

VareseNews

Da Cunardo un progetto di gioco di ruolo per le comunità psichiatriche Dedalus e Belenos

Pubblicato: Martedì 15 Agosto 2023



Le comunità psichiatriche per adulti **“Dedalus”** e **“Belenos”** di Cunardo aprono le loro porte ad un nuovo progetto di inserimento del gioco di ruolo all’interno del ventaglio di attività riabilitative. Un’idea nata dalla collaborazione tra le educatrici **Sara Scattini** e **Verena Piaia**, dall’Antropologa fisica **Alessandra Mazzucchi** di “ArcheOs Tec” e il proprietario di “Games Academy” di Varese **Fabio Zanovello**, questi ultimi due rappresentanti del progetto **“Games & Bones”**.

Il progetto nasce dalla volontà di favorire lo sviluppo di abilità sociali **interagendo con il territorio utilizzando lo strumento del gioco di ruolo inserendo degli spazi ludico-didattici**. La scelta è ricaduta sul gioco di ruolo in quanto prevede che i giocatori assumano l’identità di personaggi facenti parte di una storia raccontata da un Game Master, o narratore, che viene di volta in volta modificata in base alle scelte degli stessi, ed i cui esiti delle azioni vengono decise da un lancio di dadi o in altra maniera aleatoria. Nonostante si parli di gioco, che sia di ruolo o in generale, questo è uno strumento facilitatore per la creazione di rapporti interpersonali, l’espressione di sé, la maturazione del pensiero critico e del problem solving.

“L’esperienza ludica diventa dunque un mezzo per permettere ai giocatori di sperimentarsi nell’interazione con l’altro – raccontano – Nel nostro caso **permette al paziente psichiatrico di cimentarsi con un’attività estranea alla sua realtà abituale**, ponendo come fine ultimo la spendibilità delle competenze apprese nella quotidianità. La proposta è stata accolta da sei pazienti adulti, ospiti

delle comunità, i quali si sono approcciati per la prima volta al gioco di ruolo grazie a questa esperienza. Hanno accettato di sperimentarsi in questo progetto incuriositi dalla possibilità di divertirsi, **imparando nozioni storico-scientifiche legate al territorio** e mettendo in campo le proprie peculiarità e risorse”.



Il progetto si è articolato in incontri mensili, della durata complessiva di un anno, **giocando fisicamente nei luoghi scelti sul territorio di Varese**: “Vi sono stati degli incontri preparatori tra i promotori riguardo la scelta delle caratteristiche del gioco e come coniugarle con le singole diagnosi e caratteristiche proprie di ogni partecipante. Si sono creati dei personaggi ad hoc che potessero valorizzare i punti di forza degli ospiti favorendo la creazione di un clima disteso che permettesse una piena partecipazione e allo stesso tempo la separazione dello spazio reale da quello fantastico”.

L’ideazione dell’intero progetto ha attraversato **numerosi step preparatori**, partendo dai confronti multidisciplinari sulle tematiche e modalità tra gli operatori, la stesura dei punti focali della storia da parte del Game Master, l’ideazione dei punti da affrontare in ogni sessione, la creazione delle schede personaggio e degli enigmi, la progettazione/Preparazione di eventuali articoli per aumentare la partecipazione alle sessioni di gioco e di scoperta dei luoghi e dei reperti, oltre a incontri di revisione tra gli operatori per verificare l’appropriatezza del progetto e alcuni incontri di restituzione con i partecipanti al gioco.

In conclusione i partecipanti **hanno vissuto un’avventura storico-fantastica da protagonisti**, risolvendo enigmi, scoprendo reperti archeologici dal vero e superando insidie di ogni sorta mettendo in campo tutte le proprie abilità comunicative e cognitive.

A: “ho fatto fatica all’inizio, in quanto sono dovuta subentrare ad un’altra persona ma poi la curiosità e la voglia di partecipare era tanta e gli incontri sono diventati un appuntamento fisso che mi è servito per divertirmi e distrarmi”.

T: “Questi incontri mi hanno aiutato a distrarmi dai soliti pensieri, è stato divertente ed è stata un’occasione per sentirmi apprezzato dagli altri e competente, in particolare rispetto alle mie

conoscenze storiche”.

I partecipanti si sono messi pienamente in gioco, identificandosi con personaggi dalle caratteristiche assai diverse dalle proprie mostrando capacità prima di allora non manifestate, **migliorando la propria disponibilità al confronto, all’ascolto e all’interazione.**

“Sebbene le difficoltà non siano mancate, il gruppo è stato sempre caratterizzato da un **grande entusiasmo, curiosità e collaborazione** dimostrando sempre più affezione per il proprio personaggio e l’ambiente creatosi desiderando la prosecuzione dei contatti – concludono –

Il successo della proposta dell’attività è stato nel **riconoscere un sempre maggior entusiasmo e coinvolgimento da parte dei partecipanti** espresso con la ricerca di un maggior contatto di relazione con i conduttori, una corretta preparazione e gestione del materiale”.

Francesca Marutti

francescamarutti3@gmail.com