

Accessibilità nei giochi

Matteo Sassi

UNIMI - SAZ ITALIA - IDEAG - EDUCERE LUDENDO - FUN FACTOR GAME STUDIO
Corso GAME DESIGN SCIENTIFICO - INFN - 2024

msassi@di.unimi.it

Cosa significa Accessibilità

Prendete un foglio e scrivete cosa significa per voi il **termine accessibilità** non in ambito Board Game o Game Design, ma in termini assoluti.

Cosa significa Accessibilità

Prendete un foglio e scrivete cosa significa per voi il **termine accessibilità** non in ambito Board Game o Game Design, ma in termini assoluti.

Perchè Parliamo di Accessibilità

L'articolo 31 della **Convenzione sui diritti dell' infanzia**, sancisce il diritto al gioco e richiama tutti gli adulti ad adoperarsi perché sia soddisfatto.

comma 1. Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a **dedicarsi al gioco** e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

comma 2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di **divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali**.

Perchè Parliamo di Accessibilità

“È nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé” Donald Woods Winnicott pediatra - psicoanalista

“Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione.” Platone - filosofo

L'uomo è veramente uomo soltanto quando gioca. Friedrich Schiller - Poeta e Filosofo

Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che ha dentro di sé. Pablo Neruda - scrittore

Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco. Johan Huizinga - Homo Ludens

Cosa significa Accessibilità

L'accessibilità è la caratteristica

di un dispositivo, di un servizio, di una risorsa o di un ambiente

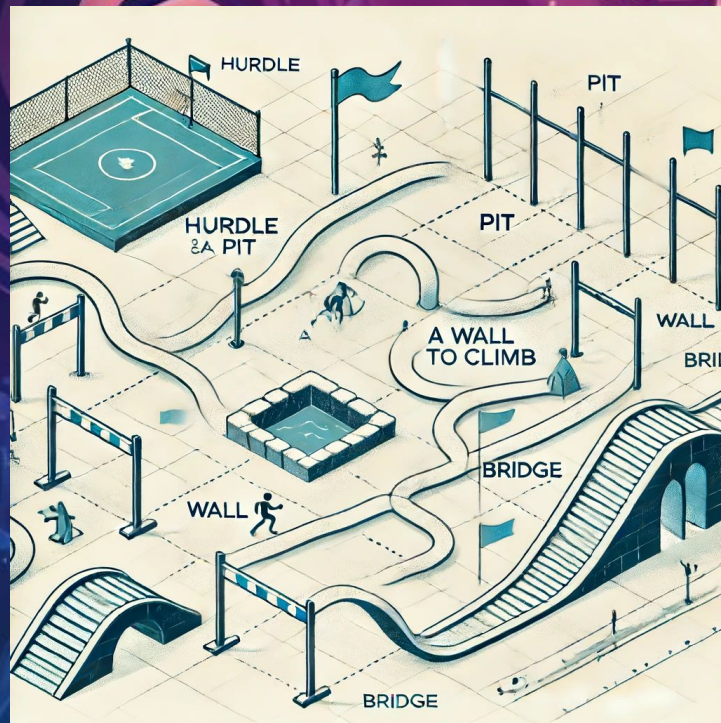
d'essere **fruibile** con **facilità** da **una qualsiasi tipologia d'utente**.

Il concetto di design accessibile e la pratica dello sviluppo accessibile garantiscono

sia **accesso diretto** (cioè senza assistenza)

sia **l'accesso indiretto**, cioè la compatibilità con le tecnologie assistive.

Cosa significa Progettare un gioco Accessibile



Accessibilità: quali sono gli ambiti



Accessibilità ed Accoglienza

Si parla di **Accessibilità** quando si vuole garantire l'accesso alla pari di tutte le persone a ogni opportunità e possibilità che il contesto ambientale è in grado di offrire.

Si parla di **Accoglienza/Equità/Inclusione** quando si vuole estendere a quanti più soggetti possibili il godimento di un diritto o la partecipazione a un sistema o a un'attività

Accessibilità

Parliamo di **Accessibilità** nel mondo del gioco quando vogliamo garantire a persone che hanno:

- un disabilità fisica o cognitiva
- un disturbo del neurosviluppo: DSA, ADHD, autismo, plusdotazione etc
- un deficit sensoriale: daltonismo, cecità, sordità, etc

Di poter accedere al gioco ed usufruire del gioco in modo immediato diretto

Quali sono le difficoltà

- Accesso fisico al tavolo ed ai materiali di gioco
- Le scelte grafiche e di colori dei materiali
- La stesura del regolamento e la sua organizzazione
- La presenza di testo nel gioco e la sua organizzazione

Accoglienza o Equità

Per tutti gli altri casi, rientriamo nei concetti di:

- **Accoglienza**: è la caratteristica di una persona o di un luogo che si predispone nell'atto di essere aperta e disponibile agli altri.
- **Equità**: è la virtù che consente l'attribuzione o il riconoscimento di ciò che spetta al singolo in base a una interpretazione umana e non letterale della giustizia.

Accessibile == Per Tutti ?

- Realizzare un gioco **ACCESSIBILE** significa creare un gioco **PER TUTTI**?

Cosa significa creare un gioco Accessibile?

E' possibile creare un "german" per discalculici?

E' possibile creare un narrativo/librogame per DSA?

E' possibile creare un Gioco di Ruolo per persone con Bisogni Comunicativi Complessi?

E' possibile creare un Family per tutti?

E' possibile creare un gioco adatto a bambini di 2 anni ed adulti di 55?

Dove dobbiamo fermarci... o dove possiamo iniziare?

Quando si progetta un'esperienza (educativa) si parte da definire qual è l'utenza, ovvero a chi è rivolta quell'esperienza, e si costruisce l'attività attorno a quella definizione.

Quando progettiamo un gioco non sempre abbiamo ben chiaro quale sia il "target" del gioco.

Nei giochi possiamo porci questa domanda:

possiamo allargare il **TARGET** senza modificare **l'ESSENZA** dell'esperienza di gioco?

Accessibilità STEP by STEP

1. **Conoscere le problematiche principali delle differenti tipologie**
 - a. disturbi,
 - b. disabilità,
 - c. deficit sensoriali.
2. **Individuare l'essenza del gioco, ovvero l'insieme degli elementi che sostengono il gioco**
3. **Applicare quante più "correzioni" possibili per rendere il gioco accessibile**

Accessibility By Design

E se la creazione del gioco partisse in modo accessibile?

1. **Conoscere le problematiche principali delle differenti tipologie**
 - a. disturbi,
 - b. disabilità,
 - c. deficit sensoriali.
2. **Partire l'essenza del gioco per costruire un'esperienza accessibile**
3. **Non farsi limitare dalle problematiche**

Accessibilità: Problematiche Principali

DALTONISMO

DSA

SORDITA

DISABILITA FISICA

DISABILITA COGNITIVA

DALTONISMO - OVERVIEW

Il Daltonismo colpisce 8-9% della popolazione maschile e meno dell'1 per mille della popolazione femminile.

Esistono tre tipi di Daltonismo

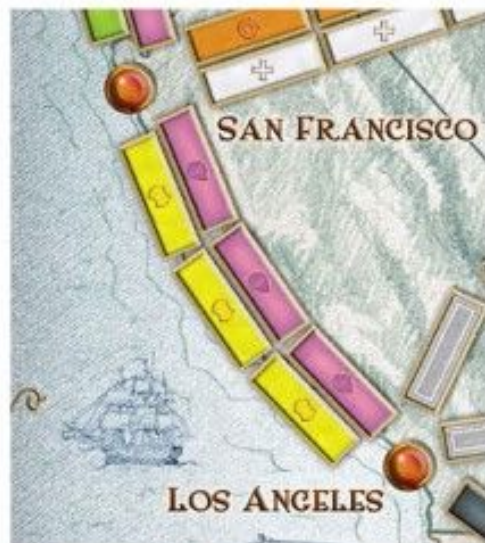
- **protanomalia**, qualora sia deficitaria la sensibilità per il rosso;
- **deuteranomalia**, qualora sia deficitaria la sensibilità per il verde;
- **tritanomia**, qualora sia deficitaria la sensibilità per il blu-giallo.

Sono critici colori “uguali” su materiali differenti, trasparenze, basse condizioni di luminosità

DALTONISMO - OVERVIEW

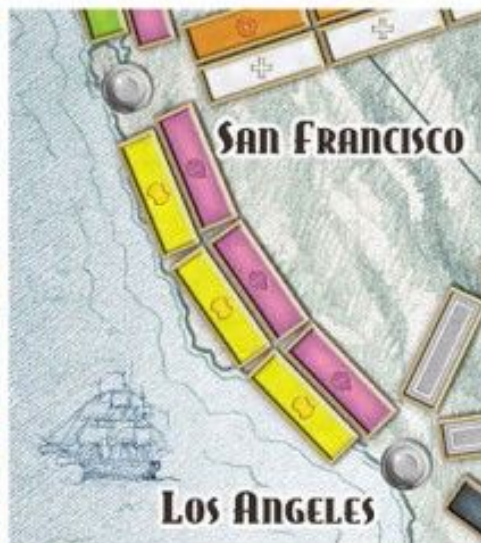


DALTONISMO - Associare forme diverse a colori differenti



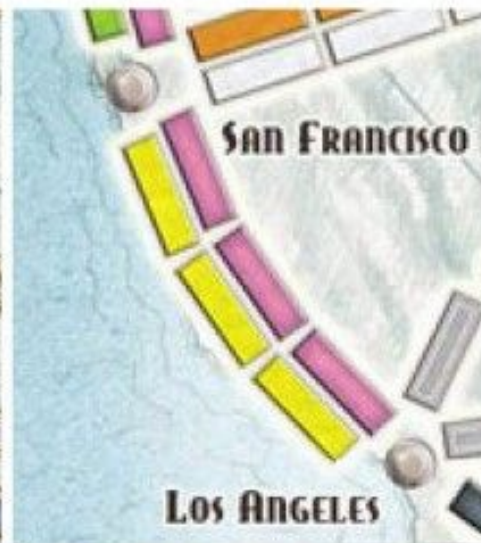
1. The board game version

The original print-resolution map of the S50 board game



2. The new iPad Retina maps

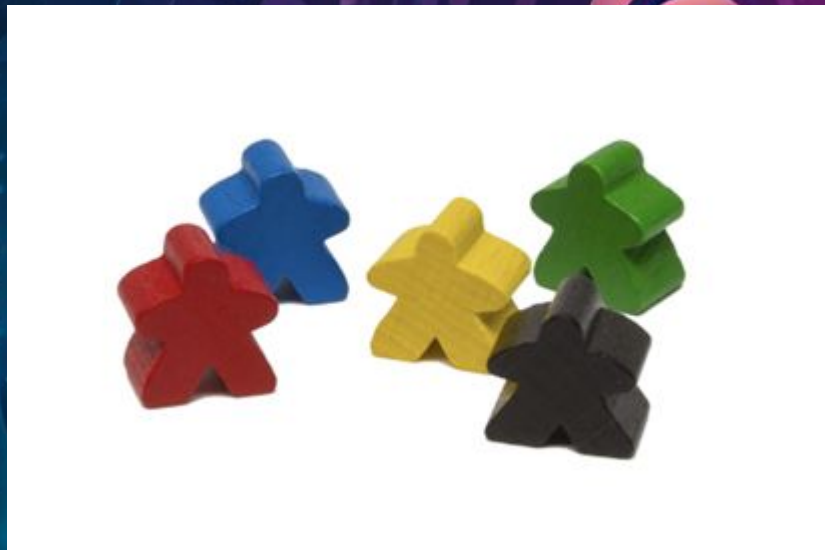
Note the colorblind friendly symbols on the tracks



3. The old iPad 1 & 2 maps

The reworked iPad 1 & 2 maps, simplified for improved readability

DALTONISMO - Associare forme diverse a colori differenti



DALTONISMO - PALETTE DI COLORI



Non è una reale soluzione

DALTONISMO - TEST DALTONICI



DSA - OVERVIEW

I Disturbi specifici dell'apprendimento sono normalmente identificati come:

- **Dislessia** - Difficoltà a leggere i testi
- **Discalculia** - Difficoltà a fare di conto
- Disgrafia - Difficoltà a scrivere le lettere
- Disortografia - Difficoltà a scrivere le parole

DSA - OVERVIEW

I Soggetti DSA faticano tipicamente

- A **memorizzare** una spiegazione
- A **memorizzare** una sequenza di gioco
- Dislessici
 - A **leggere** un regolamento (ma non solo loro hanno questo problema)
 - A **leggere** il testo di una carta ed essere efficace
- Discalculici
 - A fare **conti a mente**
 - A **leggere i pallini** su un dado

DSA - REGOLAMENTO

Per essere accessibile è necessario che il REGOLAMENTO DI GIOCO sia SCHEMATICO.

Lo Scopo del gioco e l'overview devono essere funzionali ad introdurre i fondamenti del gioco meglio se organizzato in punti.

Termini/passaggi chiave devono essere messi in evidenza usando:

Grassetto, Corsivo, Sottolineatura, MAIUSCOLO, colore

Le immagini devono essere semplificate nella loro struttura eliminando elementi ridondanti per favorire la focalizzazione sugli elementi importanti.

Inserire Mappe Concettuali

DSA - REGOLAMENTO ORIGINALE

PAPYRUS™

2 - 4 giocatori, da 8 anni in su

Nel museo egizio più antico del mondo è arrivato un grande papiro da restaurare. È necessario ricostruire alcuni suoi frammenti, i cui geroglifici sono illeggibili. Sta a voi ricercatori competere nell'effettuare il restauro migliore, cercando anche di ottenere risultati in base ai dossier riservati che il direttore vi ha affidato. Chi sarà il ricercatore più bravo?

Contenuto

- 20 carte **Frammento**



- 10 carte **Dossier** con 2 dorsi diversi (5 chiari e 5 scuri)



- 80 carte **Geroglifico** in 4 colori (4 set da 20 carte)



- Questo regolamento

Scopo del gioco

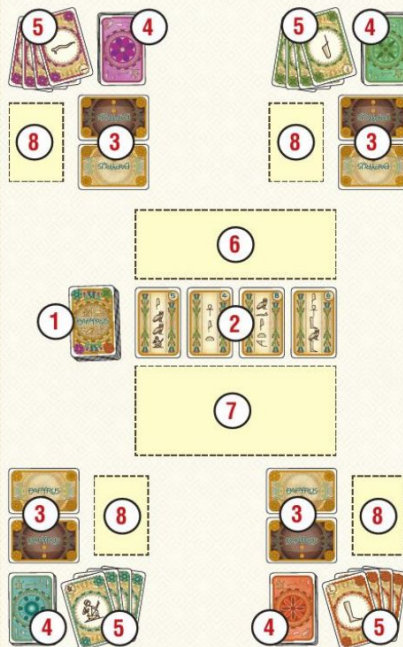
In palio ci sono sempre 4 **Frammenti**. Ogni giocatore inizia con due **Dossier** segreti (i suoi obiettivi) e delle carte **Geroglifico**. Si ottengono punti completando i Dossier e giocando carte Geroglifico intorno ai Frammenti. Quando sotto a un Frammento ci sono carte pari ai geroglifici, chi ve ne ha giocate di più prende il Frammento, e se ne mette in palio uno nuovo. Quando qualcuno non può più ripescare, il gioco termina: chi ha più punti vince.


Nota: nel regolamento il maschile viene usato per una migliore leggibilità, ma va inteso come neutro rispetto al genere.

Preparazione

- Dividi le carte in base al retro. Prendi le 20 carte **Frammento** [1], mescolale, posizionale al centro dell'area di gioco e scopri 4 Frammenti [2], da mettere in fila.
- Ogni giocatore prende **due Dossier**, uno con la **busta chiara** e uno con la **busta scura** [3], li guarda in segreto e li piazza coperti davanti a sé: sono i suoi obiettivi.

Esempio. Disposizione iniziale per quattro giocatori.



In 2 giocatori scarta i Dossier con il simbolo : non si usano. **Nota:** per una partita più semplice, gioca senza i Dossier (ignora le azioni e i punteggi relativi).

- Ognuno prende un set di **20 carte Geroglifico** di un colore a scelta, lo mescola, lo posiziona davanti a sé [4] e pesca una mano iniziale di **4 carte** (da tenere segreta) [5].
- Rimetti nella scatola Dossier e set Geroglifici non distribuiti, perché non si usano.
- Lascia spazio per un'area sopra [6] e una sotto [7] ai Frammenti, dove si giocheranno le carte Geroglifico. Ogni giocatore lascia nella propria area di gioco uno spazio dove posizionare le prese [8].
- Chi è seduto più vicino a una piramide è il primo giocatore.

I Dossier

Ogni Dossier indica la combinazione di Frammenti, oppure di carte Geroglifico, che a fine partita dovrai avere nelle tue prese per completarlo e ottenerne i punti.

DSA - REGOLAMENTO ADATTATO

PAPYRUS™

2 – 4 giocatori, da 8 anni in su

Nel museo egizio più antico del mondo è arrivato un grande papiro da restaurare. È necessario ricostruire alcuni suoi frammenti, i cui geroglifici sono illeggibili. Sta a voi ricercatori competere nell'effettuare il restauro migliore, cercando anche di ottenere risultati in base ai dossier riservati che il direttore vi ha affidato. Chi sarà il ricercatore più bravo?

Contenuto

- 20 carte **Frammento**



- 10 carte **Dossier** con 2 dorsi diversi (5 chiari e 5 scuri)



- 80 carte **Geroglifico** in 4 colori (4 set da 20 carte)



- Questo regolamento

Scopo del gioco

Vince il giocatore che alla fine della partita ha accumulato più punti.

I punti si ottengono conquistando **frammenti**, acquisendo **carte geroglifico** e completando gli obiettivi segreti dei **Dossier**.

Per **conquistare frammenti** è necessario essere il giocatore che ha la maggioranza di **carte geroglifico** sotto un singolo **frammento**.

Si **acquisiscono carte geroglifico** quando si arriva secondi o ultimi nella maggioranza di assegnazione di un **frammento**.

Per **completare gli obiettivi segreti** bisogna aver acquisito le carte geroglifico o i frammenti richieste dal **Dossier**.

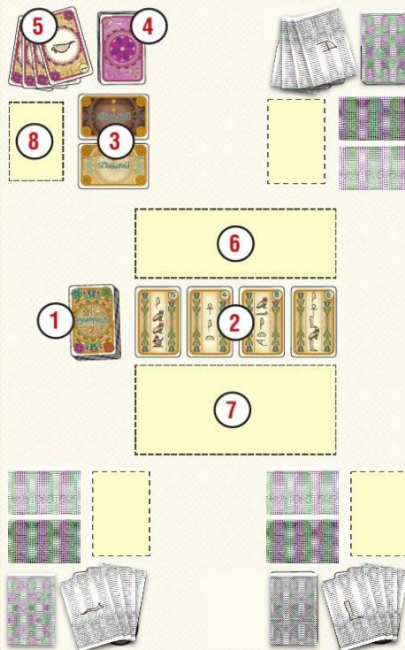
Alla **fine del proprio turno** ogni giocatore pesca fino ad avere 4 carte in mano. Quando questo non è possibile **il gioco termina immediatamente**.

Nota: nel regolamento il maschile viene usato per una migliore leggibilità, ma va inteso come neutro rispetto al genere.

Preparazione

- Dividi le carte in base al retro. Prendi le 20 carte **Frammento** ① mescolale, posizionale al centro dell'area di gioco e scopri 4 Frammenti ② da mettere in fila.

Esempio. Disposizione iniziale per quattro giocatori.



- Ogni giocatore prende **2 Dossier**, uno con la **busta chiara** e uno con la **busta scura** ③ li guarda in segreto e li piazza coperti davanti a sé: sono i suoi obiettivi.

- In 2 giocatori scarta i **Dossier** con il simbolo ④: non si usano. *Nota: per una partita più semplice, gioca senza i Dossier (ignora le azioni e i punteggi relativi).*

- Ognuno prende un set di 20 carte Geroglifico di un colore a scelta, lo mescola, lo posiziona davanti a sé ④ e pesca fino ad avere 4 carte in mano (da tenere segreta) ⑤

- Rimetti nella scatola **Dossier** e set di **carte Geroglifico** non distribuiti, perché non si usano.

- Lascia spazio per un'area sopra ⑥ e una sotto ⑦ ai Frammenti, dove si giocheranno le carte Geroglifico. Ogni giocatore lascia nella propria area di gioco uno spazio dove posizionare le proprie prese ⑧

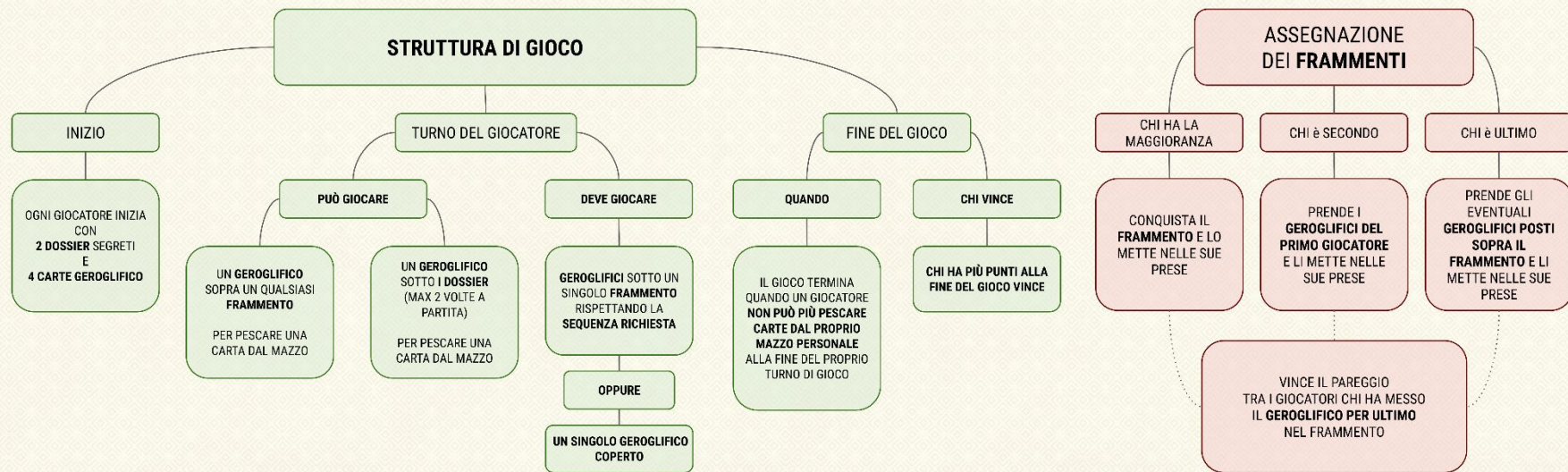
- Chi è seduto più vicino a una piramide è il primo giocatore.

I Dossier

Ogni **Dossier** indica la combinazione di **Frammenti**, oppure di carte Geroglifico, che **a fine partita** dovrai avere nelle tue **prese** per completarlo e ottenerne i punti.

DSA - MAPPA CONCETTUALE

PAPYRUS



DSA - TESTO SULLE CARTE

1. Evitare di inserire Testo nelle carte
2. Se necessario **EVIDENZIARE** i termini chiave per aiutare a focalizzare l'attenzione mentre si legge la carta
3. **ORGANIZZARE** la carta in punti per aiutare a individuare la sequenza delle azioni.
4. **RIFORMULARE** il testo delle carte evitando subordinate/congiunzioni che possono creare difficoltà di interpretazione o ambiguità.

DSA - TESTO SULLE CARTE



DSA - AIUTI DI GIOCO

gli AIUTI DI GIOCO devono essere fruibili in modo IMMEDIATO e permettano a chi gioca di capire FACILMENTE l'agency che può esercitare all'interno del gioco:

1. CATEGORIZZARE gli elementi di gioco utilizzando DIFFERENTI COLORI in modo da permettere una semplice identificazione degli elementi gioco.
2. EVIDENZIARE grafica dell'obiettivo con un box per separarlo dal resto degli elementi di spiegazione.
3. SCHEMATIZZARE i PASSI necessari per raggiungere l'obiettivo personale.
4. COLLEGARE visivamente tramite FRECCE COLORATE gli elementi che erano collegati solo concettualmente, in modo da facilitare la visualizzazione dei passaggi complessi necessari per il raggiungimento dell'obiettivo.

DSA - AIUTI DI GIOCO

gli **AIUTI DI GIOCO** devono essere fruibili in modo **IMMEDIATO** e permettano a chi gioca di capire **FACILMENTE** l'agency che può esercitare all'interno del gioco:

1. **CATEGORIZZARE** gli elementi di gioco utilizzando **DIFFERENTI COLORI** in modo da permettere una semplice identificazione degli elementi gioco.
2. **EVIDENZIARE** grafica dell'obiettivo con un box per separarlo dal resto degli elementi di spiegazione.
3. **SCHEMATIZZARE i PASSI** necessari per raggiungere l'obiettivo personale.
4. **COLLEGARE** visivamente tramite **FRECCE COLORATE** gli elementi che erano collegati solo concettualmente, in modo da facilitare la visualizzazione dei passaggi complessi necessari per il raggiungimento dell'obiettivo.

DSA - AIUTI DI GIOCO

OBIETTIVI DEI CATTIVI

CAPITAN UNCINO deve riuscire a rivelare Peter Pan dal suo Mazzo Fato, sbloccare l'Albero dell'Impiccato, muovere Peter Pan alla Jolly Roger e lì sconfiggerlo.

JAFAR deve sbloccare la Caverna delle Meraviglie, giocare la Lampada Magica, ipnotizzare il Genio e muovere la Lampada Magica al Palazzo del Sultano.*

MALEFICA deve giocare Maledizioni e muoverle in modo da avere almeno una Maledizione in ogni Luogo del suo Reame.*

*Questi Cattivi possono vincere solo se le condizioni sono rispettate all'inizio del loro turno.

IL PRINCIPE GIOVANNI deve raccogliere Potere in modo da averne almeno 20 Gettoni.*

LA REGINA DI CUORI deve giocare e trasformare le Guardie di Carta in Archetti, muoverli in modo da averne almeno uno in ogni Luogo del suo Reame e infine giocare la carta Tirare.

URSULA deve giocare il Tridente e la Corona, muoverli in modo che arrivino nel suo Covo e sconfiggere il Re Tritone.*

©Disney

26275 USI01

OBIETTIVI DEI CATTIVI

CAPITAN UNCINO deve:

1. rivelare **Peter Pan** dal suo **MAZZO FATO**,
2. **SBLOCCARE** l'**Albero dell'Impiccato**
3. **MUOVERE** **Peter Pan** alla **Jolly Roger** e lì **SCONFIGGERLO**

JAFAR deve:

1. **SBLOCCARE** la **Caverna delle Meraviglie**
2. **GIOCARE** la **Lampada Magica**
3. **IPNOTIZZARE** il genio e **MUOVERE** la **Lampada Magica** al **Palazzo del Sultano**

MALEFICA* deve:

1. **GIOCARE** **Maledizioni** e **MUOVERLE** in modo da avere una **Maledizione** in ogni **LUOGO** del suo **REAME**.*

IL PRINCIPE GIOVANNI* deve:

1. **RACCOGLIERE** **POTERE** in modo da avere almeno 20 **GETTONI**.

LA REGINA DI CUORI deve:

1. **GIOCARE** le **Guardie di Carta** e **TRASFORMARLE** in **Archetti**,
2. **MUOVERLI** in modo da averne almeno **UNO** in ogni **LUOGO** del suo **REAME**
3. Infine **GIOCARE** la carta **Tirare**

URSULA* deve:

1. **GIOCARE** il **Tridente** e la **Corona**,
2. **MUOVERLI** in modo che arrivino nel suo **Covo**,
3. **SCONFIGGERE** il **Re Tritone**.

*Questi Cattivi **VINCONO** se la condizione di vittoria è rispettata all'**INIZIO DEL LORO TURNO**

©Disney

26275 USI01

DSA - AIUTI DI GIOCO



CAPITAN UNCINO
GUIDA AL CATTIVO

L'obiettivo di Capitan Uncino

Sconfiggere Peter Pan sulla Jolly Roger.

Per raggiungere questo obiettivo, dovrai sbloccare l'Albero dell'Impiccato, giocando la Mappa dell'Isola che non c'è. Peter Pan deve essere giocato, da te o da un avversario, sull'Albero dell'Impiccato. A quel punto dovrai spostarlo alla Laguna delle Sirene, poi alla Rocca del Teschio e infine alla Jolly Roger, dove dovrai sconfiggerlo per vincere la partita.

Preparazione Speciale



Piazza un segnalino Lucchetto sull'Albero dell'Impiccato, perché questo luogo è bloccato all'inizio della partita.

Peter Pan

Quando Peter Pan viene rivelato, deve essere immediatamente giocato sull'Albero dell'Impiccato, anche se questo è ancora bloccato. Se Peter Pan è una delle due carte Fato pescate da un giocatore durante un'azione Fato che ha te come bersaglio, l'avversario deve per forza giocare Peter Pan e scartare l'altra carta.



PETER PAN

La Mappa dell'Isola che non c'è

Quando giochi la Mappa dell'Isola che non c'è, sblocca l'Albero dell'Impiccato, rimuovendo il Segnalino Lucchetto dal Luogo. **Importante:** Peter Pan non può essere mosso al di fuori dell'Albero dell'Impiccato fin tanto che questo è ancora bloccato.



LA MAPPA DELL'ISOLA CHE NON C'È



Controllare il tuo Fato

A differenza degli altri Cattivi, Capitan Uncino può giocare e scartare carte dal proprio Mazza Fato usando le carte Degno Avversario, Spaventare e Ossessione. Usando queste carte, sarà più facile rivelare Peter Pan e giocarlo all'Albero dell'Impiccato il prima possibile. Se usi queste carte per giocare un qualsiasi altro Eroe nel tuo Reame, potrai giocarlo in un luogo a tua scelta.

26375 © Disney. From Walt Disney's Masterpiece Peter Pan. US01

Azioni Extra



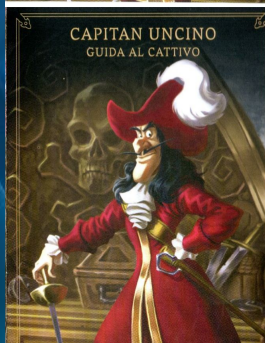
Le carte Cannone, Uncino da Cerimonia e Dispositivo Ingegnoso sono Oggetti che aggiungono un simbolo azione extra al tuo Reame. Dopo aver giocato l'Oggetto in un Luogo, potrai eseguire l'azione extra in aggiunta alle altre azioni disponibili in quel Luogo.



Esempio: Se il Cannone viene giocato sulla Rocca del Teschio, potrai svolgere le seguenti cinque azioni quando sarai in quel Luogo.



LUOGO + CARTA



CAPITAN UNCINO
GUIDA AL CATTIVO

L'obiettivo di Capitan Uncino

Sconfiggere Peter Pan sulla Jolly Roger

- Per raggiungere questo **OBBIETTIVO**, dovrai:
 - SBLOCCARE l'Albero dell'Impiccato,
 - GIOCARE Peter Pan, sull'Albero dell'Impiccato.
- Successivamente dovrai **SPOSTARE** Peter Pan:
 - alla Laguna delle Sirene,
 - poi alla Rocca del Teschio
 - e raggiungere la Jolly Roger.
- Infine dovrai **SCONFIGGERE** Peter Pan sulla Jolly Roger per vincere la partita.

Preparazione Speciale



Piazza un **SEGNALINO LUCCHETTO** sull'Albero dell'Impiccato, perché questo luogo è **BLOCCATO** all'inizio della partita.

Peter Pan

Quando Peter Pan viene **PESCATO**, deve essere immediatamente giocato sull'Albero dell'Impiccato anche se questo è ancora **BLOCCATO**.

Se Peter Pan è una delle due carte pescate da un giocatore durante un'azione Fato che ha te come bersaglio, l'avversario è **OBBLIGATO A GIOCARE** Peter Pan e scartare l'altra carta.



PETER PAN

La Mappa dell'Isola che non c'è

Quando giochi la carta Mappa dell'Isola che non c'è, sblocca l'Albero dell'Impiccato rimuovendo il **SEGNALINO LUCCHETTO**. **Importante:** Peter Pan non può essere mosso dall'Albero dell'Impiccato fino a che



LA MAPPA DELL'ISOLA CHE NON C'È



Controllare il tuo Fato

A differenza degli altri Cattivi, Capitan Uncino può giocare e scartare carte dal proprio MAZZA FATO usando le carte Degno Avversario, Spaventare e Ossessione.

Usando queste carte sarà più facile rivelare Peter Pan e giocarlo all'Albero dell'Impiccato il prima possibile. Se **USI queste carte** per giocare un qualsiasi altro Eroe nel tuo Reame, potrai giocarlo in un luogo a tua scelta.

Azioni Extra



Le carte Cannone, Uncino da Cerimonia e Dispositivo Ingegnoso sono **OGGETTI** che aggiungono un simbolo **AZIONE EXTRA** al tuo **REAME**.

Quando hai giocato uno di questi **OGGETTI** in un **LUOGO**, avrai a disposizione un'azione **EXTRA** oltre a quelle già disponibili in quel **LUOGO**.



Esempio: Se il Cannone viene giocato sulla Rocca del Teschio, potrai svolgere queste cinque azioni quando sarai in quel **LUOGO**.



LUOGO + CARTA

DSA - ESEMPIO

PREPARAZIONE

Prendi tutte le tessere Dinosaurio. Ogni tessera presenta due facce: una faccia in cui il dinosauro è "nascondo" dietro a qualcosa (un albero o un cespuglio) e una faccia in cui il dinosauro è "scoperto".

NASCONDINO

Gira tutte le tessere dal lato "nascondo", mescolale e sparpialale sul tavolo.

Sei pronto per iniziare a giocare?

COME SI GIOCA

Si gioca a turno, in senso orario. Se sei il più piccolo, sarai il primo a giocare! L'obiettivo è trovare i dinosauri con gli stessi colori mostrati dai dadi. Per prima cosa, tira i due dadi colorati e posizionali in modo che il risultato sia visibile a tutti!

QUELLI SENZA MACCHIE

In Nascondino ci sono dei dinosauri che sono nati... senza macchie! Per esempio, c'è un T-Rex tutto rosso e un Triceratopo tutto viola! Se ti esce lo stesso colore su entrambi i dadi (ex. nero e nero), dovrai cercare il dinosauro senza macchie di quel colore (ex. lo pterodactilo nero senza macchie).

QUEI CON PUNTI

Al tuo turno, scegli e pesca una delle tessere sul tavolo!

I COLORI DEI DINOSAURI

In Nascondino, ci sono solo due dinosauri per ogni combinazione di colori. Per il viola e rosso, esiste il triceratopo viola con le macchie rosse e il T-rex rosso con le macchie viola. Per i dinosauri senza macchie, ne esiste solo uno. Nel caso esca una combinazione di colori i cui dinosauri sono già stati presi dagli altri giocatori, dovrai ritirare immediatamente i dadi! E, se sei proprio sfortunato, dovrai ritirare i dadi più volte!

DAL PRIMO A DINDAURI

Sei riuscito a prendere cinque dinosauri prima degli altri? La partita è finita! Haax vaxax!

VERSIONE "JACOPO" - GIOCO DI MEMORIA

SORDITA' - OVERVIEW

Le persone Sorde hanno difficoltà a leggere i regolamenti perchè il lessico usato all'interno dei giochi è differente da quello di uso comune. E varia da traduttore a traduttore.

Per un Sordo **l'italiano scritto è una seconda lingua**

Stiamo collaborando alla stesura di un glossario di termini con l'associazione **Toscana**

Ludus in Tabula che ha iniziato il progetto **LITinLIS** dove spiegano i giochi da tavolo in

Lingua dei Sordi

SORDITA' - OVERVIEW



SORDITA' - PROPOSTE

Usare sempre gli stessi termini all'interno del regolamento, delle carte.

In questo modo i giocatori possono concentrarsi su **GIOCARE** e non su **APPRENDERE**

Appena avremo un **GLOSSARIO** usarlo nella stesura dei regolamenti e delle carte per avere un insieme unico di termini e favorire le persone sorde.

DISABILITÀ FISICA - OVERVIEW

Le persone con una disabilità fisica hanno tipicamente due problemi al tavolo.

1. **Accessibilità dei componenti.** Tabelloni troppo grandi possono causare problemi.
2. **Difficoltà nel prendere gli elementi.** Componenti Troppo Piccoli possono essere un problema.

DISABILITA FISICA - PROPOSTE

Principalmente chiedersi se alcune cose sono realmente necessarie o si possono rendere più accessibili.

- Il vostro gioco si riesce a giocare **senza alzarsi dalla sedia?**
- Riuscite a prendere i componenti usando **indice ed medio?**

DISABILITÀ COGNITIVA

Una persona con un'abilità cognitiva ha un deficit nello sviluppo cognitivo e socio-relazionale.

Cosa posso fare per rendere il mio gioco adatto?

BISOGNI COMUNICATIVI COMPLESSI (BCC)

Le persone che soffrono di una disabilità comunicativa (BCC) grave vivono tre condizioni:

- un silenzio forzato che provoca grande sofferenza interiore
- vengono considerate incapaci di provare emozioni e di comprendere il linguaggio verbale altrui e addirittura di avere un pensiero
- vengono spesso anticipati nelle loro risposte o interpretati male.

Secondo voi è possibile creare un Gioco di Ruolo per persone BCC

La Grotta dei Racconti

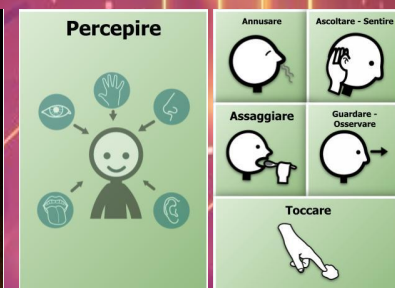
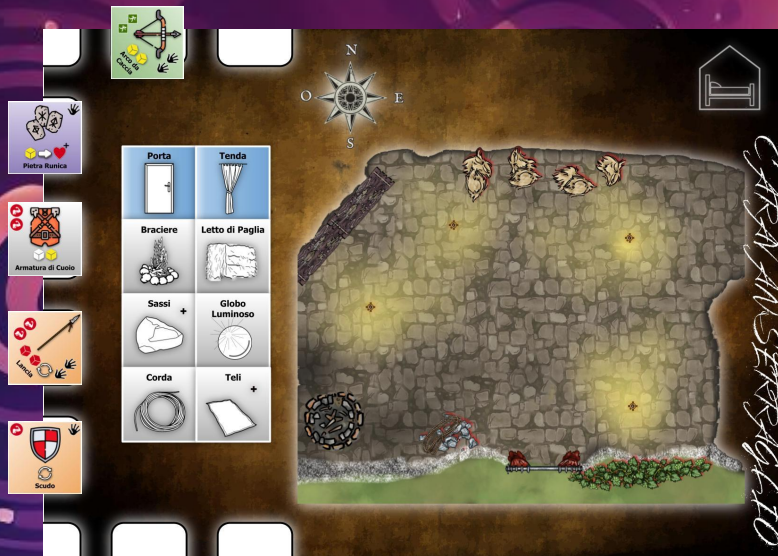
- GDR

Utilizza la Comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) ed un'iconografia chiara

Si lanciano tanti dadi quanta la propria caratteristica (FOR, DES, etc)

Le caratteristiche sono indicate da forme e icone differenti, quando acquisisci esperienza colori la "track" e sai immediatamente quanti dadi tirare.

Ci sono carte e tabelle per facilitare la comunicazione



ACCESSIBLY by DESIGN?

Come possiamo rendere i nostri giochi accessibili?

- Rendere le **interfacce di gioco immediate**
- **Ridurre le eccezioni**
- Avere turni semplici **riducendo fasi e sottofasi** ove possibile
- Pensare **all'Ergonomia** del Gioco

ERGONOMIA

Nei giochi da tavolo, con ergonomia si intende tutto ciò che riguarda la manipolazione dei pezzi di gioco (tabellone, pedine, segnalini, ecc) e l'elaborazione fisica delle azioni. Un gioco è tanto più ergonomico quanto più è facile e intuitivo per il giocatore disporre e interagire con tali pezzi e comprenderne la finalità all'interno del gioco stesso, aiutando il giocatore a comprendere il funzionamento stesso delle parti di gioco.



La Tana dei Goblin

- **Quanti gesti** deve fare una persona per compiere un azione? Posso ridurlo?
- Ci sono **azioni** nel turno che **non sono funzionali** alla persona che gioca?

COMPITI A CASA

Ora vorrei che prendeste uno dei vostri prototipi e che faceste una prima analisi dell'accessibilità del vostro gioco:

- Individuate il cuore/essenza del gioco
- Individuate il Target del Gioco
- Cosa posso fare per Migliorare l'accessibilità del gioco?
- Il gioco è accessibile per DSA, DALTONICI



15 Min

COMPITI A CASA

- **Interfacce** di gioco immediate?
- I **colori** sono importanti?
- Avete tante **eccezioni** nelle regole?
- I **turni** sono articolati o semplici da ricordare?
- Quanto deve **interagire** il giocatore con il gioco per agire?
- Ci sono **azioni inutili** per i giocatori (contaturno) ?
- Ci sono cose che i giocatori **dimenticano** di fare?



15 Min

IDEAG

IDEAG è l'incontro delle autrici e degli autori di giochi da tavolo

- **Evento Nazionale** il 17-18-19 Gennaio 2025 a Parma
più di 200 autori iscritti
- Circa **20 Eventi Locali** durante tutto il 2025 dalla **Valle d'Aosta** alla **Sicilia**
oltre 500 autori partecipanti

www.idea-g.it

A calendar grid for the IDEAG 2025 event, showing dates from January 17 to January 19. The grid is color-coded by day of the week: Saturday (S) in red, Monday (M) in blue, and Tuesday (L) in yellow. The IDEAG logo is in the top left corner of the grid. The text 'IDEAG 2025' is followed by 'SABATO 18 GENNAIO' and 'DOMENICA 19 GENNAIO'. The grid shows various dates with small icons or numbers, likely representing different events or activities.

IDEAG 2025
SABATO 18 GENNAIO
DOMENICA 19 GENNAIO

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
S	S	S	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M

SAZ - Spiele-Autoren-Zunft e.V.



SAZ è il principale sindacato degli autori di giochi da tavolo

Conta circa **700 membri** localizzati in europa.

Il gruppo italiano si chiama **SAZ Italia** ed è il secondo gruppo per numero dopo quello tedesco
ue conta quasi **100 membri**

Sul sito SAZ potete trovare il profilo di tanti autori che mettono a disposizione le proprie competenze.

www.saz-italia.it

BGRM - Board Game Research Meeting

E' il primo meeting sull'attività di ricerca legata al gioco da tavolo

Organizzato da:

- **Università degli Studi di Milano** - Professor Alessandro Rizzi
- **Università di Modena Reggio Emilia** - Professoressa Liliana Silva

All'interno del progetto **GAME4CED**

Con la finalità di riunire tutte le persone che fanno attività di ricerca sul gioco da tavolo.