



Ri-creazione & Play+therapy

Design
di giochi
terapeutici
collettivi

Xenofon Ritsopoulos Design Maker

contact

xritsopoulos@gmail.com

www.intheboxlab.com

[www.linkedin.com/profile/view?](http://www.linkedin.com/profile/view?id=176347161)

[id=176347161](http://www.linkedin.com/profile/view?id=176347161)

www.facebook.com/InTheBoxLab

<https://twitter.com/intheboxlab>

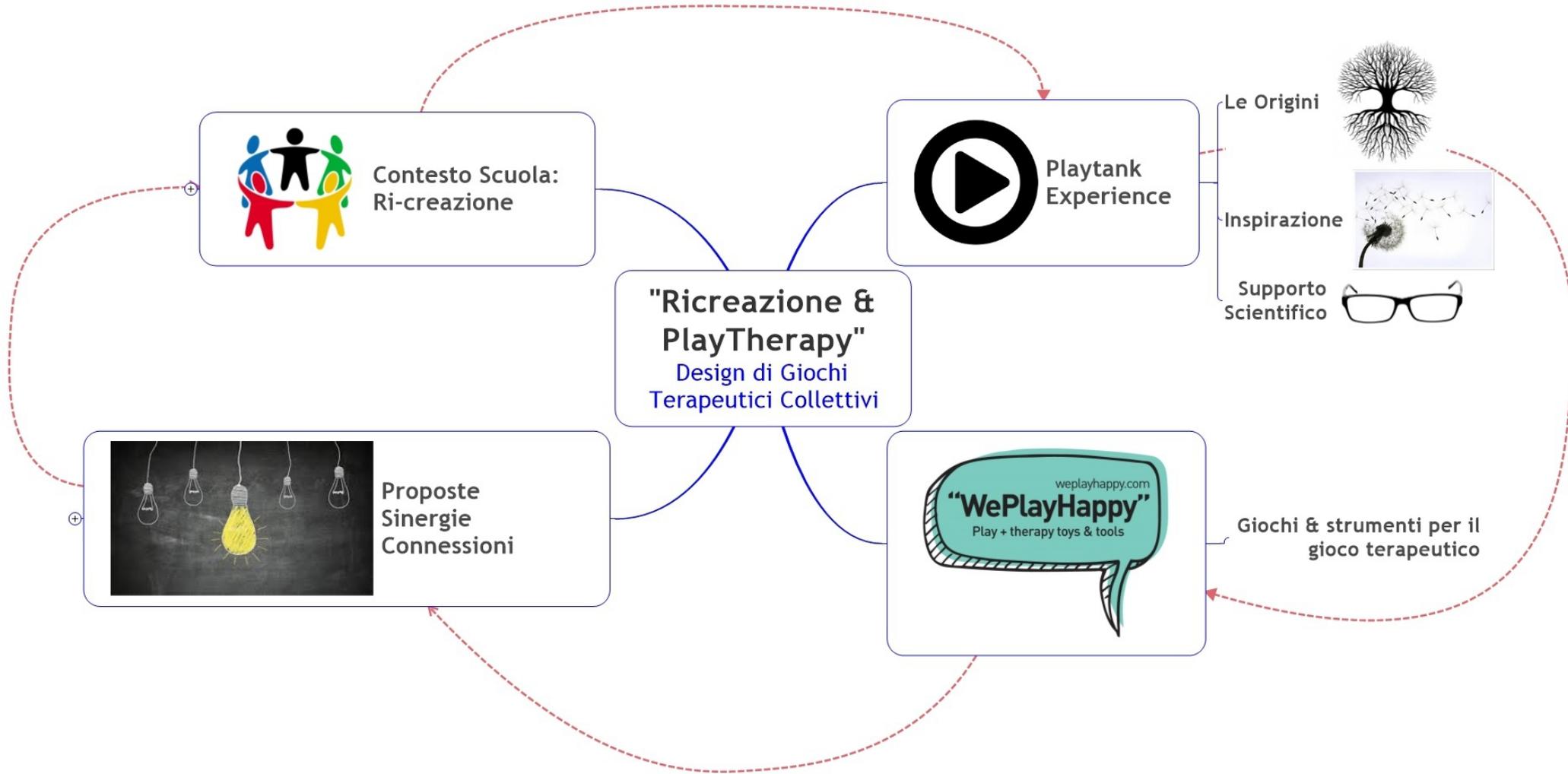


*“L'educazione consiste principalmente in quello che abbiamo **disimparato**”*

Disimparato = Empirico non acquisito attraverso l'apprendimento

**“ EDUCATION
CONSISTS MAINLY
IN WHAT WE HAVE
UNLEARNED.”**

- Mark Twain





Il Contesto: Il momento della Ri-creazione a scuola





Ri-creazione: tempo perso, tempo speso o tempo guadagnato?



E Il termine **ricreazione** sembra essere stato usato in inglese prima verso la fine del 14 ° secolo, prima nel senso di "rinfresco o guarigione di un malato", e sua volta derivato dal latino (re: "ancora una volta", Creare: "per creare, produrre, generare").



Gioco, ricreazione



Le attività di gioco o ricreative sono uscite di espressione o di energia in eccesso, incanalando in attività socialmente accettabili che comportano **soddisfazione individuale** così come le esigenze della società, **senza bisogno di costrizione**, e fornendo la soddisfazione e il **piacere** per il partecipante.



e lavoro



Lavoro, un'attività generalmente effettuata per **necessità economica** e utile per la società, ma anche in grado di essere piacevole e **può essere auto-imposto** in tal modo offuscando la **distinzione** con la ricreazione.

Così, per un musicista, suonare uno strumento può essere **allo stesso tempo** una professione, e in un altro una ricreazione.

Analogamente, forse **difficile separare** istruzione da **ricreazione**, come nel caso della **matematica ricreativa**.



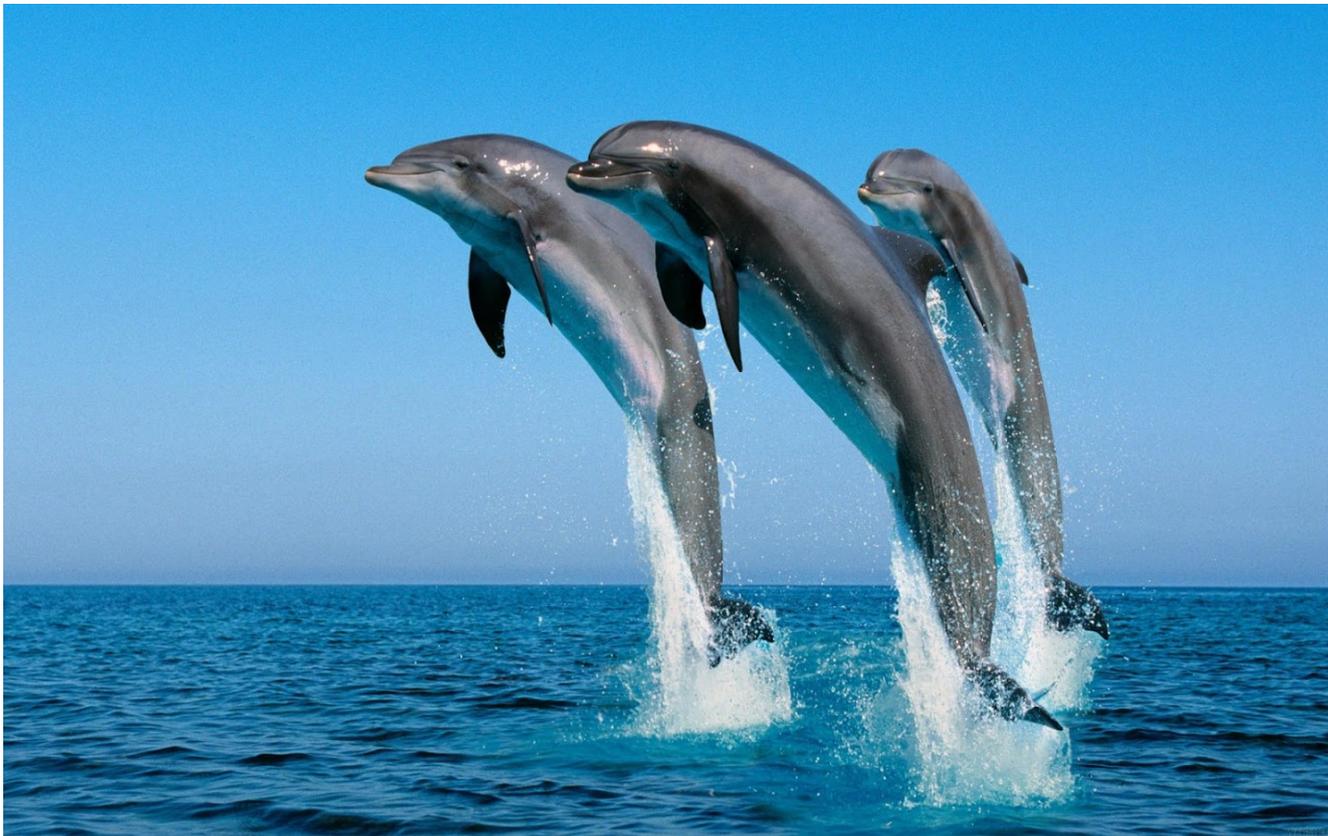
Gioco & sviluppo cognitivo

Il gioco riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo intellettuale stimola

la memoria, l'attenzione, la concentrazione, favorisce lo sviluppo di schemi percettivi, capacità di confronto, relazioni.

Una carenza di attività ludica denuncia, nel bambino, gravi carenze a livello cognitivo.

Gli animali che durante la loro vita hanno un **attività ludica intensa** sono più intelligenti degli altri.



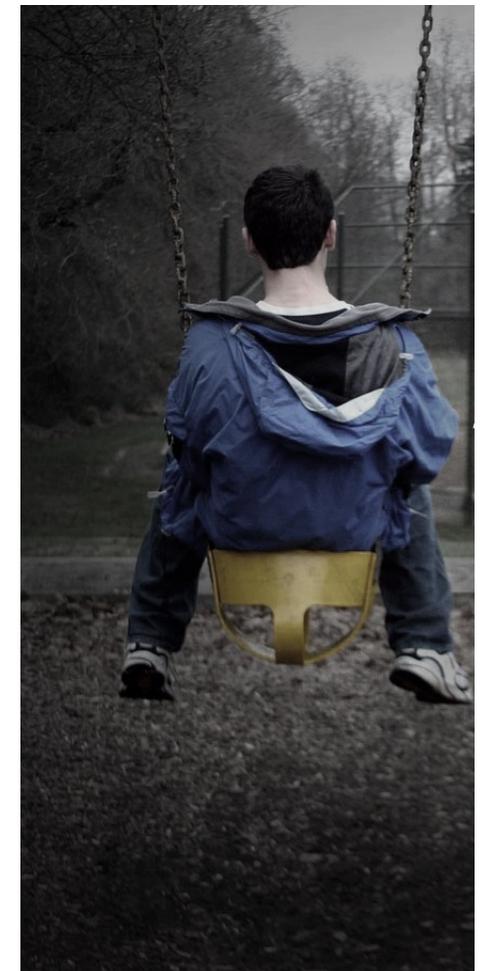


Ri-creazione: momento di socializzazione o di isolamento?

Il **ritrovo collettivo** oggi a scuola è sempre di più caratterizzato dalla diversità delle persone che ne fanno parte.

Non solo per **provenienza etnica**, lingue parlate **differenti**, religioni, usi, costumi e **codici di comunicazione e comportamento**.

Questa **moltitudine** si espande se consideriamo persone con **problemi di inserimento sociale**, **difficoltà di apprendimento**, **dislessia**, **problemi famigliari**, **bulling** etc.





Obiettivi da raggiungere attraverso l'attività ludica collettiva durante la ricreazione

Interazione sociale tra coetanei in modo graduale,
non forzato.

Educare / Attivare i bambini in modo progressivo e
bilanciato a stare insieme agli altri.

Ri- conoscere se stessi (comportamento,
carattere) attraverso la conoscenza degli altri
bambini.

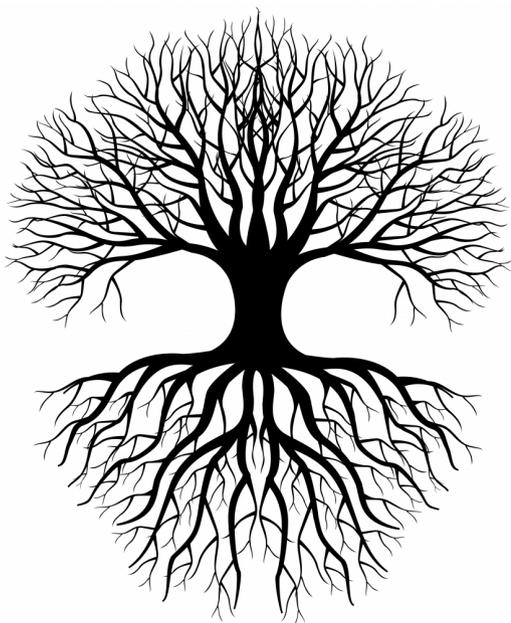
Esprimere l' energia in eccesso attraverso attività
motorie.

Divertirsi e ridere !!

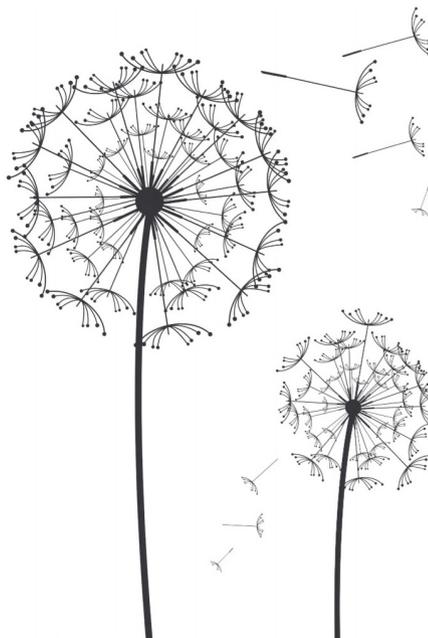




Design di Giochi Collettivi Terapeutici PlayTank Experience:



Origini



Ispirazione



Supporto
Scientifico



Le origini

Comincio tutto nell 2007 da una commessa del centro per le energie rinnovabili della Regione Di Creta.

Un multigioco educativo collettivo per l'insegnamento del risparmio energetico delle fonti rinnovabili di energia agli asili.

Progettato secondo le esigenze degli educatori specializzati per bambini di età prescolastica è stato distribuito a tutte le scuole d'infanzia della Regione e finanziato dal programma europeo EDURES.





Il prossimo **gioco educativo** questa volta rivolto ai ragazzi dei licei per l'insegnamento dei diritti e gli obblighi dei cittadini europei è stato il “LET'S GO EUROPE”.

Commitente il centro informativo europeo della Regione Creta “EUROPE DIRECT” finanziato dalla Comunità Europea.

Progettato secondo il **supporto scientifico** di un team di professori selezionati, è stato distribuito a tutti i licei della regione. E stato oggetto per un **concorso interliceale** di conoscenze relative al essere cittadino Europeo.





Alla base del successo e dell' esperienza di gruppo **designers - educatori** accumulata dai giochi commissionati da Enti ed Istituzioni, si avvia una stretta collaborazione con il supporto scientifico di insegnanti ed educatori.

Questa volta è il tema della **corretta alimentazione** per bambini dal età da 8 anni e la promozione della **dieta mediterranea** nel programma educativo della **Prefetura di Heraklion**.

Il gioco è stato progettato con il supporto scientifico di **Kiki Tzotzakaki** insegnante, pedagodista, educatrice e scrittrice di libri per bambini.



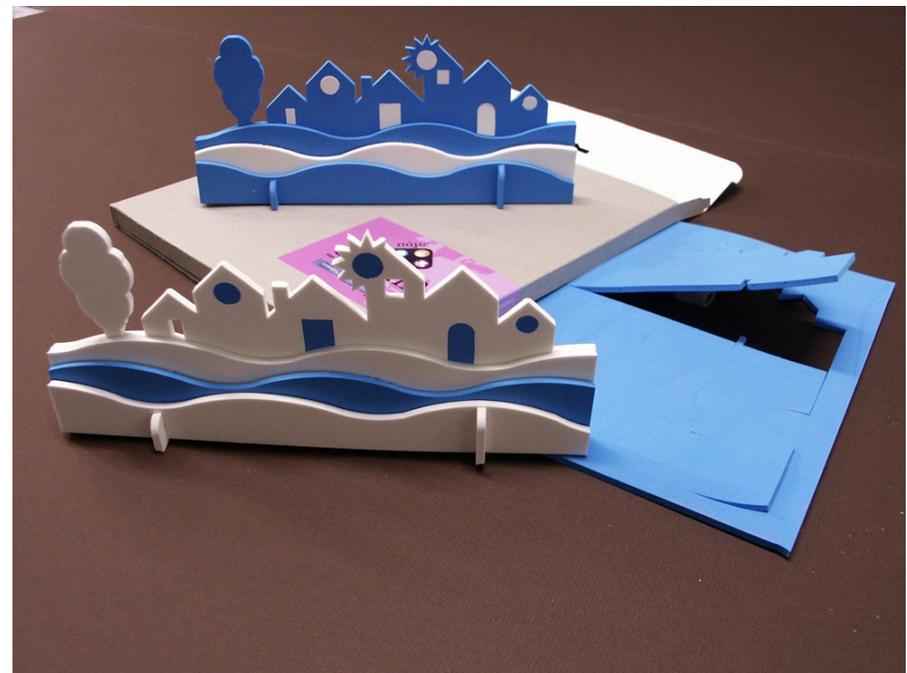


Essere genitore è un motore di creatività che può essere conciliato col lavoro. I giochi inventati per intrattenere i propri bambini sono il lievito per progettarne e costruirne dei nuovi.

Giocare in famiglia e condividere i momenti lucidi con gli altri genitori e bambini ha fatto crescere la richiesta ed è diventato un business.

Il passo seguente è stato la loro autoproduzione.

I primi giochi educativi sono le **Bambole di carta** con costumi tradizionali locali (Paper Dolls) e i **Paesaggi Componibili** (LayDoLand)





La risposta del pubblico si affianca ad attività di **laboratori creativi per bambini** di età scolastica ed ecco che i giochi si spostano in Italia.

Una serie di **appuntamenti al gioco educativo** hanno luogo in centri di ricreazione comunali e librerie selezionate nel area fiorentina.





ROME

Maker Faire®

THE EUROPEAN EDITION

Il salto internazionale avviene attraverso le edizioni della [Maker Faire in Europa a Roma](#) dove "UNPLUGGED PLAYS" (giochi senza cavo) guadagnano uno spazio espositivo / vendita proprio accanto alle invenzioni tecnologiche dei makers più famosi nel mondo.





Il dipartimento educativo del comune di Firenze seleziona il prossimo progetto ludico - educativo "MONOLUDO" per il primo Festival Dei Bambini.

Un laboratorio / gioco di costruzioni giganti in cartone allo spazio del ex carceri femminili "Le Murate".

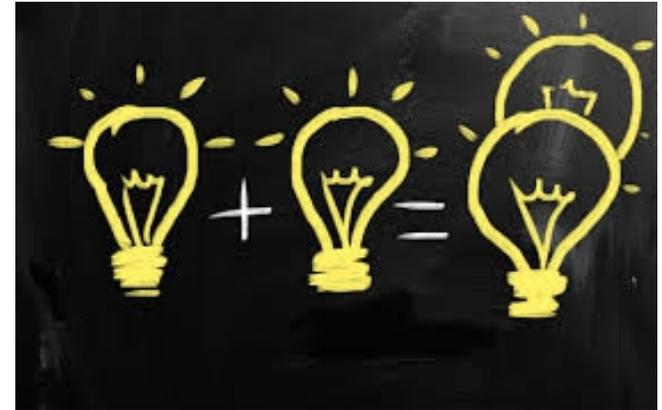
La voce corre veloce è nella prossima edizione della Maker Faire a Roma un gruppo di psicologi e pedopsichiatri richiedono alcuni giochi come strumenti di gioco creativo e terapeutico.





Dalla collaborazione e supporto scientifico di **Tzeni Bulgaraki** pedopsichiatra specializzata in playtherapy e **Marina Mourtzi** operatrice sociale ed insegnante nelle scuole superiori che usano nel suo lavoro i **gioco come strumento di terapia**, nasce la collezione “WePlayHappy”.

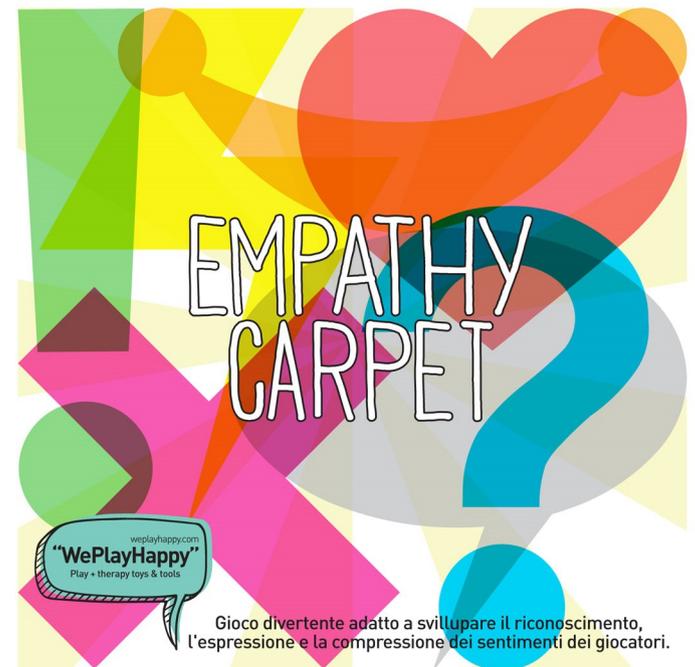




I bambini spesso riescono ad **esprimersi e comunicare di più con il gioco** che attraverso la conversazione formale.

Alcuni giochi si basano su questo fatto e hanno lo scopo di facilitare la **comunicazione di sentimenti** o delle esperienze che altrimenti risulterebbe molto difficile per i bambini a **riconoscere, esprimere, capire, condividere**.

Attraverso il **linguaggio dei simboli** e non quello verbale, il **gioco dell'empatia** mette in moto la **comunicazione emotiva**.



Gioco divertente adatto a sviluppare il riconoscimento, l'espressione e la compressione dei sentimenti dei giocatori.



La prima applicazione del gioco è il **cubo dell'empatia** usato dai terapeuti per **“sbloccare”** negli incontri, bambini, adulti ed anziani con difficoltà comportamentali.



Staccare tutti i pezzi e posizionarli come la foto.



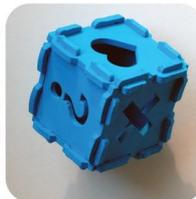
Metti le linguette alle apposite fessure per formare i due lati del cubo.



Fa i lo stesso per i 4 lati del cubo.



Metti le linguette dei coperchi del cubo alle apposite fessure dei quattro lati.



E composto da 6 pezzi facilmente assemblabili e lavabili in lavatrice.

Come si gioca:

Una volta montato il cubo i giocatori tirano a turno. Per ogni figura si esprime le seguenti emozioni:

- ! Raccontaci una cosa che ti ha meravigliato!
- 😊 Dici una cosa divertente. Facci ridere
- 💬 Raccontaci una storia importante per te
- ? Toglici una curiosità
- ♡ Parlaci con tenerezza o esprimila in altro modo
- ⚡ Parlaci con rabbia o esprimila in altro modo



CUBO
DELLEMPATIA 

Gioco divertente adatto a sviluppare il riconoscimento, l'espressione e la comprensione dei sentimenti dei giocatori.

Xenofon Ritsopoulos
Design Maker

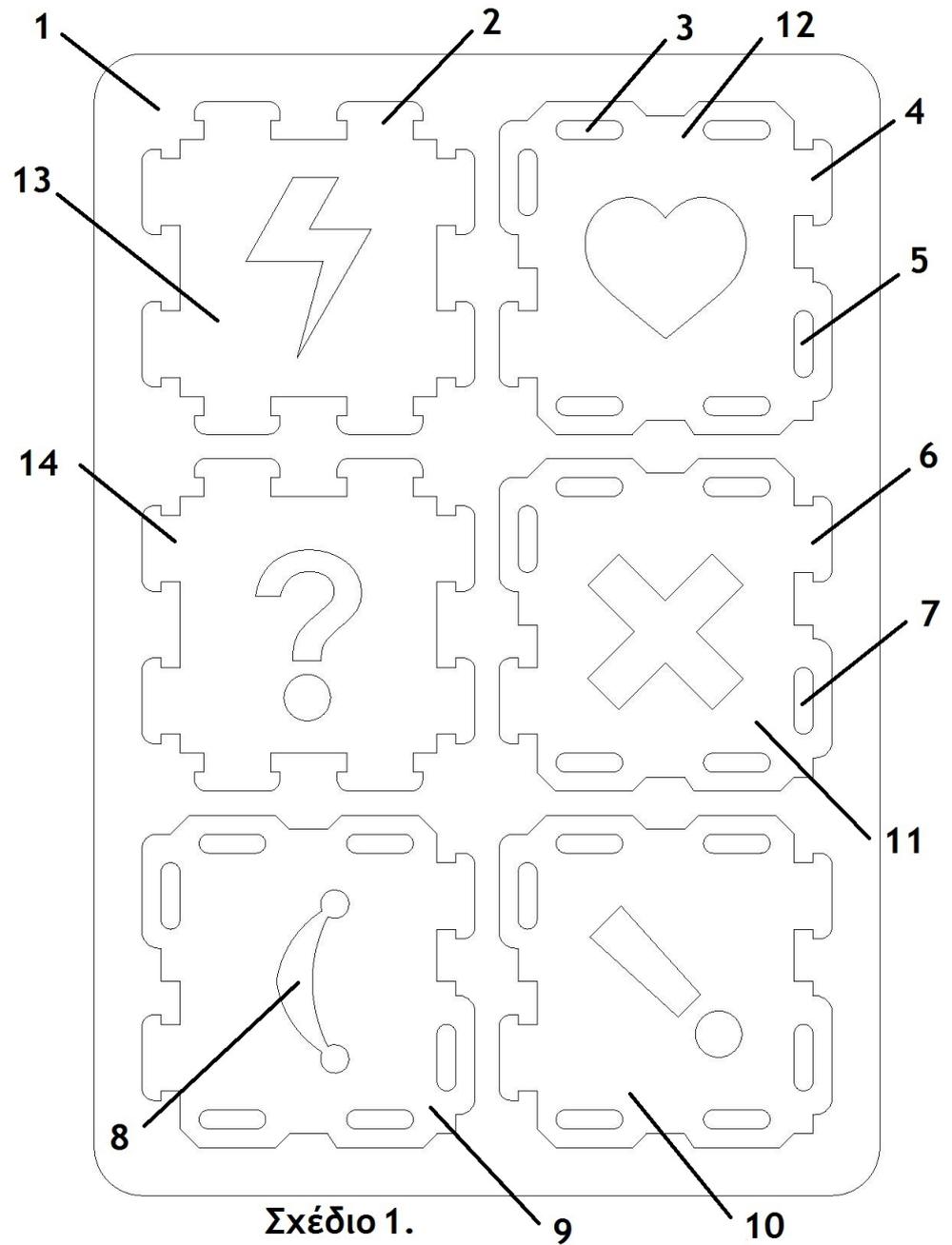
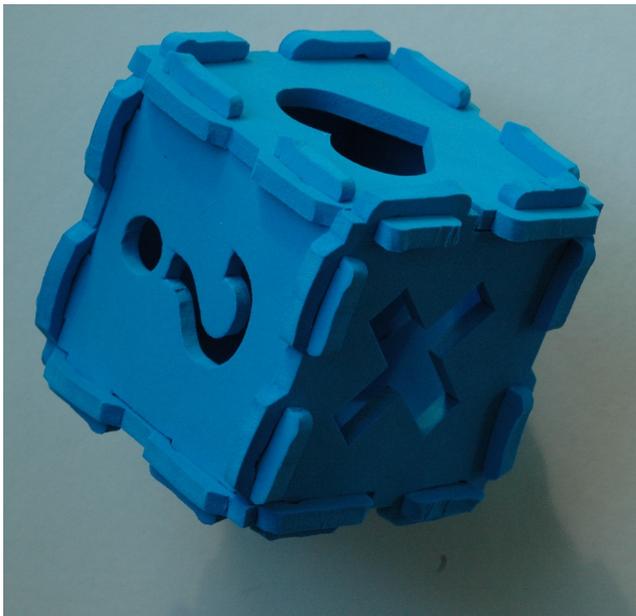
www.intheboxlab.com

e-mail: xritsopoulos@gmail.com

tel: +39 339 7619475, +30 6942 466174

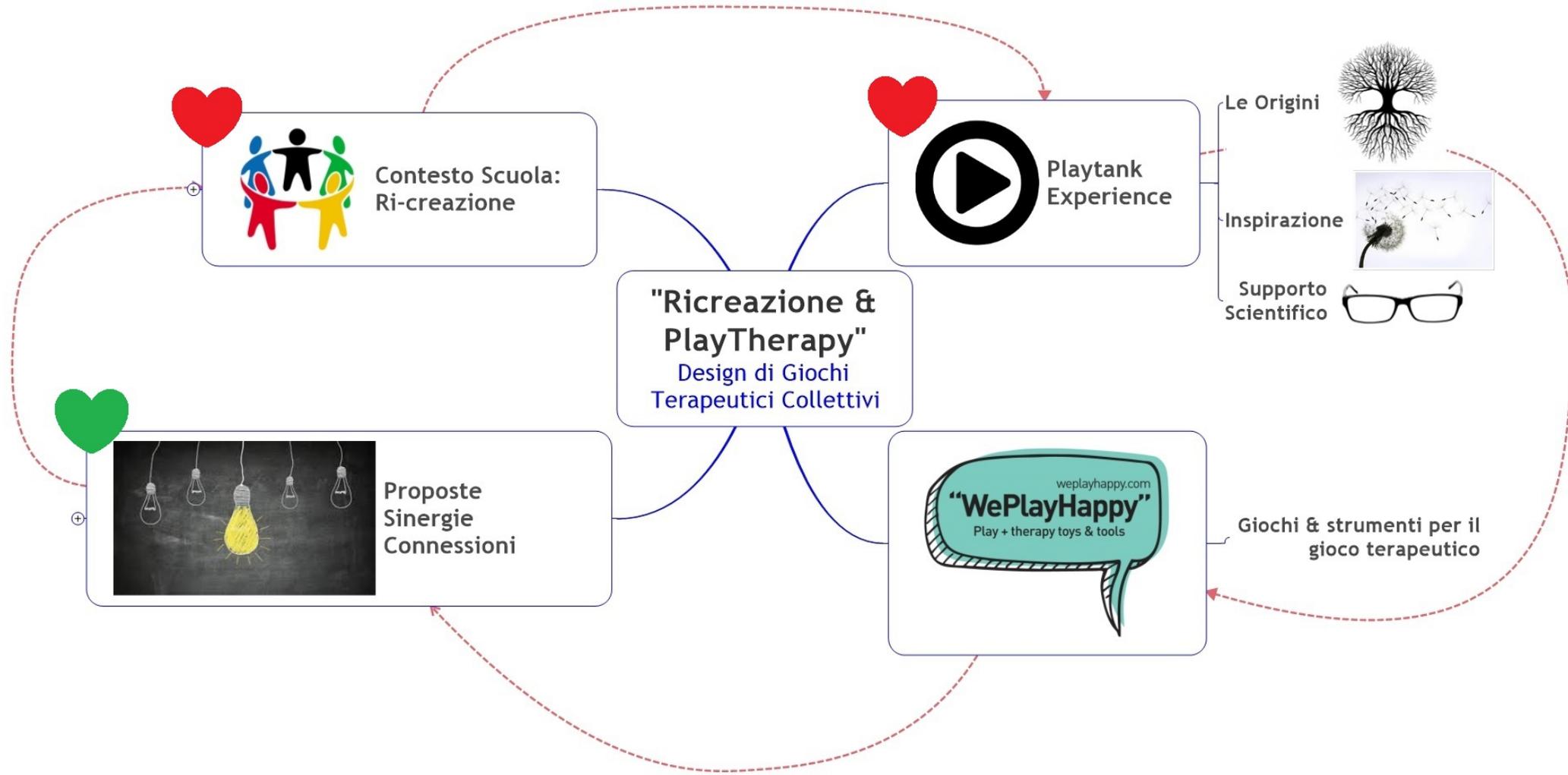


- 🗨️ Raccontaci una cosa che ti ha meravigliato!
- 😊 Dici una cosa divertente. Facci ridere
- 🗨️ Raccontaci una storia importante per te
- ❓ Toglici una curiosità
- 💖 Parlaci con tenerezza o esprimila in altro modo
- ⚡ Parlaci con rabbia o esprimila in altro modo



Σχέδιο 1.

Patent pending nr : 20150100496



Contesto Scuola:
Ri-creazione



Playtank
Experience



Proposte
Sinergie
Connessioni



Le Origini



Inspirazione



Supporto
Scientifico



**"Rекреazione &
PlayTherapy"**
Design di Giochi
Terapeutici Collettivi

Giochi & strumenti per il
gioco terapeutico



Proposte Collaborazioni Sinergie

**If you have an apple and
I have an apple and we
exchange apples then you and
I will still each have one apple.**

**But if you have an idea and I
have an idea and we exchange
these ideas, then each of us
will have two ideas.**



The only important thing about design is
**how it relates
to people.**
Victor Papanek

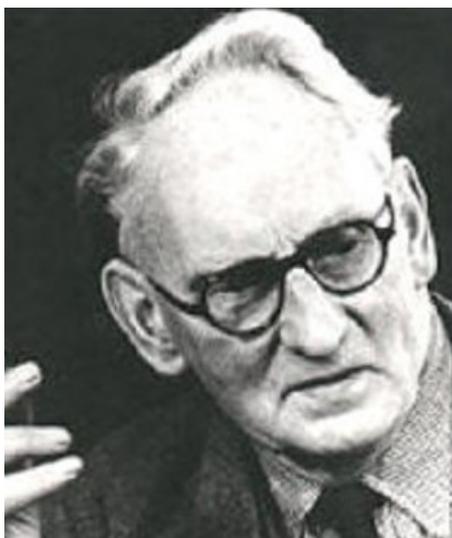


Ispirazioni

Solo chi ha una **diversa apertura visiva** può vedere il mondo in un altro modo e in grado di **trasmettere al prossimo** le informazioni necessarie per ampliare il suo campo visivo ...

abituatevi a guardare il mondo con gli occhi degli altri.

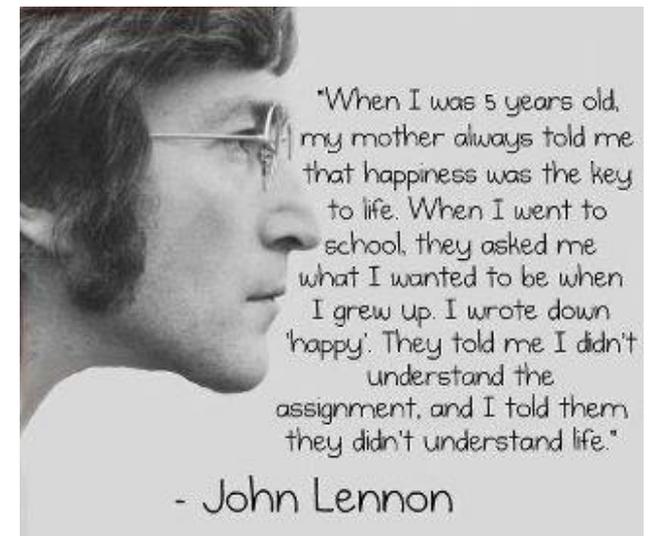
(Bruno Munari)



If the emotions are free the intellect
will look after itself

— Alexander Sutherland Neill —

"Se le emozioni sono libere l'intelletto si prenderà cura se stesso"





Obiettivi da raggiungere attraverso l'attività ludica collettiva durante la ricreazione

Interazione sociale tra coetanei in modo graduale, non forzato.

Educare / Attivare i bambini in modo progressivo e bilanciato a stare insieme agli altri.

Ri- conoscere se stessi (comportamento, carattere) attraverso la conoscenza degli altri bambini.

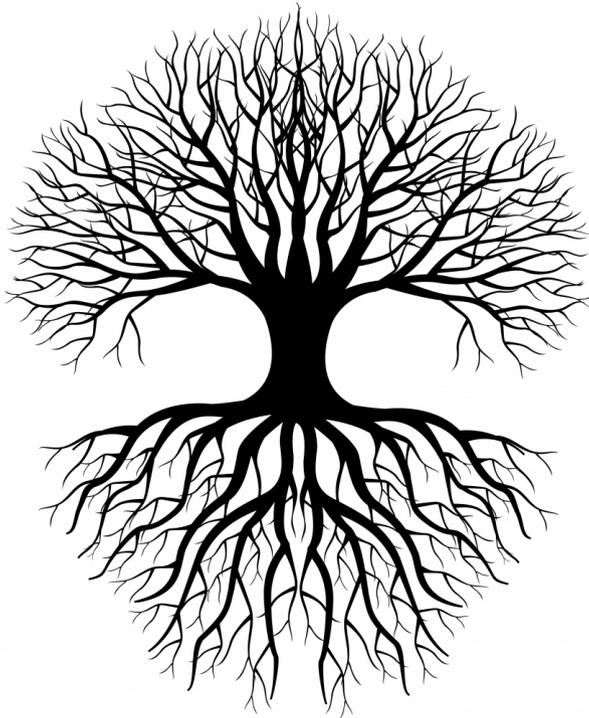
Esprimere l' energia in eccesso attraverso attività motorie.

Divertirsi e ridere !!



Ricreazione e collettività

Origini





Cosa serve?

Esercitare l'attività motoria

Migliorare le abilità grosso-motorie

Sviluppare e migliorare le proprie capacità di socializzazione e dello stare insieme in gruppo

Dichiarazione dell'intenzione

Migliorare l'intelligenza emotiva

Accrescere l'empatia (fare il tifo per)



Il gioco della “campana” (in inglese hopskotch) come viene giocato in Gandhi's Sabarmati Ashram, Gujarat, India







Adatto per
l'allenamento della motricità fine

Migliora il coordinamento motorio - visivo
accresce la percezione visiva

Aiuta lo sviluppo, la comprensione, il
riconoscimento e **l'espressione dei sentimenti.**

Sollecita i giocatori ad esprimere e ricevere
affetto, tenerezza, rabbia, meraviglia, humour.

Istruisce alla corretta gestione dei sentimenti, lo
sviluppo e il miglioramento dell'empatia.

Accresce lo sviluppo del vocabolario espressivo

Migliora la capacità di formulare discorsi
percettivi





Istruisce a **formulare domande** ed esprimere i propri dubbi

Istruisce a **raccontare fatti** reali o immaginari.

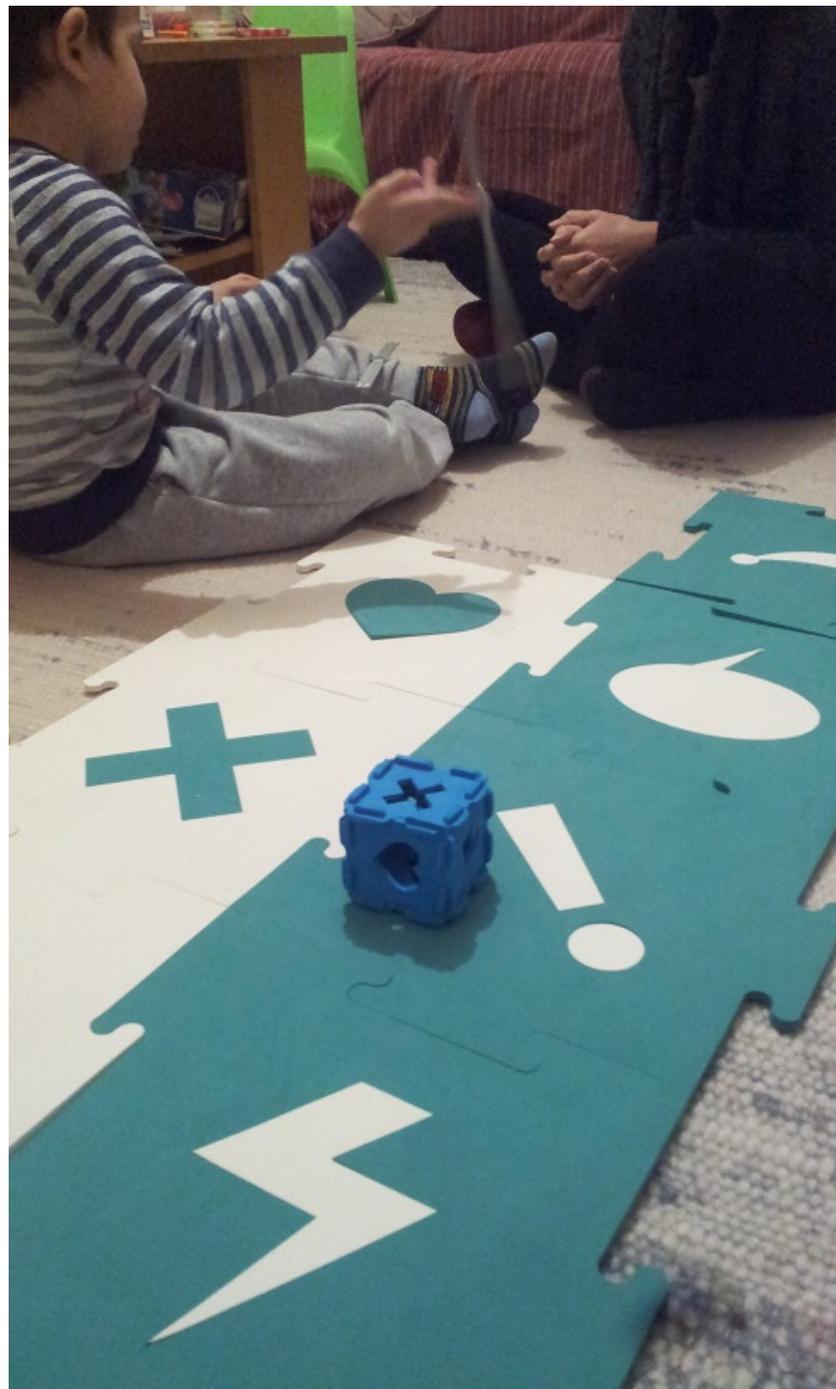
Favorisce l'allenamento e il miglioramento della **comunicazione spontanea operativa**.

Istruisce al **concetto della serie sequenza** (turn-taking) regola fondamentale della comunicazione.

Migliora il **rapporto genitore bambino**

Migliora l'**interazione sociale** tra coetanei

Adatto alle **terapie di copia**





Aiuta gli **anziani** con problemi comportamentali a **relazionarsi** e a sentirsi parte del nucleo familiare e sociale

Potenzia la **creatività**, l'**intelligenza Emotiva**, la **comunicazione operativa** e l'**immaginazione** del bambino.

Può essere usato come **strumento per l'insegnamento** e la **psicoterapia** da :

insegnanti per educazione specializzata,





insegnati per le scuole elementari,
medie, superiori
maestri scuole d'infanzia

logoterapeuti
ergoterapeuti

pedopsichiatri
pediatri specializzati allo sviluppo
psicologi / psicoterapeuti
psichiatri per anziani

consulenti famigliari





Vorrei farne parte anch'io...

Iscriviti alla “WePlayHappy” community!
Fai parte di una rete nascente che mette insieme
Terapeuti che usano il gioco nel proprio lavoro.

Empathy Club Members

Prova il cubo dell'empatia con i tuoi pazienti e condividi il
feedback per avere simboli di empatia su misura per il
tuo lavoro.

Coaching Insegnanti ed Educatori

Per scuole ed Enti servizio di consulenza sulle
applicazioni e lo sviluppo dei Giochi Terapeutici Collettivi

Come?

Manda una mail a xritsopoulos@gmail.com con i tuoi
dati (nome, cognome, mail, tel. cell) e motivo di interesse,
o chiama al 339 - 7619475 per un contatto diretto.

