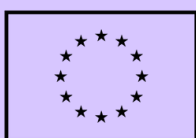


AVVENTURA QUEER

**GUIDA PRATICA ALL'USO DEL KIT DI CARTE
ILLUSTRATE**

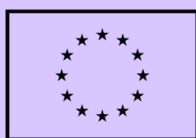


Co-funded by
the European Union

Migliorare le capacità comunicative di psicologi e counselor
nei confronti delle persone LGBTQ con carte da gioco illustrate
Pitch Perfect

codice di progetto: 2023-1-IT02-KA210-ADU-000152439

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**Co-funded by
the European Union**

Carte da gioco

cosa sono

Il **kit di 25 carte da gioco illustrate** nasce come prodotto conclusivo e concreto dell'**Attività 2** del progetto **Pitch Perfect**, titolo breve di **"Migliorare le capacità comunicative di psicologi e counselor nei confronti delle persone LGBTQ con carte da gioco illustrate"**, co-finanziato dal Programma Erasmus+ della Commissione Europea, nel settore dell'**educazione degli adulti**. Il progetto è stato ideato per promuovere **competenze comunicative inclusive**, nel campo specifico **delle identità, dei linguaggi e delle esperienze LGBTIQ+**.

Queste **25 carte** sono state pensate per essere uno strumento narrativo e visuale, da utilizzare in contesti di educazione degli adulti, counseling, tutoring e facilitazione psicoeducativa, con un approccio informale, esperienziale, ludico e partecipativo.

Rappresentano quindi una sintesi e, in un certo senso, un'estensione dei contenuti affrontati nel manuale *"Le Parole Contano"* e, soprattutto, dei **workshop locali** realizzati dalle organizzazioni di partenariato: **Close in the Distance** (Italia) e **Stichting Art. 1** (Olanda). L'obiettivo delle carte è quello di offrire **un modo accessibile e creativo per affrontare, esplorare e condividere parole, esperienze, vissuti e sfide legate all'inclusione**.



Co-funded by
the European Union

Carte da gioco come e perché usarle

Il **kit di carte da gioco di Pitch Perfect** è stato progettato per facilitare la riflessione, il dialogo e l'emersione di vissuti legati all'identità, al linguaggio e all'esperienza delle persone LGBTIQ+. Uno strumento flessibile, pensato per ambienti educativi, di ascolto e di counseling, rivolti a un target adulto.

Come si usano?

Le carte non hanno un ordine preciso. Possono essere usate in maniera individuale, come spunto narrativo o riflessivo, oppure in piccoli gruppi, come base per attività partecipative e confronto. Infine, possono essere utilizzate per introdurre o approfondire più esplicitamente **le tematiche LGBTIQ+** in modo non formale, accessibile e inclusivo.

Perché usare uno strumento ludico e visivo?

Le carte combinano parola, immagine e spunto riflessivo. La loro funzione primaria è quella di contribuire a ridurre la distanza tra *counselor* (o qualsiasi altra categoria a cui ci siamo rivolti) e persona, aiutando a normalizzare il dialogo su temi complessi e aumentando il livello d'empatia. Dal punto di vista di chi le usa, le carte permetteranno inoltre di familiarizzare con temi chiave quali la **competenza culturale** in tema LGBTIQ+, **l'ascolto attivo** e l'auto-riflessione, per leggere più in profondità contesti, differenze e bisogni.



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

struttura e contenuti

Il kit **Avventura Queer** si compone di 25 carte da gioco illustrate **fronte-retro**, utilizzabili in modalità interamente digitale, oppure analogica, stampandole, preferibilmente su materiali e carta di riciclo, per limitare l'impatto ambientale.

Fronte delle carte

Ogni carta presenta un'illustrazione originale a colori, sviluppata dal partenariato e grazie agli spunti dei beneficiari di progetto. Le cinque illustrazioni primarie sono state realizzate con uno stile semplice, evocativo e **gender-neutral**. Al contempo, le illustrazioni sono state pensate per alludere, implicitamente, a:

- Situazioni e momenti relazionali
- Gestì di alleanza, ascolto, accettazione
- Simboli e oggetti legati alla cultura e alle comunità LGBTIQ+, per esempio dal punto di vista cromatico

Lo stile è stato appositamente scelto per comunicare empatia, accoglienza e apertura, cercando di parlare un linguaggio di tipo trasversale, non ancorato a dogmi o stereotipi.



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer struttura e contenuti

Retro delle carte

Il retro di ogni carta presenta **una domanda aperta, una parola chiave** connessa ai temi LGBTIQ+ e SOGIESC o **un breve spunto narrativo**, formulato con un tono accessibile, non giudicante e inclusivo.

Questi stimoli sono stati progettati per:

- Favorire l'esplorazione dell'identità e dei vissuti, senza tuttavia cadere nel didascalico
- Incoraggiare la condivisione volontaria e, soprattutto, le auto-riflessioni e le auto-narrazioni
- Attivare processi di rielaborazione autonoma e di crescita delle proprie competenze trasversali, civiche e inclusive

Non vengono proposte definizioni o risposte corrette: le carte non hanno uno scopo valutativo, ma "semplicemente" attivante e relazionale.

Ricordi uno spazio in cui la tua identità è stata semplicemente compresa, senza bisogno di spiegazioni? E cosa ti viene in mente con la parola "alleanza"?

Cosa significa per te "diversità"? E cosa significa "normalità"?



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

aree tematiche

Come anticipato, le 25 carte del kit **Avventura Queer** propongono spunti di riflessione e confronto suddivisi, pur senza distinzioni nette, in 4 macro-aree tematiche:

1. Identità e vissuti personali

Domande che aiutano a esplorare il proprio sentire, le emozioni, i processi identitari, tra cui:

Un momento in cui la tua identità è stata motivo d'orgoglio...

Ricordi il momento in cui hai capito che una sola parola può accoglierti o ferirti?

Hai mai fatto coming out? E se sì, quante volte? Cosa significa questa parola per te?

Ricordi uno spazio in cui la tua identità è stata semplicemente compresa, senza bisogno di spiegazioni? E cosa ti viene in mente con la parola "alleanza"?

Cosa significa per te "diversità"? E cosa significa "normalità"?



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

aree tematiche

2. Concetti e termini chiave della cultura LGBTQIA+

Spunti narrativi che stimolano riflessioni su parole, definizioni e rappresentazioni specificamente LGBTQIA+, tra cui:

Cosa significa essere non-binary o genderqueer?

Qual è la differenza tra identità di genere e orientamento sessuale?

Come spiegheresti il concetto di fluidità di genere?

Cosa significa "asessuale" e in cosa si differenzia dal celibato?

Cosa significa essere intersex e perché è importante la rappresentazione?

Cosa significa intersezionalità nel contesto delle identità LGBTQIA+?

Quali sono i tuoi pronomi? Perché è importante chiederli e usarli correttamente?

Cosa significa deadnaming e come puoi evitarlo?



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

aree tematiche

3. Espressione, simboli e cultura civica queer

Domande più esplicite e legate alle competenze civiche e valoriali, alla cultura dei diritti, alle rappresentazioni pubbliche e alla cultura comunitaria LGBTQIA+:

Qual è la storia e il significato delle celebrazioni del Pride?

*Qual è l'origine e il significato della bandiera arcobaleno del Pride?
Esistono altre bandiere?*

Come descriveresti il concetto di "famiglia scelta"? Perché è così importante per la comunità LGBTQIA+?

"Perché pensi che visibilità e rappresentazione siano importanti?"

"Cosa potresti fare per creare uno spazio accogliente per le persone LGBTQIA+?"



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

aree tematiche

4. Discriminazioni, errori e alleanze

Domande e spunti narrativi più specificamente incentrati sul contesto, sulle difficoltà, sui conflitti, ma anche sulla cultura inclusiva:

Come puoi correggere gentilmente qualcuno che ha usato il pronome sbagliato per un'altra persona?

Perché usare il nome e i pronomi corretti di una persona è un atto di rispetto?

Cosa significa quando qualcuno subisce delle microaggressioni? Puoi fare un esempio?

Quali sono esempi comuni di discriminazione sul posto di lavoro contro persone LGBTQIA+?

Un episodio di bullismo omofobico, che ti ha coinvolto direttamente o che hai visto accadere a qualcun altro.

Cosa faresti se qualcuno venisse bullizzato o molestato per la sua identità di genere o il suo orientamento sessuale?

Perché qualcuno potrebbe sentirsi a disagio se gli venissero fatte domande invadenti sulla propria identità?



**Co-funded by
the European Union**

Avventura Queer

le carte come segno visivo

Le carte possono essere anche utilizzate come “semplice” segno visivo, come input relazionale, in qualsiasi contesto educativo, di facilitazione, di tutoring o d’ascolto.

Nella pratica, questo significa che, anche senza essere usate in modo attivo o strutturato, le carte di **Avventura Queer** possono svolgere un ruolo importante nei contesti educativi e sociali. Possono essere semplicemente appoggiate sul tavolo, visibili in una sala d’ascolto, in un’aula di formazione, su una scrivania condivisa. Perché no, anche in uno studio medico: in questo modo diventano un segno visivo di apertura, un piccolo indizio che segnala alle persone presenti che quel **setting è accogliente, sicuro e non giudicante**.

In questo senso, il kit agisce anche come **strumento relazionale implicito**: una traccia, un invito, un’apertura al dialogo, per persone LGBTIQ+ e non. La sua sola presenza può contribuire ad abbassare le difese e a favorire la fiducia, anche senza passare direttamente da parole o spiegazioni (cfr.: *Le Parole Contano*, pp. 156-165).



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer esempi pratici

Nel manuale **Le Parole Contano**, all'interno della sezione **Appendice** (pp. 165-175), sono già presenti diversi esempi narrativi e operativi di utilizzo delle carte illustrate di **Pitch Perfect**, pensati per contesti di counseling, tutoring e facilitazione educativa con target adulto e giovane adulto. Si tratta di spunti reali o realistici, nati dalle esperienze dei workshop locali e costruiti per suggerire modalità di applicazione semplici, accessibili e sostenibili, **più che altro secondo metodologie non formali, esperienziali e a piccolo-grande gruppo**.

In quest'ultima sezione, riprendiamo e ampliamo quella proposta, con ulteriori esempi di impiego pratico di **Avventura Queer**: attività, nuovamente individuali o di piccolo e grande gruppo, pensate per attivare il dialogo, l'ascolto, la consapevolezza e la narrazione di sé, anche in ambienti informali o in situazioni di primo ascolto.



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

esempi pratici

1. Storie di gruppo

Tipologia e durata: attività creativo-esperienziale in piccolo gruppo (6-8 persone), 45 minuti

Carte: tutte sul tavolo, uso libero

Obiettivi: favorire la creatività, l'immaginazione narrativa, la costruzione di storie inclusive; stimolare il pensiero sistemico e le connessioni tra esperienze personali

Descrizione: Tutte le carte vengono disposte a vista (sia le illustrazioni, sia il retro).

Chi conduce stabilirà l'ordine di intervento delle persone partecipanti.

Ogni partecipante dovrà scegliere una carta, raccontando poi oralmente una parte di una storia, personale o anche del tutto immaginaria. A turno, chi segue continuerà la storia con una nuova carta, come in un gioco narrativo "a staffetta". Alla fine, il gruppo all'unisono rifletterà collettivamente su cosa ha significato co-costruire un racconto, quali temi sono emersi spontaneamente, e come l'uso delle immagini ha agevolato l'attivazione di emozioni o nuove consapevolezze inclusive.



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer esempi pratici

2. Una carta per iniziare a parlare

Tipologia e durata: sessione individuale (counseling, orientamento, colloquio), 30-45 minuti

Carte: 1 a scelta libera, anche estratta casualmente

Obiettivi: facilitare l'apertura nella relazione di ascolto, oppure di tipo specificamente educativo; offrire uno spunto visivo-narrativo per rompere il ghiaccio; introdurre con delicatezza temi identitari, di orientamento, LGBTIQ+; rafforzare la sicurezza e il senso di accoglienza nel setting.

Descrizione: In una prima o seconda sessione individuale, la persona facilitante può introdurre il mazzo **Avventura Queer** come semplice presenza sul tavolo o come proposta attiva: "Se vuoi, possiamo pescare una carta per iniziare a parlare". La persona accede così a un'immagine evocativa e a una domanda o stimolo narrativo non intrusivo, che permette di parlare in modo indiretto, simbolico o esperienziale di temi anche complessi, come il coming out, il senso di appartenenza, l'identità o la discriminazione. Chi conduce non ha bisogno di porre ulteriori domande: la carta stessa fa da ponte e da attivatore emotivo.



Co-funded by
the European Union

A seconda della risposta, il dialogo può approfondirsi oppure rimanere su toni del tutto leggeri e riflessivi.

La persona che riceve il supporto deve, infatti, avere il pieno controllo su quanto condividere, sentendosi sì ascoltata, senza alcun tipo di forzatura.

Questa attività può essere utilizzata anche come rituale d'apertura per più incontri, con una carta diversa a ogni volta, soprattutto se la persona che abbiamo davanti desidera, esplicitamente, affrontare questioni e temi specificamente legati alla cultura LGBTIQ+.

Chi facilita potrà suggerire la pesca delle seguenti carte:

Ricordi uno spazio in cui la tua identità è stata semplicemente compresa, senza bisogno di spiegazioni?

Cosa significa per te "normalità"?

Nota metodologica:

Il semplice fatto di porre sul proprio tavolo il mazzo **Avventura Queer** può agire come indizio visivo d'inclusione: il kit comunicherà cioè in modo sottile ma chiaro che quel luogo è uno spazio affermativo, attento e aperto, senza bisogno di spiegazioni esplicite. In alcuni casi, la sola presenza del kit può ridurre lo stress che tipicamente anticipa il coming out.



**Co-funded by
the European Union**

Avventura Queer

esempi pratici

3. Esempi di Role-Play

Tipologia e durata: gruppo o individuale, 45-60 minuti

Carte: 1 per situazione, assegnata da chi conduce

Obiettivi: sviluppare pensiero critico, empatia e comunicazione affermativa e inclusiva; riflettere sul ruolo, in questo senso, di figure quali counselor, tutor, psicologə, educatricə, HR, personale sociosanitario.

Descrizione: Ogni partecipante riceve un “ruolo” (es. tutor, docente, genitore, psicologə) da parte di chi conduce, insieme a una carta tematica. Chi partecipa dovrà quindi rispondere o commentare la carta “dal punto di vista” del ruolo appena ricevuto. Dopo ogni turno, si discute collettivamente: cosa avrebbero fatto diversamente? Cosa rende difficile quel ruolo? Come si può migliorare l’ascolto in quel contesto? Per questo modello di esercizio, si consigliano le carte:

Perché usare il nome e i pronomi corretti è un atto di rispetto?

Cosa faresti se qualcuno venisse bullizzato per la sua identità?

Cosa significa subire microaggressioni?



**Co-funded by
the European Union**

Avventura Queer esempi pratici

4. Dialoghi trans-generazionali

Tipologia e durata: intergenerazionale (es. genitorə e figliə, educatricə e giovani adultə), 60-75 minuti

Carte: 2 a coppia, scelte in base all'età o all'esperienza

Obiettivi: facilitare il dialogo tra generazioni; condividere prospettive, dubbi e vissuti su temi identitari e specificamente LGBTIQ+; rafforzare legami e comprensione reciproca; rafforzare le competenze inclusive delle generazioni più anziane, delle figure genitoriali, ecc.

Descrizione: Le coppie (figliə/genitorə, adultə/adolescentə) scelgono due carte ciascuna, discutendone insieme. Ogni persona riflette e racconta cosa pensa della domanda o della situazione proposta. Nella seconda parte, il gruppo si riunisce e condivide impressioni sull'esperienza: cosa hanno scoperto di nuovo, cosa li ha sorpresə o messə a disagio, cosa vorrebbero approfondire. C'è un gap generazionale? E se sì, perché? Si consiglia l'uso delle seguenti carte:

Qual è la storia e il significato delle celebrazioni del Pride?

Perché pensi che visibilità e rappresentazione siano importanti?



Co-funded by
the European Union

Avventura Queer

esempi pratici

5. Crea una nuova carta

Tipologia e durata: individuale o in piccolo gruppo, 30-40 minuti

Carte: libera ispirazione, pesca libera

Obiettivi: sviluppare capacità espressive e creative; esplorare vissuti personali e identità; familiarizzare con la cultura visuale e narrativa LGBTIQ+, con i temi SOGIESC, in modo libero e in chiave esperienziale.

Descrizione: dopo una breve esplorazione del mazzo, alle persone partecipanti verrà chiesto di creare la propria carta: può essere un disegno, una frase, una domanda o uno scenario narrativo. Il risultato potrà svilupparsi a partire da una rielaborazione di una carta esistente o da un'esperienza personale. Alla fine, chi partecipa potrà condividere le nuove carte in un momento di restituzione, possibilmente in piccolo gruppo, creando un nuovo "mazzo collettivo". Carte d'esempio da cui partire:

Cosa significa per te "diversità"? E cosa significa "normalità"?

Come descriveresti il concetto di "famiglia scelta"? Perché è così importante per la comunità LGBTIQ+?



**Co-funded by
the European Union**



Co-funded by
the European Union

Close in the Distance

Palermo, Milano, Online

in partenariato con

Stichting Art. 1

Amsterdam, Paesi Bassi

Questo manuale è distribuito sotto Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

©2025 – Close in the Distance, Stichting art.1



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**Co-funded by
the European Union**