

Come Dove Quando & Perché?

Questo gioco, basato sul metodo Talent Plus, promuove l'accrescimento delle conoscenze e stimola le inclinazioni dei bambini. Grazie alle domande delle carte quiz calibrate sulle discipline della scuola primaria e alla speciale meccanica di gioco, i giocatori possono "ampliare" le risposte aggiungendo informazioni sugli argomenti preferiti, favorendo la riflessione, il ragionamento e la capacità di dare definizioni precise. Viene inoltre aumentata l'interazione tra i giocatori mediante il sistema dei voti.

Preparazione

Si gioca in 4 o in 4 squadre composte da almeno 2 giocatori. Si monta il tabellone e si mette lo spinner al centro. Ciascun giocatore prende un pedone segnato e una paletta Plus dello stesso colore. Si mettono i mazzi di carte quiz sull'apposita plancia: il mazzo di carte con bordo *grigio chiaro* è adatto a bambini di 6-8 anni, mentre quello con bordo *grigio scuro* è per i bambini di 9-10 anni. È possibile farli giocare con uno o due mazzi di carte, a seconda delle loro capacità e delle loro conoscenze.

Infine si posizionano i pedoni sulla casella di partenza del tabellone (nera) e si tengono a portata di mano la lavagna, il pennarello cancellabile e le coccarde segnagiro.

Svolgimento

Comincia il giocatore più grande di età e si prosegue a turno, in senso orario. Alla partenza ogni giocatore sceglie una disciplina a piacere. Quindi il giocatore alla sua destra pesca una carta e gli rivolge la domanda corrispondente al colore della disciplina scelta. Nei turni successivi ciascun giocatore deve rispondere alla domanda dello stesso colore/disciplina della casella del percorso in cui si trova il proprio pedone.

 **STORIA E CITTADINANZA**

 **SCIENZE**

 **MATEMATICA**

 **GEOGRAFIA**

 **ITALIANO, ARTE E MUSICA**

Se il giocatore risponde in modo sbagliato non avanza sul tabellone.

Se risponde correttamente può decidere di:

- Girare lo spinner e avanzare di tanti punti quanti ne indica la freccia;
- Girare lo spinner e alzare la paletta Plus mostrando il punto interrogativo (?), per provare a raddoppiare il numero di caselle indicate dallo spinner.

In questo caso, nel tempo di un minuto,
dovrà fornire una informazione aggiuntiva
sull'argomento oggetto della domanda scrivendola sulla
lavagnetta, nel modo più chiaro e sintetico possibile, e leggendola ad
alta voce agli altri giocatori.

Ad esempio, se l'argomento della domanda è l'articolo determinativo, il giocatore
può aggiungere le seguenti informazioni:

UN ARTICOLO DETERMINATIVO È UNA PARTE DEL DISCORSO...

UN ARTICOLO DETERMINATIVO È UNA PARTE VARIABILE DEL DISCORSO...

GLI ARTICOLI DETERMINATIVI SONO IL, LO, LA, I, GLI, LE...

*Un modo semplice per poter aggiungere informazioni alle risposte è verificare se rispondono alle domande
"Dove?"; "Come?"; "Quando?" e "Perché?". Ad esempio: se l'argomento della risposta è "Roma capitale d'Italia",
possiamo scrivere che "Roma si trova nella regione Lazio" perché risponde alla domanda "Dove?".*

Quindi gli altri giocatori valutano l'informazione letta dal giocatore di turno. Se ritengono che l'informazione
aggiuntiva sia valida, alzano la propria paletta in segno di approvazione, mostrando il lato con il punto
esclamativo (!). Se è considerata valida da almeno 2 giocatori su 3, il giocatore di turno avanza sul tabellone di un
numero di caselle pari al doppio di quelle indicate dallo spinner. Altrimenti, se la risposta non è considerata valida
dalla maggioranza dei giocatori, il giocatore di turno indietreggia sul tabellone di tanti punti quanti ne indica lo
spinner.

Fine della partita e vittoria

La partita termina quando un giocatore compie 3 giri completi del tabellone o meno, a scelta dei dei giocatori.
Egli sarà il vincitore.

Pratica scatolina, facile da montare (fig.1, 2 e 3), per tenere in ordine le carte.

Fig.1



Fig.2

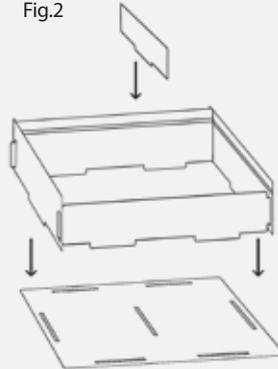


Fig.3

