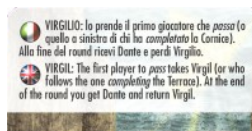
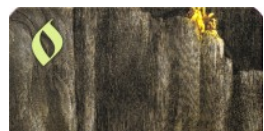
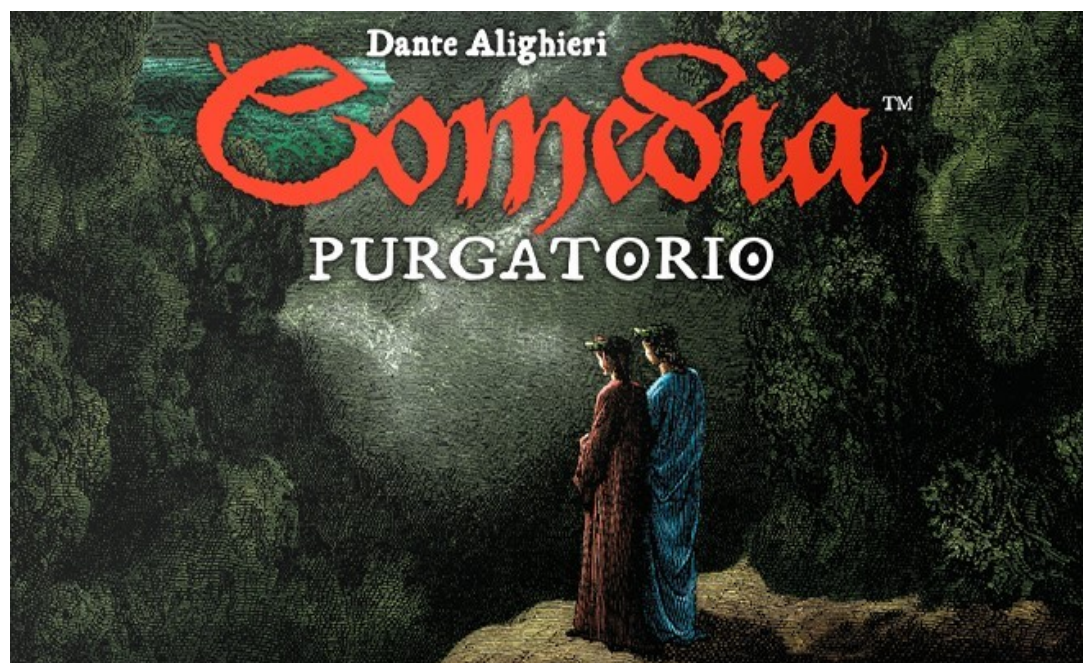


Il Purgatorio diventa un gioco da tavolo per i malati di Parkinson

Uscirà in prevendita a marzo per il Dantedì. È un progetto dell'azienda ravennate Cobblepot Games



22 Gennaio 2022 Il Purgatorio della Divina Commedia diventa un gioco da tavolo pensato per allenare le capacità cognitive dei malati di Parkinson e, più in generale, delle persone affette da malattie neurodegenerative.

“Dante Alighieri Comedia Purgatorio” è il titolo del secondo capitolo della serie di giochi di società ideata dall'azienda ravennate Cobblepot Games in occasione del Settecentenario della morte del Sommo Poeta. Dopo la prima uscita ispirata all'Inferno, divenuta gioco ufficiale delle celebrazioni del 2021, sono in corso i lavori per ultimare il nuovo progetto, realizzato in collaborazione con l'associazione Ravenna Parkinson e studiato con l'aiuto di medici per coinvolgere anche pazienti con demenza e i rispettivi familiari.

Si tratta di un gioco di carte: ogni partecipante deve giocare una carta dal proprio mazzo per avvicinarsi il più possibile a un valore definito, ma senza sfiorarlo, servendosi di una serie di indizi forniti dalle carte cedute o giocate, e da altri elementi che aiutano a prevedere il risultato. Al centro del tavolo si crea un “monte” fatto dalle carte abbinata ai vizi del Purgatorio, che man mano che si procede nella partita sale di cornice in cornice verso il Paradiso. Ci sono anche le virtù a indicare “la retta via” al giocatore. Ma se “Inferno” seguiva la logica diabolica del mors tua vita mea, “Purgatorio” ha una meccanica collaborativa: i giocatori devono aiutarsi a vicenda per fare in modo che al centro del tavolo ci sia la somma di valori vincente.


L'idea è di Gabriele Mari, game designer e a sua volta operatore nell'ambito della disabilità, ma la progettazione ha coinvolto anche sanitari e volontari nel settore dell'assistenza ai malati di Parkinson.

“I medici ci hanno dato alcune linee guida - spiega il direttore della Cobblepot Games, Giacomo Santopietro -. Dovevamo pensare a un gioco in cui per esempio non fosse necessario tenere in mano le carte, ma anche prevedere la presenza dei caregiver, la cui partecipazione è agevolata dal meccanismo collaborativo del gioco: i giocatori, infatti, devono aiutarsi a vicenda perché l'errore di

uno rischia di fare perdere tutti.

Abbiamo anche previsto la possibilità di rientrare nella partita in qualsiasi momento, così da affrontare le problematiche tipiche di chi soffre di Parkinson, come problemi di freeze o momenti di difficoltà mnemonica”. La sperimentazione è attualmente in corso, e già qualche paziente ha partecipato alle prime partite test, coinvolgendo anche giocatori esperti e principianti.

L'uscita è prevista per la prossima primavera. Grazie all'editore italiano Top Hat Games il gioco sarà in prevendita a marzo, per il Dantedì.

Nelle fasi conclusive della realizzazione vedrà anche il contributo degli studenti del Liceo Artistico “Nervi-Severini” di Ravenna che hanno vinto lo stage alla Cobblepot Games classificandosi tra i primi tre selezionati nel concorso per il logo dell'associazione Ravenna Parkinson. Tra gli incarichi a loro affidati, sotto la supervisione dell'artista Demis Savini, ci sarà la rivisitazione a colori delle tavole del gioco, ispirate alle opere in bianco e nero di Gustave Doré. 

© copyright la Cronaca di Ravenna