

La **GRANDE TOMBOLA** degli **ANIMALI**



Una divertente sfida per conoscere più di 140 specie!

INTRODUZIONE

Da sempre il mondo animale affascina i bambini! Questa semplice e divertente tombola interattiva permette di scoprire 144 specie di animali, dai più noti ai meno conosciuti, dai più grandi ai più piccoli, dai più eleganti ai più bizzarri e altri ancora!

Giocando, i bambini imparano i nomi degli animali, li collocano nel proprio ambiente di riferimento, cominciano a metterli a confronto, a scoprire alcune caratteristiche e ad effettuare le prime semplici classificazioni.

Il meccanismo di gioco consente inoltre di effettuare scelte strategiche e di sviluppare la memoria.

CONTENUTO

9 cartelle-ambiente - 1 plancia di gioco - 72 tessere degli animali - 12 tessere quiz - 9 schede sugli animali - 1 cartella regolamento.

PREPARAZIONE

Si distribuiscono le cartelle-ambiente fra i concorrenti in modo che ciascun concorrente abbia un uguale numero di cartelle. Si mescolano e si posizionano le tessere degli animali e dei quiz coperte sulla plancia di gioco, distribuendole in numero più o meno equivalente fra gli 8 spazi.

SVOLGIMENTO

Ciascun concorrente, a turno, pesca una tessera dalla plancia. Se l'animale pescato fa parte del suo ambiente, posiziona la tessera sulla propria cartella, altrimenti la rimette a posto, a sua scelta, sopra uno degli 8 mazzetti della plancia. Se la tessera pescata contiene una carta quiz, il concorrente alla sua destra gli pone una domanda. Se il giocatore di turno risponde in modo corretto, ha diritto di pescare altre due tessere (nel caso dei quiz verdi) o tre ulteriori tessere (nel caso dei quiz rossi). Vince chi per primo completa la propria cartella o le proprie cartelle.

MODALITÀ PER I QUIZ

Le domande sono identificate da un punto interrogativo verde o rosso. Con il verde la domanda da porre è fissa: indicando un animale contenuto in una qualsiasi delle cartelle dei partecipanti, chi pone la domanda può chiedere o il nome dell'animale o una delle 4 caratteristiche indicate dai simboli riportati in basso a destra (ad esempio: a quale classe appartiene? come respira?). Se invece si pesca un quiz rosso, il concorrente che pone la domanda può inventarla liberamente, basandosi comunque sul breve testo contenuto nelle schede tecniche.

LA SCELTA DEGLI ANIMALI E DEGLI AMBIENTI

Sono stati scelti 9 ambienti intesi in senso ampio (per esempio, la cartella "deserti africani" include anche animali di ambienti pre-desertici). Gli ambienti permettono di conoscere animali che si sono adattati in modo diverso (per esempio al freddo o al caldo) e che appartengono a tutte e cinque le classi dei vertebrati. Tra le specie prescelte compaiono animali sicuramente già noti ai bambini ma anche animali poco conosciuti o ignoti. Per ogni animale, le schede tecniche riportano alcuni dati che possono stimolare la curiosità, invitando i bambini a ricercare altre informazioni. Le icone colorate indicano la classe, la modalità di riproduzione (ovipari = fanno le uova; ovovivipari = le uova si schiudono nel corpo del genitore; vivipari = danno alla luce piccoli già formati), il modo in cui respirano, il tipo di alimentazione (sono compresi nei carnivori tutti gli animali che si cibano di altri animali, inclusi quindi insettivori e "spazzini").

CLASSE



MAMMIFERO



RETTILE



ANFIBIO



UCCELLO



PESCE

RESPIRAZIONE



ARIA



ACQUA

RIPRODUZIONE



VIVIPARO



OVOVIVIPARO



OVIPARO

ALIMENTAZIONE



CARNIVORO



ERBIVORO



ONNIVORO