

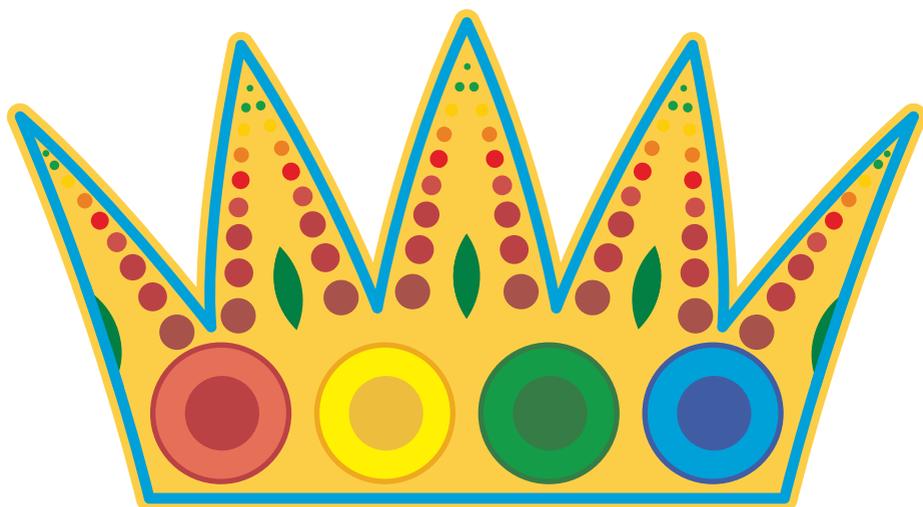
GINEVRA TOMEI

Kikkerville

gioco da tavolo per 2-4 giocatori dai 5 anni

con la collaborazione
di Flavia Caretto e Giorgio Munafò

uovonero



© 2011 uovonero edizioni
tutti i diritti riservati

uovonero edizioni
via marazzi, 7
26013 crema (cr)
e-mail: libri@uovonero.com
www.uovonero.com

stampato in Cina da Leo Paper Group nel mese di settembre 2011
ISBN 978-88-96918-08-1

altrimenti /1

 progetto realizzato a partire da una tesi di laurea
dell'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Roma

 selezionato tra le top nominees al concorso
INDEX: Award 2007 - Design to Improve Live" categoria "play"

Gli autori

GINEVRA TOMEI è una giovane designer. Si è laureata in disegno industriale presso l'ISIA di Roma e in seguito si è specializzata in Ergonomia e Fattori Umani. Si interessa al mondo della disabilità con particolare attenzione agli aspetti comunicativi. Dal 2010 è co-curatrice della rassegna cinematografica cinemAutismo.

FLAVIA CARETTO psicologa, è specializzata in psicoterapia cognitiva e comportamentale, e si occupa di autismo da circa 20 anni; è docente a contratto di Psicologia Clinica e Psicologia dello Sviluppo per l'Università di Roma Tor Vergata e collabora con il Centro di Riferimento per l'Autismo dell'Aquila; è presidente di CulturAutismo, la prima associazione italiana di *advocacy* di professionisti dell'autismo.

GIORGIO MUNAFÒ è laureato in psicologia. Ha lavorato con bambini con autismo e Sindrome di Asperger e ha contribuito alla creazione del gioco.

Regole del gioco

Storia

A Kikkerville tutti i giocatori sono stati trasformati in ranocchie dalla perfida strega Ranospocchia. L'unico modo per sciogliere l'incantesimo è raggiungere la Sala della Corona, ma bisogna fare attenzione: lungo il percorso la strega ha messo delle trappole! Per liberarsi, i giocatori imprigionati dovranno affrontare delle prove, che potranno essere superate con l'aiuto degli altri partecipanti. Solo quando tutti i giocatori avranno preso il loro posto nella Sala della Corona la strega sarà sconfitta.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	tabellone da gioco rotante
4	pedine di diverso colore (blu, giallo, rosso, verde)
4	basi magnetiche per le pedine
1	dado
60	carte-prigione
1	portacarte magnetico
1	gettacarte magnetico

Scopo del gioco

Superare con l'aiuto degli altri giocatori le prove contenute nelle carte-prigione per poter avanzare lungo il percorso e raggiungere così la Sala della Corona.

Preparazione

Dopo aver aperto il tabellone, collocate il gettacarte e il portacarte sugli appositi spazi.

Unite i due mazzi di carte, mescolatele e mettetele nel portacarte con la figura della prigione rivolta verso l'alto.

Inserite le pedine nelle basi magnetiche e collocatele sulle caselle di partenza corrispondenti.

Turni di gioco

Inizia a giocare il giocatore più giovane di età. Si gioca in senso antiorario (procedendo dunque verso destra). Dopo ogni turno la parte superiore del tabellone deve essere ruotata, sempre in senso antiorario (verso destra) in modo che il giocatore di turno abbia il percorso orientato verso di sé.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno tira il dado, che raffigura le stesse immagini delle caselle del percorso (una foglia, una ninfea e la prigioniera), e sposta la sua pedina nella direzione indicata dalla freccia sino alla successiva casella corrispondente alla figura rappresentata sul dado.

Si possono saltare le altre pedine e se un giocatore arriva su una casella già occupata da un'altra pedina le si mette di fianco.

Quando un giocatore arriva su una casella-prigioniera deve prendere una "carta-prigioniera" dal mazzo e tentare di superare la prova in essa contenuta. In caso di riuscita egli può avanzare di una casella, altrimenti deve attendere il turno di gioco successivo per poter pescare una nuova "carta-prigioniera" e quindi tentare nuovamente di superare la prova.

Dopo aver usato la "carta-prigioniera", la carta usata va inserita nel gettacarte.

Attenzione! Una volta capitati sulla casella-prigioniera non si può tirare il dado sino a che non si è superata la prova contenuta nella "carta-prigioniera".

Le "carte-prigioniera" si differenziano in:

1. **"CARTE-PRIGIONE" SUBACQUEE** (dorso azzurro): non vanno lette ad alta voce dal giocatore che le pesca. Le carte subacquee propongono tre diversi tipi di prove:

- **carte "imita l'animale"**: il giocatore deve imitare l'animale raffigurato sulla carta e i compagni di gioco devono indovinare di quale animale si tratti.

- **carte "imita la faccia"**: il giocatore deve imitare l'espressione dell'emozione raffigurata sulla carta e i compagni di gioco devono

indovinare di quale emozione si tratti.

- **carte "descrivi l'oggetto"**: il giocatore deve descrivere l'oggetto raffigurato sulla carta e i compagni di gioco devono indovinare di quale oggetto si tratti.

2. **"CARTE-PRIGIONE" TERRESTRI** (dorso di mattoni): vanno lette ad alta voce dal giocatore che le pesca. Le carte terrestri propongono tre diversi tipi di prove:

- **carte "indovina quale"**: il giocatore ha tre possibilità per indovinare che cosa piace di più al suo vicino. Se non indovina, il vicino deve dare la risposta giusta.

- **carte "devi dire"**: il giocatore deve dire un nome, un animale e un oggetto che inizino con la lettera scritta sulla carta.

- **carte "guarda e ricorda"**: il giocatore deve memorizzare le figure rappresentate sulla carta per poi ripeterle ai compagni di gioco, che a loro volta devono controllare che le abbia ricordate tutte correttamente.

Attenzione! Durante il gioco, chi finisce in prigioniera ha il compito di liberarsi superando la prova. I compagni, però, lo devono aiutare, perché solo così si può arrivare tutti insieme nella Sala della Corona e ci si può liberare dall'incantesimo della strega Ranospocchia.

Come si vince

Per poter vincere contro la strega tutti i partecipanti devono raggiungere la Sala della Corona. Tuttavia, una volta arrivati sulle caselle con lo sfondo blu, i giocatori potranno proseguire solo se dal lancio del dado uscirà la prigioniera. Una volta raggiunta l'ultima casella prigioniera, il giocatore, per accedere alla Sala della Corona, dovrà superare la prova finale.

Quando si perde

I giocatori perdono contro la strega Ranospocchia quando le "carte-prigioniera" finiscono prima che tutti i partecipanti siano arrivati nella Sala della Corona.

Quattro bambini e una strega spocchiosa

C'era una volta una Ranocchia che abitava nello stagno stagnante del Regno di Kikkerville. Lo stagno stagnante era un luogo bellissimo, circondato da canne e nascosto da salici piangenti. C'erano piante piccole piccole come la lenticchia d'acqua e piante più grandi, come le ninfee, bianche, gialle e rosa dalle grandi foglie. Nello stagno vivevano felici rane, rospi e tritoni, bisce d'acqua e altri piccoli animaletti, e ogni tanto passavano anche uccelli come i germani reali e i martin pescatori.

Ranocchia era una rana un po' strana: era nata rosa e aveva una passione per le ninfee, perché erano rosa e belle come lei. Passava ore a specchiarsi nello stagno riposando sulle loro larghe foglie (era molto vanitosa!). Aveva però un caratteraccio: si arrabbiava moltissimo ogni volta che qualcuno nuotava, si spostava, svolazzava sopra le sue belle ninfee. Se una libellula si posava su una ninfea o un bambino faceva galleggiare sull'acqua la sua barchetta di carta, diventava viola di rabbia, gli occhi rossi le schizzavano fuori dalle orbite e il suo unico pensiero era quello di far sparire l'intruso. Per questo, agitava minacciosa un bastoncino di cannuccia di palude. «Via, via, via!», gridava. «Sciò!»

Tutti gli abitanti dello stagno, a poco a poco, se ne erano andati perché non la potevano proprio sopportare. Era un continuo litigio, insomma, non se ne poteva più! Si era persino autoproclamata Regina dello Stagno.

«Suo lo stagno, sue le ninfee, suoi i sassi! A sentire lei è suo tutto!» commentavano di nascosto i pesci.

«Altro che Regina!» disse un giorno il rospo pancione. «Quella è una strega! Una rana spocchiosa!»

«Sì! Una ranocchia piena di spocchia! Una strega ranospocchia!» E così era successo che la strega Ranospocchia era rimasta sola nel suo stagno perfetto e ormai non succedeva niente da tantissimo tempo.



Un giorno quattro bambini che giocavano lì vicino videro le ninfee rosa. «Che belle!» esclamò il più piccolo, e si avvicinò allo stagno. Cercò di toccarle, ma si sporse un po' troppo, perse l'equilibrio e cadde in acqua. Cominciò ad agitare le braccia e si formarono onde piccole e grandi, che spostarono ninfee, sabbia e pietre sul fondo. «Aiuto!», gridò.

I tre amici, che erano rimasti sulla riva, non ci pensarono due volte e si buttarono: forse tutti insieme avrebbero potuto fare una lunga catena di braccia per portarlo in salvo.

Ranospocchia, che stava dormendo su una ninfea, fu svegliata da un sussulto ondosso. «Chi turba la quiete del mio stagno?», tuonò sprizzando scintille dagli occhi e dalla lunga lingua rossa. Era così furente che al suo bastoncino successe una cosa magica: lanciò scintille strepitose e trasformò i quattro amici in quattro ranocchie come lei, ma di colori diversi: verde, blu, rosso e giallo.

«Avevo proprio bisogno di sudditi», disse. «D'ora in avanti io sarò la vostra Regina e voi farete tutto quello che vi dirò io!». E tornò a dormire sulla sua bella ninfea.

I quattro bambini, *pardon!* le quattro ranocchie capirono che si trovavano proprio in un bel guaio.

«E adesso cosa facciamo?», chiese la ranocchia più piccola, che si sentiva un po' in colpa. «Cosa fanno, i sudditi?»

«Stiamo fermi», disse la ranocchia blu. «Immobili. Così non la svegliamo».

«Ma non potremo restare così per sempre!», esclamò la ranocchia verde.

«Secondo me invece la dobbiamo svegliare», disse la ranocchia rossa. «Così capiamo cosa vuole da noi.»

In quel momento passò una libellula azzurra sopra le loro teste. «Frrrrrr», disse, «zzzzz. Ssssst!».

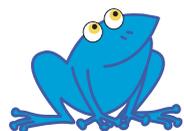
«Cosa?» chiese la ranocchia verde. «Non ti capiamo, noi siamo bambini. Potresti parlare la nostra lingua?».



«Ah certo, scusate», disse la libellula, che si chiamava Lina. «Sfortunati bambini! Non vedete che nello stagno non c'è nessuno? Quella strega ha fatto di tutto per cacciare quelli che le davano fastidio.»

«E noi? Non le diamo fastidio?»

«Non più. Vi ha trasformato in rane uguali a lei, solo di colori diversi. E vi comanderà a bacchetta, vedrete! Ma comunque non preoccupatevi. Vi chiederà di stare immobili, così non le darete noia.»



«Allora c'è solo un modo per farsi cacciare e andare via dallo stagno: dobbiamo muoverci, nuotare, fare un po' di rumore!», disse la ranocchia rossa.

«Non è mica così facile... Ci sono trapp...», tentò di spiegare la libellula, ma non fece in tempo a finire la frase che la ranocchia rossa si era già spostata nell'acqua nuotando a rana, come aveva imparato a scuola di nuoto. Non aveva fatto neanche due bracciate che *zac!* rimase imprigionata dentro una trappola.

«Perdincibacco! Come faremo a liberarla?», esclamarono in coro le altre ranocchie.

«Era quello che stavo cercando di spiegarvi: lo stagno è pieno di trappole, delle vere prigioni, alcune sopra e alcune sotto l'acqua!», disse la libellula. «Ma c'è un modo per liberarsi. Dovete arrivare tutte insieme alla Sala della Corona, trovare la bacchetta magica di Ranospocchia e romperla in due. Solo così si spezzerà l'incantesimo e tornerete a essere dei veri bambini.»

«E come si arriva alla Sala della Corona?», chiese la ranocchia blu.

«Questa è la cosa più difficile», disse la libellula. «Perché alla Sala della Corona si arriva soltanto seguendo il percorso delle ninfee ma facendo molta, moltissima attenzione: se vi muovete troppo, verrete imprigionati! Proprio come è successo alla vostra amica poco fa.»

«Tiratemi fuori, vi prego!», supplicò la ranocchia rossa.

«C'è un modo per uscire di prigione?», chiese la ranocchia gialla.

«Oh, è semplicissimo: la prigione si dissolve solo se dimostrate di

non essere delle vere rane», sussurrò la libellula.

«E come si fa? A me sembra difficilissimo», disse la ranocchia verde.

«Ci saranno pure delle cose che fate solo voi bambini e le rane no!», disse. «Adesso però scusatemi, devo proprio volare via. Addio, e buona fortuna!»

I bambini-ranocchie ci pensarono un po'. Sì, c'erano un sacco di cose che sicuramente le rane vere non sapevano fare. Ranocchia rossa, per esempio, sapeva imitare benissimo le scimmie.

«Non mi risulta che le rane sappiano imitare le scimmie!», disse ranocchia blu, «Dai, prova!»

Ranocchia rossa si mise una zampa sotto il mento e una sulla testa e iniziò a saltellare come una scimmitetta facendo: *uh-uh-uh-ah-ah-ah*. Di colpo le sbarre della prigione scomparvero e i quattro amici si riabbracciarono.

«Forza! Verso la Sala della Corona!», dissero, «Presto, presto!»

E così di ninfea in ninfea e di prigione in prigione si incamminarono verso la Sala della Corona.

Ognuno di loro sapeva fare qualcosa che le rane non sapevano fare.

Ranocchia rossa era bravissima a imitare tutti gli animali. Le rane no.



Ranocchia blu era bravissima a ricordare a memoria tutte le mele dell'albero del suo giardino. Le rane no. Le rane non lo avevano mai neanche visto, un albero di mele.

Ranocchia gialla sapeva fare facce tristi e facce allegre, facce spaventate e facce arrabbiate. Le rane no.

Ranocchia verde sapeva quali erano i gusti del gelato preferiti dai suoi amici. Le rane... hanno mai assaggiato un gelato, le rane?

E così via. Ogni volta che restavano intrappolate provavano a pensare a qualcosa di unico che le riguardava e *puff!* la prigione scompariva, e andavano avanti, lenti lenti, piano piano, cercando di non svegliare la strega, che dormiva proprio sulla ninfea davanti

alla Sala della Corona.

Ma la strega in realtà faceva solo finta di dormire e li aspettava con un occhio aperto e uno chiuso.

«Dove credete di andare?», chiese quando si avvicinarono.

«Volevamo solo sapere se aveva bisogno di qualcosa», mentì Ranocchia blu, cercando di sbirciare dentro la Sala della Corona.

«Vuole che diamo una pulita qui intorno?», chiese Ranocchia verde.



«Perché no, perché no», borbottò la strega, saltando giù dalla sua ninfea.

«Ma cosa avete, mi sembrate strani...», disse guardandoli da vicino. «Siete proprio brutti. Mettetevi su queste ninfee che vi voglio guardare meglio». E li fece salire uno alla volta su due ninfee dove lo stagno era più blu.

I quattro amici, nel loro percorso, erano molto cambiati. A Ranocchia blu erano spuntate due braccia, a Ranocchia verde un ciuffo di capelli biondi, Ranocchia rossa era piena di lentiggini e aveva due grosse orecchie a sventola, Ranocchia gialla non aveva più quattro zampe ma due gambe e due piedi. «Mai visto delle rane così brutte», commentò la strega Ranospocchia. «Vi farò imprigionare per sempre. Rovinate la bellezza del mio stagno». E, ormai tranquilla, questa volta si addormentò davvero.

I quattro amici erano appena entrati nell'ultima, enorme, buia, prigione, che in un batter d'occhio furono fuori: con due braccia, due gambe e due orecchie così, riuscire a liberarsi era diventato uno scherzetto. Corsero nella Sala della Corona, spezzarono la bacchetta di Ranospocchia, e tornarono ai loro giochi, come se niente fosse.

Da quel giorno, la bacchetta non funziona più e la strega continua a dormire. Non si è nemmeno accorta che piano piano sono tornati a vivere, vicino a lei, rospi, tritoni e pesciolini e lo stagno stagnante del Regno di Kikkerville è adesso un luogo allegro e spensierato, in cui i bambini vanno a giocare felici e contenti.

Perché Kikkerville?

Per i bambini

Kikkerville è un gioco pensato per i bambini con la Sindrome di Asperger. I bambini con la Sindrome di Asperger sono molto speciali. Cosa hanno di speciale i nostri bambini? Per qualche aspetto, ognuno di loro è uguale a qualunque altro bambino. Per altri aspetti, ognuno di loro è uguale solo a se stesso. I nostri bambini hanno grandi passioni e amano le cose chiare. Per loro, il mondo sociale non è molto chiaro: salutare, fare amicizia, essere abbracciati, non è così semplice come può sembrare agli altri bambini. I nostri bambini vorrebbero giocare ai giochi degli altri, ma spesso non sanno come fare, si devono adattare, e si divertono un po' meno. E a volte smettono di giocare. Allora, abbiamo pensato: perché non inventare un gioco per loro, che faccia divertire anche gli altri? Così abbiamo inventato un gioco dove le cose da fare con gli altri, come rispettare il proprio turno, fossero più chiare. Un gioco dove le cose difficili da fare, come capire che cosa pensa qualcuno, fossero mescolate con le cose facili, come ricordare un'immagine. Un gioco dove i colori e le figure spiegassero bene le cose da fare con gli altri, quando e perché. È un gioco dove non vince sempre il più bravo, o il più fortunato, ma dove si vince tutti insieme. L'abbiamo fatto vedere ai bambini, e tutti ci hanno chiesto di continuare a giocare. Speriamo che piaccia anche a voi!

Per gli educatori

Kikkerville è stato progettato per i bambini con Sindrome di Asperger, e realizzato in modo che potesse divertire tutti i bambini. I bambini con Sindrome di Asperger hanno difficoltà a capire il mondo sociale. Spesso hanno difficoltà nel gioco simbolico (dove si deve "fare finta") e hanno sempre difficoltà nei giochi sociali (come "nascondino" o le varianti del gioco dell'oca). Spesso i nostri bambini sono "tagliati fuori" dai giochi degli altri, troppo social-

mente complicati per loro. Kikkerville è stato pensato nei dettagli, per bambini che pensano in dettaglio. I colori, la consistenza, le superfici e anche gli odori, così come il meccanismo del gioco, sono stati immaginati per essere graditi e compresi dal maggior numero di bambini, con o senza neurodiversità. Volevamo costruire un gioco che fosse innanzitutto divertente, ma che fosse anche utile: Kikkerville è un gioco “cooperativo”, ovvero un gioco in cui i bambini sono spinti a interagire e collaborare fra loro per vincere. Sugeriamo agli adulti di giocare le prime volte insieme ai bambini, soprattutto con quelli piccoli, perché sia chiaro il meccanismo del gioco: Kikkerville non è competitivo, i giocatori vincono (o perdono) insieme! Ogni bambino deve aiutare gli altri per fare in modo che il gioco prosegua, e le sfide sono calibrate sui punti di forza (percezione visiva, memoria...) e sui punti deboli (comprendere ed esprimere le emozioni, capire cosa pensano gli altri, assumere la prospettiva degli altri...) dei bambini neurodiversi. Il gioco è stato testato a lungo con gruppi di bambini differenti per età e caratteristiche, e progressivamente “aggiustato”. Il successo maggiore, è stato osservare il divertimento dei bambini, e ricevere le loro richieste di giocare di nuovo. Abbiamo provato una grande emozione vedendo che i bambini stabilivano dei legami fra loro e che “usavano” le tematiche del gioco nelle relazioni con gli altri. Volevamo realizzare un gioco per i nostri bambini, a cui poter invitare anche gli altri, quelli per cui il mondo sociale è il punto di forza. E gli altri si sono divertiti! Quando i nostri bambini giocano con gli altri bambini, possono osservare in maniera semplificata e chiara come si risponde alle “sfide” di tipo sociale, sapendo di essere a loro volta capaci e non avendo paura di perdere: le due competenze insieme consentiranno ai partecipanti di vincere. Ci piacerebbe che funzionasse così anche nella vita. Giocare, può essere un inizio.

Flavia Caretto