LabirinticaMente

Uno strumento di stimolazione cognitiva e relazionale

Barlabà Cecilia Maria e Schmid Angelica

Il gioco è stato ideato e prodotto da **Giulia Murgia** e **Valeria Tinarelli**

Centro Diurno Alzheimer APSP Civica - Trento

17.10.2026

Che cos'è LabirinticaMente?

Gioco da Tavolo

Stimolazione Cognitiva

Un gioco da tavolo per persone con decadimento cognitivo.

Socializzazione

Promuove l'interazione e la connessione tra i giocatori.

Senza Sconfitta

Un'esperienza di gioco positiva senza vincitori o vinti.

Flessibilità

Adattabile a diverse abilità e livelli di partecipazione.

Civica di Trento
Azienda Pubblica di Servizi alla Persona

Materiali del gioco

Tabellone
Il percorso di gioco condiviso da tutti i partecipanti

Dado & Pedine
Per muoversi lungo il percorso e tenere il ritmo di gioco

Carte verdi

Quesiti di **memoria** a breve e lungo termine e di memoria autobiografica

Carte blu

Quesiti di **attenzione** e **ragionamento**

Carte rosse

Quesiti di **linguaggio**

Carte gialle

Quesiti che stimolano il **ritmo** e la **movimento**

Ogni mazzo contiene **60 carte**, per un totale di 240 carte pensate per adattarsi a diversi livelli di abilità cognitiva.

Civica di Trento
Azienda Pubblica di Servizi alla Persona

A chi proporre il gioco?

Sperimentazione effettuata:

Gruppo 1° piano

- Coinvolte 15 persone (suddivise in due gruppi)
- MMSE: da 13,4/30 a 30/30

Gruppo 3° piano

- Coinvolte 7 persone
- MMSE: da 9,1/30 a 18/30
- BPSD presenti

Durata della sperimentazione

Giugno – Agosto 2026

Tre mesi di osservazione continuativa per raccogliere dati significativi e monitorare l'evoluzione dei partecipanti nel tempo

7 incontri per gruppo

Sessioni strutturate e cadenzate, pensate per costruire familiarità con il gioco e favorire il coinvolgimento progressivo

45 – 60 minuti a sessione

Una durata calibrata per mantenere alta l'attenzione senza affaticare, rispettando i ritmi cognitivi di ogni partecipante

Strumenti di valutazione

Scheda Osservativa

Rilevazione qualitativa condotta dagli operatori durante ogni sessione per annotare comportamenti, reazioni e dinamiche di gruppo in tempo reale.

Questionario con Scala Likert (1–5)

Strumento quantitativo standardizzato per misurare l'intensità di sei dimensioni chiave, con punteggi da 1 (per niente) a 5 (moltissimo).

6 aspetti valutati:

Risposta emotiva

Interazione sociale

Necessità di supporto

Comprensione e gestione del gioco

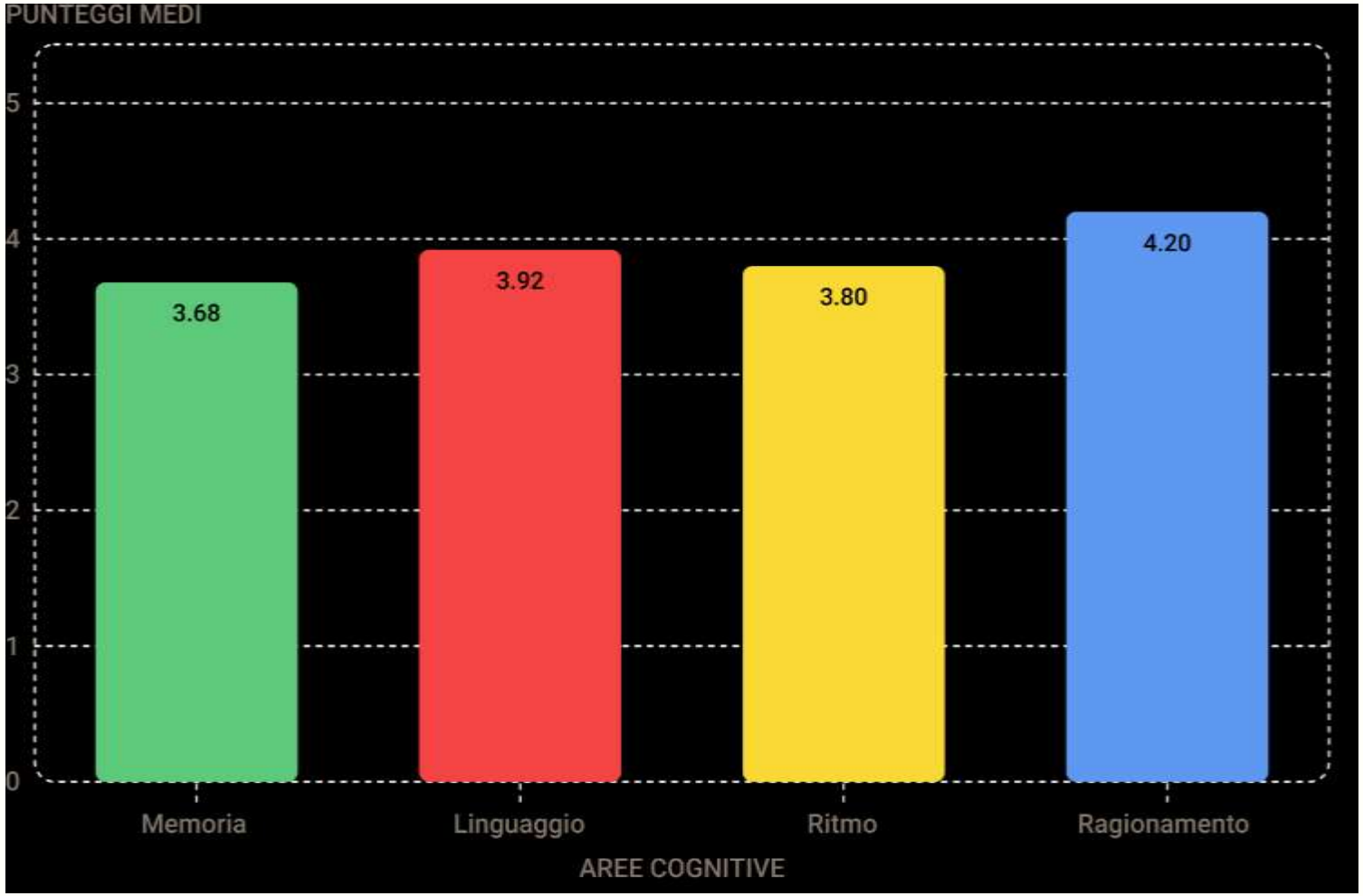
Stimolazione cognitiva

Attenzione e coinvolgimento

Risultati 1°piano: **stimolazione cognitiva**

1 Il dato complessivo mostra un trend generalmente positivo: **punteggi medi tra 3,68 e 4,20 su 5**

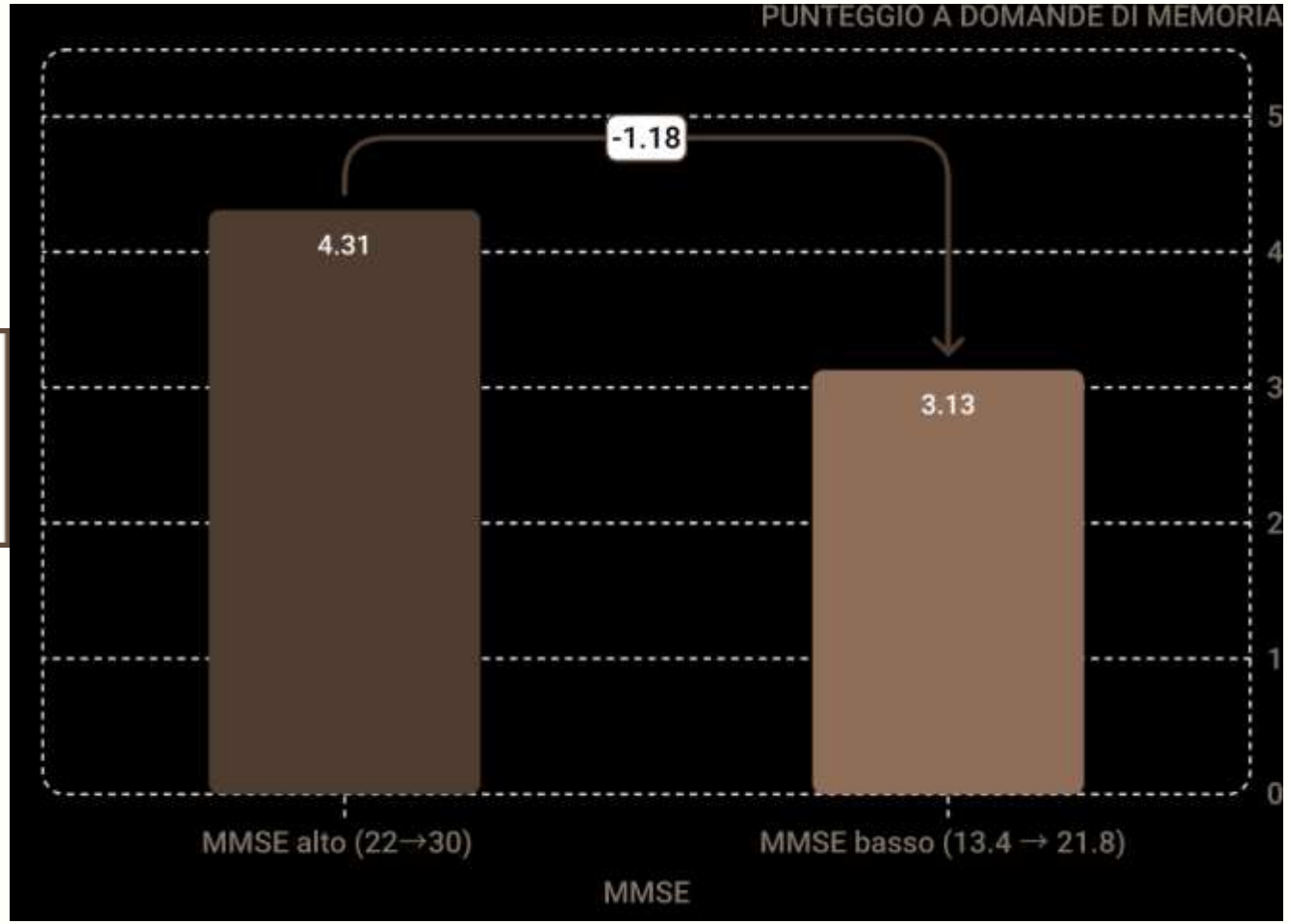
2 Il **ragionamento** (carte blu) è l'area più **performante**



Civica di Trento
Azienda Pubblica di Servizi alla Persona

Risultati 1°piano: **stimolazione cognitiva**

La **memoria** risente maggiormente del livello cognitivo



Risultati 1°piano: **necessità di supporto**

Il punteggio di 2,19/5 (dove 1 indica piena autonomia) dimostra che le regole e la struttura del tabellone risultano ben **calibrate sulle capacità dei partecipanti**

Risultati 1°piano: **risposta emotiva**

Il punteggio di 4,44/5 conferma il gioco come **strumento efficace di benessere psicosociale**

Risultati 3°piano

Il potere della connessione: **la socializzazione supera la stimolazione cognitiva!**

Riduzione BPSD:

- Affaccendamento
- Wandering
- Apatia
- Agitazione psicomotoria

⚠ Tabellone e dado risultano strumenti funzionali per mantenere l'attenzione