

MODALITÀ DI GIOCO A DISTANZA

GIOCHIAMO INSIEME, MA A DISTANZA!

Ci potrebbero essere dei motivi che ci portano a "stare a distanza" dal/dai compagno/i di gioco. Dopo il periodo del Covid *nulla è impossibile!* Tanto meno giocare a "La casa dei giochi".

UTILIZZO DEL MAZZO A DISTANZA

Abbiamo sperimentato diverse modalità di "gioco a distanza". Per le tipologie di gioco che possono essere fatte con il Multigioco ricordiamo come modalità utili:

- l'utilizzo di una qualsiasi **piattaforma che permette videochiamate, chat istantanee e condivisione di contenuti**. A questo si prestano: Zoom, Google Meet, Discord o qualsiasi altra piattaforma in cui sia possibile condividere lo schermo.
- A questa modalità può essere utile **utilizzare la telecamera di una persona per puntare il tavolo**. Finché gli altri giocatori possono vedere il tavolo e l'host (ovvero colui che ha iniziato la videochiamata e che ha il mazzo di carte) può muovere le carte, molti giochi sono giocabili come lo erano prima. Se volete che l'host sia ancora visibile alla telecamera, basta **entrare nella videochiamata con un secondo account**.
- Il principale svantaggio di questo metodo è che non funziona molto bene per i giochi in cui i giocatori devono mantenere segreti i materiali del gioco. In alcuni casi è possibile aggirare il problema, inviando segretamente carte e contenuti attraverso **servizi di messaggistica** diversi da quella della videochiamata, come Whatsapp.

GIOCHI CHE POSSONO ESSERE FATTI A DISTANZA

- **Memory arredato e Tutto in ordine!**: creare uno schema con le carte in cui si possa denominare la riga e la colonna, meglio se contrassegnate da numeri e lettere (Ex.: "Girami le carte in posizione A4 e B3")
- **Ti prendo e C'era un volta una casetta...**: l'host riprende con una telecamera "aggiuntiva" le carte disposte in tavola
- **Mysterius**: la modalità di gioco più semplice è che l'host sia sempre lui ad avere il ruolo che deve far indovinare agli altri la carta pescata all'inizio. Il giocatore di turno può variare inviando la carta da indovinare al giocatore scelto fotografandola senza guardarla e mescolandola subito dopo in mezzo ad altre 11. In questo secondo caso, per praticità, le 5 carte che deve tenere in mano il giocatore di turno rimangono scoperte e visibili a tutti grazie alla telecamera che inquadra il tavolo di gioco
- **Contrariamente**: l'host mostra le carte in video, il giocatore di turno deve nominare una stanza diversa da quella corretta
- **Metti in fila**: si utilizzano solo una fila di carte inquadrata dall'host. Chi dice prima "stop!" ha diritto di "mettere in fila" gli oggetti, gli altri giocatori validano o meno la fila
- **Trova le differenze**: si inquadra una coppia di carte e a turno ciascun giocatore dice una differenza non detta precedentemente dagli altri giocatori; se uno non riesce a dirne una al proprio turno viene eliminato; vince l'ultimo che rimane in gioco
- **Indovina cosa e Ne rimarrà uno solo!**: il giocatore di turno chiude gli occhi, mentre l'host fa vedere agli altri giocatori la carta da indovinare; quando è il proprio turno l'host va vedere la carta senza vederla lui
- **Non si dice!**: la modalità di gioco più semplice è che l'host sia sempre lui ad avere il ruolo che deve far indovinare agli altri la carta pescata all'inizio. Il giocatore di turno può variare inviando la carta da indovinare al giocatore scelto fotografandola senza guardarla

N.B.: Anche **le attività di stimolazione cognitiva**, opportunamente modificate, possono essere svolte a distanza.