



IL GIOCO DELLE BUONE AZIONI

MANUALE

per i facilitatori

Indice



Introduzione

- Per chi è questa guida?
- Benvenuto nel Gioco delle buone azioni
- Obiettivo-Facilitatore-Giocatori
- Il Flusso di gioco

Parte 1: Come iniziare il gioco

- Come decidere la durata del gioco
- Invitare i giocatori iniziali

Parte 2: Promemoria sulla sessione di apertura

- Perché e come inviare un promemoria
- Esempio di messaggio

Parte 3: Sessione di apertura - Inizio del gioco

- Obiettivi e preparazione
- Sessione di persona vs online
- Flusso di sessione indicativo

Parte 4: Raccogliere le storie e tenere i partecipanti impegnati

- I ruoli dello storico e degli assistenti
- Suggerimenti per il coinvolgimento

Parte 5: Promemoria sulla sessione di apertura

- Perché e come inviare un promemoria
- Esempio di messaggio

Parte 6: Sessione di chiusura - Fine del gioco

- Obiettivi e preparazione
- Sessione di persona vs online
- Flusso di sessione indicativo

Glossario



Riconoscimenti

Questo manuale è stato sviluppato nell'ambito del partenariato strategico **“Don't Worry, Be You”**.

Il nostro partenariato unisce sei organizzazioni non-profit di Bulgaria, Croazia, Germania, Grecia, Italia e Paesi Bassi. Ci siamo riuniti per scoprire in che modo portare la mindfulness nell'istruzione.

Il nostro obiettivo è promuovere la salute e la crescita personale e collettiva.

Il nostro partenariato è finanziato dalla Commissione europea attraverso il programma Erasmus+.

Nell'ambito del nostro partenariato, abbiamo realizzato:

- una guida per operatori, facilitatori ed educatori giovanili
- una sfida sulla mindfulness di 21 giorni con un podcast di 21 puntate
- 10 video tutorial per promuovere il movimento e l'apprendimento incarnato (embodied learning)
- il Gioco delle buone azioni, per giocare con le nostre community, e questo manuale con cui puoi imparare come giocare
- numerosi eventi locali, dove i giovani possono fare esperienza delle pratiche di mindfulness
- un corso di formazione per operatori giovanili
- una Mobilità tra giovani, dove i giovani possono incontrarsi e scoprire insieme la mindfulness e il benessere comunitario

I materiali di questo manuale sono stati raccolti dal nostro team principale: Niels Koldeu ijn e Lana Jelenjev (Paesi Bassi), Jochen Schell, Saskia Weissenbach e Iva Bubalo (Germania), Joanna Nikolova e Zsofia Gaudi (Bulgaria), Danai Tessa (Grecia), Mirela Marovic Omerzu (Croazia) e Alessio Sgarlato (Italia).

Il manuale è stato realizzato da Iva Bubalo e Niels Koldeu ijn, e collaudato da Jochen Schell, Mirela Marovic Omerzu e Alessio Sgarlato.

Il layout del manuale è stato realizzato da Danai Tessa.



PUOI ACCEDERE AGLI STRUMENTI E SAPERNE DI PIÙ SUL PROGETTO VISITANDO IL NOSTRO SITO WEB [QUL](#)

DON'T WORRY BE YOU

Per chi è questa guida?

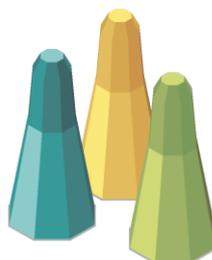
Questo manuale è stato sviluppato per essere una guida per chi lavora con i giovani: comunità, assistenti sociali, operatori giovanili, educatori o le persone che cercano semplicemente dei modi per riunire la propria comunità dopo la pandemia di COVID-19.

Questo manuale è adatto a te se:

- vuoi coinvolgere i giovani del tuo quartiere, della tua scuola o del tuo centro giovani in modo divertente e accattivante. Stai cercando strumenti e risorse che contribuiscano al benessere mentale della tua comunità
- lavori direttamente con i giovani nell'esplorare la loro salute mentale e nel coltivare la resilienza
- organizzi, favorisci e progetti spazi in cui i giovani possono incontrarsi ed entrare in contatto
- stai cercando una guida su come "camminare al fianco" dei giovani affrontando i loro problemi di salute mentale



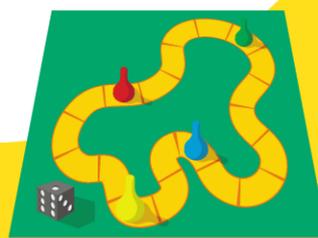
Benvenuto nel Gioco delle buone azioni



Benvenuto/a caro/a amico/a,

Promuovere un Gioco delle buone azioni è un viaggio entusiasmante in cui ti invitiamo ad abbandonare ogni aspettativa, ad affidarti al processo così come si sviluppa e a rimanere fedele al tuo valore dell'empowerment comunitario e al miglioramento del nostro benessere collettivo.

In questo manuale, puoi trovare istruzioni dettagliate su come promuovere il gioco, insieme ad altri materiali di cui potresti aver bisogno. Tuttavia, lasciati pure guidare dalla creatività e concediti la libertà di adattare il gioco e i materiali al contesto e alle risorse che hai a disposizione.





OBIETTIVO

- L'obiettivo quantitativo del Gioco delle buone azioni è che tutti i giocatori insieme compiano un certo numero di buone azioni (il numero esatto deve essere deciso durante la sessione di apertura) in una comunità selezionata (qualsiasi panorama geografico o sociale in cui si svolge il gioco) entro un determinato periodo di tempo (ad es. 3 settimane).
- L'obiettivo qualitativo del Gioco delle buone azioni è che i giocatori traggano piacere dal fare e ricevere buone azioni.

GIOCATORI

- **Il o i giocatori iniziali** sono le persone che partecipano al gioco all'inizio avviando l'effetto valanga di buone azioni.
- **Il o i giocatori successivi** sono le persone che ricevono una buona azione e si uniscono al gioco in qualsiasi momento ricambiando con una buona azione.
- Un giocatore che decide di condividere una storia sulla propria esperienza riguardante la buona azione fatta o ricevuta (per scritto, mediante audio o video) diventa un **narratore**.

FACILITATORE/I

Un facilitatore è una persona che promuove l'intero flusso di gioco e rappresenta un ruolo chiave nello stesso. Consigliamo di collaborare e avere almeno 2 facilitatori, in modo da potersi aiutare a vicenda strada facendo. In qualità di facilitatori, assumerai diversi ruoli durante il gioco:

- **Incendiario** - trasporti nel tuo cuore la fiamma per fare del bene e dici "Giochiamo a questo gioco". Dai il via al gioco.
- **Motivatore** - mantieni i giocatori motivati e impegnati per l'intera durata del gioco
- **Storico** - raccogli e gestisci le storie condivise dai narratori (giocatori).

Se lo desideri, puoi anche invitare uno o più Giocatori iniziali ad aiutarti in questi ruoli.

IL FLUSSO DI GIOCO

PASSAGGIO	Materiali	Come fare	Tempistiche
1 COME INIZIARE IL GIOCO: PROMOZIONE E GIOCATORI INIZIALI	Invito per i Giocatori iniziali, modulo di iscrizione	via social media, passaparola, sito web, codici QR, ecc.	Iniziare 2-3 settimane prima della sessione di apertura
2 PROMEMORIA SULLA SESSIONE DI APERTURA	Promemoria Messaggio	Via email, Whatsapp, Telegram o altro	1 giorno prima della sessione e il giorno della sessione
3 SESSIONE DI APERTURA: INIZIA IL GIOCO	Istruzioni, regole per i Giocatori successivi, modulo di monitoraggio, luogo di incontro	Online o di persona	60-120 minuti
4 RACCOGLIERE LE STORIE E TENERE I GIOCATORI IMPEGNATI	I tuoi messaggi curati personalmente	Social media, email	Durante l'intera durata del gioco
5 PROMEMORIA SULLA SESSIONE DI CHIUSURA	Promemoria Messaggio	Via email, Whatsapp, Telegram o altro	1 giorno prima della sessione e il giorno della sessione
6 SESSIONE DI CHIUSURA: FINE DEL GIOCO	Sondaggio sugli effetti del gioco	Online o di persona	Evento di 60 - 120 minuti che indica la fine del gioco

PASSAGGIO 1: COME INIZIARE IL GIOCO - PROMOZIONE E GIOCATORI INIZIALI

Come facilitatore, il tuo primo compito è dare il via al gioco attirando le persone. Tuttavia, prima di farlo, devi decidere i seguenti fattori:

A QUALE COMUNITÀ VOGLIO RIVOLGERMI?

Devi scegliere in quale comunità giocherai (ad es. città, regione, a livello internazionale, colleghi di lavoro...). Il gioco può avere luogo a livello locale ma anche internazionale, con le sessioni di apertura e chiusura che avvengono di persona o online. Sta solo a te decidere quale comunità trarrebbe beneficio dal gioco

QUANTO DEVE DURARE IL GIOCO?

Consigliamo di giocare per un periodo totale di tre settimane; tuttavia, puoi allungarlo o abbreviarlo in base alla tua capacità e alla durata che ritieni più adatta alla comunità selezionata.



Dopo aver deciso i punti di cui sopra, prenditi il tempo necessario per mobilitare i Giocatori iniziali (ad es. 2-3 settimane prima della sessione di apertura). Per farlo dovrai realizzare e condividere l'invito per i giocatori iniziali.

Come realizzare e condividere l'invito per i giocatori iniziali?

1. Usa il modello seguente dell'[INVITO PER I GIOCATORI INIZIALI](#).
2. Copia questo modello per creare il tuo invito di modo che il modello rimanga invariato e possa essere utilizzato da altri utenti.
3. Aggiorna il contenuto dell'invito con le informazioni attinenti al tuo gioco.
4. Crea un modulo di iscrizione e soprattutto non dimenticare di allegare il link all'invito. Ti suggeriamo di usare Google Forms e raccogliere le seguenti informazioni dai Giocatori iniziali:
 - a. Il tuo nome
 - b. Come vorresti essere contattato/a per i successivi passaggi del gioco? Email/Whatsapp/Telegram
 - c. Fornisci i recapiti (indirizzo email o numero di cellulare con prefisso incluso)

QUESTO è un esempio di modulo di iscrizione.

con amici, parenti, colleghi, rappresentanti della comunità, stampa o chiunque faccia parte della tua comunità, tramite:

- social media (Instagram e Facebook utilizzando l'hashtag #DWBYGame)
- email
- newsletter
- sistemi di messaggistica (Telegram, Whatsapp...)
- volantini/adesivi con codici QR con un link all'invito



PASSAGGIO 2: PROMEMORIA SULLA SESSIONE DI APERTURA

Invia un promemoria a tutti i Giocatori iniziali che si sono iscritti al gioco e di cui hai raccolto i recapiti tramite il modulo di iscrizione. Puoi inviare un promemoria un giorno prima della sessione, il giorno della sessione e/o un'ora prima della sessione.

Spetta a te valutare quale frequenza di comunicazione convincerà con maggiore probabilità i Giocatori iniziali a partecipare alla Sessione di apertura. Se la sessione si svolge online, assicurati di includere il link alla riunione e di informare le persone sulla durata.

Puoi usare il seguente modello di promemoria, ma lasciati pure guidare dalla creatività e sviluppa un messaggio più personalizzato.

Cari Giocatori iniziali,

Benvenuti nel Gioco delle buone azioni di DWBY. Siamo davvero entusiasti di avervi a bordo e di fare insieme qualcosa di buono per l'umanità. Ci incontreremo oggi alle 17:00 CET tramite il seguente **LINK** per la sessione di apertura e dare il via ufficialmente al gioco. La sessione ha una durata di 60 minuti.

Non vediamo l'ora di vedervi!

Il team di Don't Worry Be You.



PASSAGGIO 3: SESSIONE DI APERTURA.

INIZIO DEL GIOCO

L'OBIETTIVO DI QUESTA SESSIONE È...

- mantenere motivati i Giocatori iniziali a giocare
- presentare istruzioni e regole ai Giocatori iniziali
- fissare l'obiettivo collettivo (quante buone azioni il gruppo mira a conseguire entro un determinato periodo di tempo), rendere la sessione coinvolgente, divertente e concisa



COME ORGANIZZARE LA SESSIONE DI PERSONA

- Disponi le sedie in maniera circolare per suscitare un senso di comunità. Abbellisci il centro dello spazio. Includi materiali di facilitazione.
- Crea uno spazio sulla parete su cui appendere o scrivere il risultato delle conversazioni.
- Predisponi un proiettore per condividere la presentazione.
- Vedi se puoi predisporre un impianto audio per riprodurre un po' di buona musica per creare una bella atmosfera.
- Vedi se puoi organizzare snack e bevande per creare un clima più allegro!



COME ORGANIZZARE LA SESSIONE ONLINE

- Scegli la piattaforma d'incontro (ad es. ZOOM) e assicurati che tutti abbiano il link per tempo.
- Attendi che arrivino le persone e trova un modo divertente per tenere impegnato chi aspetta.
- Crea uno spazio online (ad es. Mural, Miro, Mentimeter...) in cui tu e i partecipanti potete scrivere il risultato delle conversazioni.

Struttura proposta della sessione

Attività	Note
Benvenuto	<ul style="list-style-type: none">• Dai il benvenuto ai Giocatori iniziali con una breve introduzione del motivo per cui vi siete riuniti.• Presentati e spiega perché vuoi giocare al Gioco delle buone azioni.
Creare connessioni	<ul style="list-style-type: none">• Parla con i giocatori• Proponi un'attività di presentazione divertente che promuova la connessione tra te e loro, ma anche tra di loro
Perché essere motivati a giocare?	<ul style="list-style-type: none">• Ascolta e mappa i motivi per cui le persone dovrebbero partecipare a questo viaggio.• Condividi informazioni sul progetto "Don't Worry Be You" e i motivi alla base della creazione di questo gioco.
Come funziona il gioco?	<ul style="list-style-type: none">• Presenta le istruzioni, le regole e il sistema di monitoraggio delle buone azioni. Crea la tua presentazione usando questo modello. Per prima cosa, copia sempre questo modello, di modo che rimanga invariato e possa essere utilizzato da altri utenti. Aggiorna il contenuto della presentazione con le informazioni attinenti al tuo gioco.• Dopo la presentazione, lascia spazio alle domande e alle proposte delle persone.
Definizione dell'obiettivo collettivo e come iniziare	<ul style="list-style-type: none">• Definisci un obiettivo collettivo, ovvero quante buone azioni il gruppo mira a fare in un determinato periodo di tempo. Fallo in modo divertente e coinvolgente.• Puoi anche stabilire degli obiettivi secondari per rendere il gioco un po' più competitivo, ad es. ciascun Paese/quartiere/dipartimento ha l'obiettivo di fare il maggior numero di buone azioni.• Chiedi ai giocatori se hanno già un'idea delle persone a cui rivolgeranno le loro buone azioni e di che tipo saranno.

Come realizzare e condividere l'invito per i giocatori iniziali?

Attività	Note
Chiusura	<ul style="list-style-type: none">• Termina con un'attività per valutare quello che è già stato fatto.• Condividi i passaggi successivi e come rimanere in contatto.• Comunica ai Giocatori iniziali che riceveranno un messaggio con una presentazione contenente le istruzioni e le regole, nonché un invito per i Giocatori successivi• Saranno contattati per condividere le loro storie• Riceveranno un promemoria sulla sessione di chiusura
Dopo la sessione	Crea e condividi l'Invito per i Giocatori successivi e la Presentazione che hai utilizzato nella sessione di apertura con i Giocatori iniziali tramite il mezzo di comunicazione che preferiscono (email, Telegram, Whats App).

COME CREARE L'INVITO PER I GIOCATORI SUCCESSIVI?

- Usa il modello seguente dell'[INVITO PER I GIOCATORI SUCCESSIVI](#).
- Copia sempre questo modello per creare il tuo invito, di modo che il modello rimanga invariato e possa essere utilizzato da altri utenti.
- Aggiorna il contenuto dell'invito con le informazioni attinenti al tuo gioco.
- Crea un modulo di monitoraggio e soprattutto allega il link all'invito per i giocatori successivi. Ti suggeriamo di usare Google Forms e raccogliere le seguenti informazioni dai Giocatori iniziali:

1. Il tuo nome
2. La data in cui hai ricevuto una buona azione
3. In che Paese vivi?
4. Come vorresti essere contattato/a per i successivi passaggi del gioco?
5. Fornisci i recapiti (indirizzo email o numero di cellulare)
6. Descrivi una buona azione che hai ricevuto

[QUESTO](#) è un esempio di modulo di monitoraggio.



PASSAGGIO 4: RACCOGLIERE LE STORIE E TENERE I PARTECIPANTI IMPEGNATI

COME RACCOGLIERE E GESTIRE LE STORIE?

Come facilitatore, a questo punto del gioco hai il ruolo molto importante di **Storico**. In qualità di Storico, il tuo compito è raccogliere le storie dei giocatori, che, nel momento di condivisione delle loro storie, assumono il ruolo di narratori. Se hai nominato uno o più Assistenti nella sessione di apertura, contattali e pianifica con loro questa fase del gioco.

Alcuni giocatori potrebbero contattarti per condividere la loro storia (sono stati invitati a farlo durante la sessione di apertura o tramite un invito per i giocatori successivi), tuttavia, potrebbero dimenticarsene, quindi dovrai ricordarglielo. Usa i recapiti che hai raccolto tramite il modulo di monitoraggio per contattare singolarmente i giocatori e chiedergli di condividere con te com'è stato ricevere o fare una buona azione.

Per quanto riguarda la condivisione delle storie, decidi dove e come vuoi condividerle con un pubblico più ampio (ad es. su una piattaforma social che gestisci). Lascia spazio alla creatività, usa il framework di progettazione di DWBY e modificalo tenendo in mente l'obiettivo di ispirare le persone a fare del bene.





COME TENERE IMPEGNATI I GIOCATORI PER TUTTA LA DURATA DEL GIOCO?

Non esiste una ricetta perfetta per mantenere i giocatori impegnati durante il gioco. Ogni gruppo è diverso, e ogni facilitatore ha i suoi metodi e il suo stile per farlo. Di seguito troverai alcuni suggerimenti che possono aiutarti nel processo, ma spetta a te scegliere se utilizzarli e come adattarli al tuo contesto.

- Aggiorna regolarmente i giocatori sullo stato di avanzamento del loro obiettivo collettivo

Per mantenere vivo un senso di comunità, comunica regolarmente ai tuoi giocatori il numero di buone azioni fatte fino a quel momento. Crea un programma per mantenere una certa regolarità e attieniti alle date e agli orari che hai stabilito.

- Condividi le storie e video di ispirazione con i giocatori

Per ricordare ai giocatori il valore del gioco, condividi storie o esempi di buone azioni che hai raccolto come Storico. Aggiungi parole o video motivazioni e d'ispirazione derivanti dalla partecipazione al gioco.

- Sii personale e divertente

Qualunque cosa tu decida di condividere con i tuoi giocatori, rendila personale, leggera, facile, invitante e aggiungi un tocco di umorismo.

PASSAGGIO 5: PROMEMORIA SULLA SESSIONE DI CHIUSURA

Invia un promemoria sulla sessione di chiusura a tutti i Giocatori iniziali e successivi di cui hai raccolto i recapiti. Puoi inviare un promemoria un giorno prima della sessione, il giorno della sessione e/o un'ora prima della sessione.

Spetta a te valutare quale frequenza di comunicazione convincerà con maggiore probabilità i giocatori a partecipare alla Sessione di chiusura. Se la sessione si svolge online, assicurati di includere il link alla riunione e di informare le persone sulla durata.

Puoi usare il seguente modello di promemoria, ma lasciati pure guidare dalla creatività e sviluppa un messaggio più personalizzato.

Cari partecipanti al Gioco delle buone azioni,

Siamo davvero entusiasti di annunciare i risultati del gioco e se abbiamo raggiunto l'obiettivo collettivo di...

Ci incontreremo oggi alle (orario) tramite il seguente **LINK** per la sessione di chiusura e porre fine ufficialmente al gioco. La sessione ha una durata di 60 minuti.

Portate parenti, amici, partner, vicini... Sono tutti invitati a questa festa.

Non vediamo l'ora di vedervi!

Il team di Don't Worry Be You.

PASSAGGIO 6: SESSIONE DI CHIUSURA. FINE DEL GIOCO

L'OBBIETTIVO DI QUESTA SESSIONE È...

- Annuncia i risultati e se l'obiettivo collettivo è stato raggiunto
- Rendila una festa indipendentemente dal raggiungimento dell'obiettivo collettivo
- Crea connessioni ancora più profonde tra i giocatori e un senso di appartenenza alla comunità
- Rendi le sessioni coinvolgenti, divertenti e concise



COME ORGANIZZARE LA SESSIONE DI PERSONA

- Disponi le sedie in maniera circolare per suscitare un senso di comunità. Abbellisci il centro dello spazio. Includi materiali di facilitazione.
- Crea uno spazio sulla parete su cui appendere o scrivere il risultato delle conversazioni.
- Predisponi un proiettore per condividere la presentazione.
- Vedi se puoi predisporre un impianto audio per riprodurre un po' di buona musica per creare una bella atmosfera.
- Vedi se puoi organizzare snack e bevande per creare un clima più allegro!



COME ORGANIZZARE LA SESSIONE ONLINE

- Scegli la piattaforma d'incontro (ad es. ZOOM) e assicurati che tutti abbiano il link per tempo.
- Attendi che arrivino le persone e trova un modo divertente per tenere impegnato chi aspetta.
- Crea uno spazio online (ad es. Mural, Miro, Mentimeter...) in cui tu e i partecipanti potete scrivere il risultato delle conversazioni.

Struttura proposta della sessione

Attività	Note
Benvenuto	<ul style="list-style-type: none">• Dai il benvenuto ai Giocatori iniziali con una breve introduzione del motivo per cui vi siete riuniti.• Presentati e illustra com'è stato per te in qualità di facilitatore partecipare al gioco
Creare connessioni	<ul style="list-style-type: none">• Parla con i giocatori• Proponi un'attività di presentazione divertente che promuova la connessione e mostri quanto è cresciuta la comunità.
Scena aperta	<ul style="list-style-type: none">• Invita i Giocatori a condividere la loro storia con tutti i presenti, in che modo questo gioco ha avuto un impatto su di loro e se hanno notato qualche effetto positivo sulla loro comunità.
Riconoscimento	<ul style="list-style-type: none">• Seleziona e condividi alcune delle storie e degli esempi di buone azioni più stimolanti che hai raccolto. Celebra tutte le buone azioni fatte e riconosci il successo e l'impatto cumulativo, a prescindere dal risultato.
Rivelare il risultato	<ul style="list-style-type: none">• Elenca il numero di buone azioni e le persone raggiunte e• comunica se l'obiettivo collettivo è stato raggiunto.• Se hai stabilito un obiettivo secondario, rivela anche questo risultato.
Sondaggio sugli effetti del gioco	<ul style="list-style-type: none">• Crea un sondaggio per saperne di più sull'impatto del gioco sui giocatori. Puoi usare Google Surveys o qualsiasi altro formato per raccogliere i dati. Puoi usare qualsiasi delle seguenti domande o aggiungerne altre:

Struttura proposta della sessione

Attività

Sondaggio sugli
effetti del gioco

Chiusura

Note

- Com'è stata la tua esperienza di partecipazione a questo gioco?
- Secondo te, quanto ha contribuito questo gioco al tuo benessere:
 1. Tanto
 2. Poco
 3. Per nulla
- Secondo te, quanto ha contribuito questo gioco al benessere di una persona che ha ricevuto una buona azione da parte tua:
 1. Tanto
 2. Poco
 3. Per nulla
- Secondo te, quanto ha contribuito questo gioco al benessere della tua comunità:
 1. Tanto
 2. Poco
 3. Per nulla
- Parteciperesti di nuovo a questo gioco o lo consiglieresti a qualcun altro? Perché sì, perché no?
- Hai qualche suggerimento per migliorare il gioco?
- Riesci a immaginarti come facilitatore del gioco? Perché sì, perché no?

Ecco alcune idee su come chiudere la sessione:

- parole motivazionali e d'ispirazione
- un video
- abbraccio di gruppo o singoli abbracci
- ascoltare una canzone
- ballare insieme
- o persino fare festa!

Glossario



Sessione di chiusura

l'evento che segna ufficialmente la fine del gioco

Obiettivo collettivo

un numero di buone azioni che i Giocatori iniziali decidono di fissare come obiettivo da raggiungere in un determinato periodo di tempo

Facilitatore/i

una o più persone che promuovono l'intero flusso di gioco e rappresentano un ruolo chiave nello stesso

Incendiario

un facilitatore che si assume il compito di dare il via al gioco.

Storico

un facilitatore che si assume il compito di raccogliere e gestire le storie condivise dai narratori (giocatori).

Assistente

qualsiasi Giocatore iniziale che decide di aiutare uno Storico nel suo ruolo

Giocatori iniziali

le persone che partecipano al gioco all'inizio avviando l'effetto valanga di buone azioni.

Giocatori successivi

le persone che ricevono una buona azione e si uniscono al gioco in qualsiasi momento ricambiando con una buona azione

Motivatore

un facilitatore che si assume il compito di mantenere i giocatori motivati e impegnati per l'intera durata del gioco

Sessione di apertura

l'evento che segna ufficialmente l'inizio del gioco

Narratore

un giocatore che decide di condividere una storia sulla propria esperienza riguardante la buona azione fatta o ricevuta (per scritto, mediante audio o video).



IL GIOCO DELLE BUONE AZIONI

MANUALE

per i facilitatori

I materiali di questo manuale sono stati raccolti dal nostro team principale: Niels Koldewijn e Lana Jelenjev (Paesi Bassi), Jochen Schell, Saskia Weissenbach e Iva Bubalo (Germania), Joanna Nikolova e Zsofia Gaudi (Bulgaria), Danaï Tessa (Grecia), Mirela Marovic Omerzu (Croazia) e Alessio Sgarlato (Italia).

Il manuale è stato realizzato da Iva Bubalo e Niels Koldewijn e collaudato da Jochen Schell, Mirela Marovic Omerzu e Alessio Sgarlato.
Il layout del manuale è stato realizzato da Danaï Tessa.

Le organizzazioni che hanno collaborato a questo progetto:
Institute for Creative Education | Internationale Akademie Berlin |
Roes Cooperativa | YEPP Italia | SH!FT Foundation | Alter Network

Co-finanziato dalla Commissione europea attraverso il programma Erasmus+.

Sostenuto dall'Agencia nazionale olandese di Erasmus+.

