

# IL GRANDE GIOCO DEGLI Animali

UNA GRANDE SFIDA  
PER CONOSCERE PIÙ  
DI 140 SPECIE!

## INTRODUZIONE

Da sempre il mondo animale affascina i bambini! Questo gioco interattivo permette di scoprire 140 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; Plancia di gioco; 72 tessere degli animali; 12 tessere quiz; 9 cartelle descrittive; Cofanetto portatessere.

## 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 otto 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 otto 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 (quiz con il punto interrogativo verde) o tre ulteriori tessere (quiz con il punto interrogativo rosso). Vince chi, per primo, completa la propria cartella o le proprie cartelle.

## MODALITÀ QUIZ

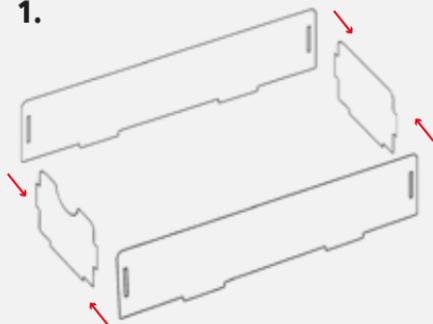
Le domande sono identificate da un punto interrogativo verde o rosso. Con il verde la domanda da porre è fissa: indicando un animale contenuto in una qualsiasi delle cartelle dei partecipanti, chi pone la domanda può chiedere o il nome dell'animale o una delle quattro caratteristiche indicate dai simboli riportati in basso a destra (ad esempio: a quale classe appartiene? Come respira?). Con il 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

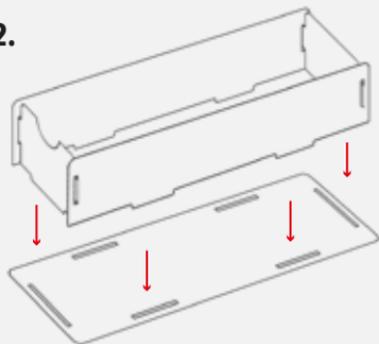
*Sono stati scelti nove animali intesi in senso ampio (per esempio, la cartella "deserti africani" include anche animali di ambienti predesertici). Gli ambienti permettono di conoscere animali che si sono adattati in modo diverso (per esempio al freddo o al caldo) e che appartengono a tutte e cinque 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

1.



2.



3.

