puoi anche usare o creare un dado grande
-  Formate **squadre da 2 a 4 giocatori**.
-  Spiega le regole, le linee guida di sicurezza e come verrà usato il dado.

Esempio di mappatura:

-  1-2 = Azioni di giocoleria
-  3-4 = Azioni di bilanciamento
-  5 = Azioni acrobatiche
-  6 = Carta D (opzionale)

Questa mappatura può essere adattata ai tuoi obiettivi e al tuo gruppo.

► Come si gioca

1. Le squadre si **alternano a tirare il dado**. Il numero tirato determina a quale azione o stazione devono andare.
2. La squadra **pesca** la corrispondente Carta Azione.
3. Vanno in centrale e **completano insieme l'azione** usando gli oggetti di scena disponibili.
4. Quando hanno finito, tornano e **tirano di nuovo il dado**.
5. Il gioco continua fino alla fine del tempo concordato o fino al completamento di un numero prestabilito di azioni.

Se un'azione non può essere eseguita in sicurezza, può essere adattata o sostituita con il supporto del facilitatore.

Versione Avventura Basata sulla Storia

In questa versione, il gioco è costruito attorno a una **storia**. Il gioco è cooperativo: i giocatori lavorano insieme per completare carte azione in stazioni diverse per risolvere una sfida condivisa.

Il leader del gioco distribuisce la carta azione a ciascuna squadra. La squadra trova poi la postazione giusta, usa gli oggetti di scena disponibili e lavora insieme per completare l'azione. Quando riescono, riporta la carta a un tavolo centrale. Una volta completate tutte le carte necessarie, il gioco si conclude con una performance collettiva in cui i partecipanti mostrano ciò che hanno praticato. Le carte completate vengono poi usate per costruire un oggetto simbolico che rappresenta la soluzione alla sfida principale della storia.

La storia può essere adattata a qualsiasi situazione che preveda la raccolta di elementi mancanti per creare, riparare o risolvere qualcosa.

Esempi includono:

Il viaggio verso le stelle

Un'astronave non può decollare. Le squadre devono raccogliere celle a combustibile e parti di controllo per

Il Ponte Spezzato

Un ponte tra due mondi è crollato. Le squadre raccolgono i pezzi per ricostruirlo e aiutare tutti ad attraversare in sicurezza.

Lo spettacolo del circo perduto

Il circo ha perso i suoi artisti. I giocatori devono recuperare gli artisti scomparsi prima che arrivi

Una macchina del tempo rotta che ha bisogno di pezzi mancanti

La macchina del tempo ha smesso di funzionare. Le squadre devono raccogliere i pezzi mancanti per

La Mappa del Tesoro Perduto

La mappa del tesoro è a pezzi. I giocatori la raccolgono e la assemblano per trovare il tesoro nascosto.

La zuppa gigante

Sta arrivando una celebrazione comunitaria. I giocatori raccolgono ingredienti per cucinare una zuppa gigante per tutti.

La missione di salvataggio forestale

Un amico animale è intrappolato nella foresta. I giocatori raccolgono

Inventa la tua storia

I giocatori inventano le proprie

Il leader del gioco diventa parte della storia (ad esempio astronauta, aiutante, cuoco, guida) per aiutare a mantenere l'atmosfera narrativa e la motivazione.

Questo formato è particolarmente motivante per i bambini e i partecipanti più piccoli e funziona bene quando il gruppo ama l'immaginazione e il gioco di ruolo.

Configurazione

Prima della sessione, il facilitatore dovrebbe:

-  **Scegli la storia** e la situazione generale
-  Decidere il **numero di stazioni**
-  Prepara gli **oggetti di scena necessari**
-  Seleziona elementi **semplici del costume** o oggetti simbolici per la narrazione
-  **Ordina le carte azione** per tipo su una tabella centrale
-  Decidi come verranno rappresentati gli elementi raccolti (ad esempio parti, ingredienti, pezzi)
-  Definisci **quanti elementi** sono necessari per completare l'obiettivo della storia

Ogni carta è usata da una sola squadra per turno.

Uso delle D-card nel formato storia

Le carte D possono essere introdotte in un secondo o terzo turno. Rappresentano sfide specifiche che cambiano il modo in cui vengono eseguite le azioni.

Quando viene usato nel gioco basato sulla storia:

-  Le D-Card possono essere integrate nella narrazione
-  I partecipanti possono inventare storie di background per i loro ruoli

La partecipazione dovrebbe sempre rimanere volontaria e i facilitatori dovrebbero rimanere attenti al comfort e alla sicurezza emotiva dei partecipanti.

Come si gioca

1. Il leader del gioco **presenta la storia**, spiega l'obiettivo e forma le squadre.
2. Un certo numero di carte azione che corrispondono all'obiettivo della storia viene **posta su un tavolo centrale**, possibilmente in più pile. Questa tabella viene anche utilizzata per raccogliere carte completate.
3. Le squadre **si muovono liberamente** tra le stazioni. Pescano una carta, vanno alla postazione corrispondente e si esercitano nell'esercizio.
4. Dopo aver completato l'azione, la carta viene **restituita coperta al tavolo centrale**. Le altre squadre possono ripetere l'azione, ma solo il primo completamento conta per l'obiettivo della storia.
5. **Quando tutte le carte richieste sono completate**, il gruppo ha raccolto tutti gli elementi necessari.
6. Insieme al leader, i partecipanti visitano ogni stazione in cerchio. Il leader mostra ogni carta, e i giocatori che l'hanno praticata **dimostrano il movimento**.
7. Utilizzando le carte completate, il gruppo **costruisce l'oggetto simbolico** (ad esempio macchina, corda, vaso) al centro dello spazio e festeggia con una foto di gruppo.

Versione multisessione

Il gioco DiversAbility Circus può essere utilizzato in diverse sessioni con, ad esempio, classi scolastiche o gruppi giovanili che includono partecipanti **senza disabilità visibili o certificate**, oltre a studenti con neurodiversità o bisogni non visibili (come difficoltà di attenzione, sensibilità sensoriale, ansia performativa, ADHD o differenze di apprendimento). Questo formato funziona meglio con gruppi da 10 a 20 partecipanti ed è non raccomandato per gruppi più grandi.

Il programma suggerito comprende **tre sessioni**, permettendo ai partecipanti di costruire gradualmente fiducia, consapevolezza e fiducia.

Ogni sessione segue la stessa struttura:

1. Rompighiaccio
2. Attività circensi con Action Cards e D-Card
3. Riflessione e condivisione

Sessione 1: Vivere le nuove differenze e le differenze in fase di normalizzazione

Configurazione

Prepara il gioco per la versione Carte e Dadi, con **4** stazioni

Rompighiaccio: "La Sfida delle 4 Palle"

I partecipanti si posizionano in cerchio e passano palle mentre nominano il ricevitore. Le palle vengono aggiunte gradualmente. Se una palla cade, il gruppo riparte insieme senza giudizio.

Attività principale

Gioca la versione Carte e Dadi: le coppie tirano il dado, vanno alla stazione corrispondente, pescheranno una carta e completano il compito. Ognuno segue il proprio ritmo. **Quando viene tirato un 6, una carta D viene usata da un compagno, solo per l'azione successiva.**

Riflessione e debriefing durante

I partecipanti riflettono su:
"Come mi sento quando provo qualcosa di nuovo?"

Sessione 2: Stare vicino agli altri con cura

Configurazione

Prepara il gioco per la versione Carte e Dadi, con **5** stazioni

Rompighiaccio: "6 oggetti nel gioco"

I partecipanti si mettono in cerchio e oggetti di varie forme vengono passati in silenzio, incoraggiando l'adattamento.

Attività principale

Ancora una volta, gioca la versione Carte e Dadi: le coppie tirano il dado, vanno alla stazione corrispondente, pescano una carta e completano il compito. Ognuno segue il proprio ritmo.

Questa volta, per ogni azione, ogni squadra pesca anche una carta D.

Riflessione e debriefing durante

I partecipanti riflettono su:
"Come mi sento quando ho bisogno di aiuto e quando aiuto gli altri?"

Sessione 3:

Rendere visibili i bisogni invisibili con rispetto

Configurazione

Prepara il gioco per la versione Carte e Dadi, con **6** stazioni

Rompighiaccio:

"Mantenere la diversità in gioco"

I partecipanti si posizionano in cerchio e fanno un semplice movimento (come alzare una mano, far ruotare le spalle o agitare una sciarpa) da una persona all'altra, creando una "salutazione" intorno al gruppo. Ogni persona ripete il movimento e lo trasmette, e nuovi movimenti possono essere aggiunti nei round successivi.

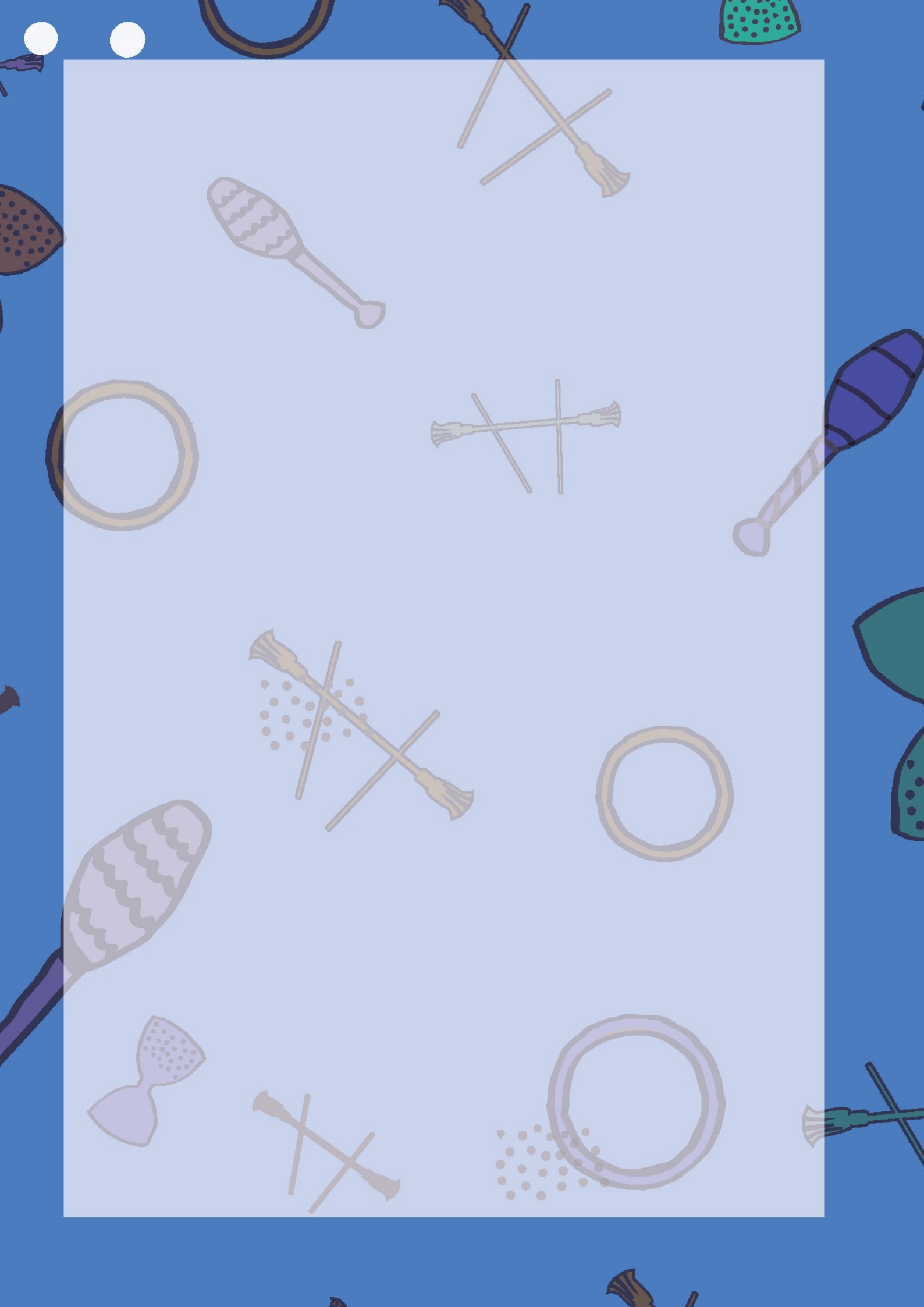
Attività principale

Gioca la versione Carte e Dadi. Le carte D vengono usate in ogni round ma in "modalità misteriosa", cioè chi le riceve non le mostra ai propri partner.

Riflessione e debriefing durante

I partecipanti riflettono:

"Quale bisogno vorrei condividere e cosa mi aiuta a comprendere meglio gli altri?"



Crediti

Questo gioco è stato creato dai membri dell' **Associazione La Villa, Trapiti, dell'Associazione Ungherese di Giocoleria, Društvo CIK e Lunenuove**, con la collaborazione di **CirKusKus**.

È stato sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+, "DiversAbility Circus", con l'obiettivo di promuovere inclusione e creatività attraverso il circo e il gioco.

Ringraziamo con gratitudine il sostegno del Programma Erasmus+ dell'Unione Europea e di tutte le organizzazioni partner che hanno reso possibile questo progetto.



**Funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono però solo dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per questi.

TOGETHER WE PLAY

DiversAbility Circus Cards © 2025 by Association La Villa,
Društvo CIK, Trapiti, Lunenuove, Hungarian juggling association
is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license,
visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

