

REGOLAMENTO

CONTENUTO:

1 tabellone (fronte e retro. 4 mestieri per ogni facciata)
16 pedine personaggi-mestiere (8 mestieri nei 2 generi maschile e femminile) 8 schede -mestiere (4 luoghi da raggiungere: 3 negozi, 1 svago)
scontrini negozio
250 carte esercizio
carte imprevisti
banconote da 10 e 5, monete da 2 e 1
1 dado
12 casette proprietà

SCOPO DEL GIOCO:

Far vincere il proprio mestiere, accumulando la somma maggiore di denaro. Per raggiungere questo obiettivo è necessario:

- . cercare di risparmiare sulle spese (andare nei negozi da 2 Euro anziché da 5 Euro)
- . aggiudicarsi tante carte-semaforo (esercizi). **Ogni carta-semaforo svolta fa vincere 5 Euro!**
- . avere tante proprietà: **ogni 3 carte-semaforo svolte, si riceve una proprietà (casetta)**. Se un avversario arriva o supera la vostra proprietà, deve darvi 3 Euro!

Il tabellone:

Il tabellone raffigura le strade di una città con i suoi negozi ed edifici. Ogni tipologia di negozio compare 2 volte (da 5 Euro, da 2 Euro). Il percorso sulla strada principale è libero in entrambe le direzioni, sulla rotonda vi è l'obbligo di direzione, indicato dalle frecce. Esso favorisce lo sviluppo di strategie di gioco e di orientamento spaziale.

Carte-semaforo (esercizi):

Nel rispetto delle varie fasi di apprendimento dell'italiano, da parte dei bambini, sono stati creati esercizi di livelli diversi, in base all'età e competenze del giocatore:

Carte-semaforo arancioni:

- **METAFONOLOGIA** (adatte alla 1° elementare): Fluidità verbale sillabica e fonemica,

delezione sillaba iniziale/finale di parola, sillabazione, spelling, rime .

Carte-semaforo gialle:

- **CATEGORIZZAZIONI E ORGANIZZAZIONE DEL PENSIERO** (adatte per il biennio elementare): - Categorizzazioni (Es: nomi di frutti, indumenti, etc...), verbi (Es: azioni che compie la maestra), memoria procedurale e organizzazione del pensiero (Es: cosa serve per lavare i piatti, ingredienti per fare la torta...)

Espansioni, vendute a parte: Carte-semaforo rosse:

- **ECCEZIONI ORTOGRAFICHE** (adatte dalla 2°/3° elementare):gi/ghi, ge/ghe, ci/chi...sci/ scie, cu/cqu/qu...ha/a, ho/o...doppie, apostrofi, accento, parole con zione/zio/zia/zie...

Carte-semaforo blu (N.B. da questo livello, si consiglia di farle leggere dall'avversario, in quanto contengono esempi di risposte):

- **GRAMMATICA** (adatte dalla 3°/4° elementare): Nomi comuni/propri/ alterati/ primitivi/ collettivi..., sinonimi/contrari, aggettivi possessivi/ qualificativi, avverbi (modo, tempo, luogo, etc...), coniugazione dei verbi, verbi attivi/passivi/ transiti/intransitivi, soggetto sottinteso...

Carte-semaforo verdi: (N.B. da questo livello, si consiglia di farle leggere dall'avversario, in quanto contengono esempi di risposte)

- **ANALISI LOGICA** (adatte dalla 4°/ 5° elementare): Predicato verbale/ nominale, complemento diretto/indiretto...

Giocatori con età e competenze diverse possono svolgere, durante la partita, esercizi di colori differenti, in base alle proprie competenze. Questo permetterà ai giocatori più piccoli di ascoltare, dai giocatori più grandi, risposte che loro non saprebbero ancora dare ma che iniziano in qualche modo ad elaborare.

Ciò avrà il grande pregio di sfruttare l'apprendimento tra i pari che rappresenta la principale fonte di apprendimento da parte dei bambini. Inoltre, le diverse tipologie di esercizi permettono di lavorare su competenze specifiche, ancora deficitarie o da consolidare.

In tal modo, il genitore/terapista può scegliere di utilizzare un colore specifico di esercizi per lavorare col bambino su specifici obiettivi

PREPARAZIONE:

Ogni giocatore sceglie il proprio mestiere e riceve: 1 pedina personaggio/mestiere (da posizionare sul tabellone, al proprio posto di lavoro), 1 scheda-mestiere, 16 Euro.

SVOLGIMENTO:

Ogni giocatore posiziona il proprio personaggio/mestiere al proprio posto di lavoro, sul tabellone. Da lì, tirando il dado a turno, si dirige nei 4 luoghi riportati sulla propria scheda- mestiere (3 negozi, 1 luogo di svago). Raggiunta la casella interessata, paga alla cassa e riceve lo scontrino (per la “casella svago” non paga nulla e riceve lo scontrino). Non è necessario seguire l'ordine dei luoghi, così come compaiono sulla propria scheda-mestiere.

N.B. Se il negozio o il luogo di svago da raggiungere sono prima del numero fatto con il dado, ci si può fermare prima.

REGOLE DA RISPETTARE:

Gli acquisti e le attività di svago si effettuano fermandosi sulla rispettiva casella. Per ogni acquisto si paga alla cassa il prezzo dovuto (2 o 5 Euro) e si riceve lo scontrino. Per lo svago, non si paga nulla e si riceve lo scontrino.

SU QUALE TIPO DI CASELLA SIETE FINITI?

Posto di lavoro dell'avversario:

Ogni volta che un giocatore arriva o supera il posto di lavoro di un avversario, deve pagargli 3 Euro.

Casella negozi (luoghi da 2/5 Euro):

Se corrisponde al negozio segnato sulla vostra scheda-mestiere (da 2 Euro), pagate alla cassa e ritirate lo scontrino

Se corrisponde al negozio segnato sulla vostra scheda-mestiere (da 5 Euro) ma preferite risparmiare, non pagate e aspettate di arrivare al corrispondente da 2 Euro.

Se non corrisponde al negozio segnato sulla vostra scheda-mestiere, non succede nulla

Casella svago (luoghi gratis):

Se lo svago corrisponde a quello segnato sulla vostra scheda-mestiere, si ritira lo scontrino.

Se non appartiene a quello segnato sulla vostra scheda-mestiere, non succede nulla.

Casella grigio scuro numerata:

Ogni volta che un giocatore arriva o supera la casella grigio scuro numerata, occupata dalla proprietà (casetta) di un avversario, deve pagargli 3 Euro.

Se la casella è vuota, non succede nulla.

Casella semaforo:

Si pesca una carta-semaforo (esercizi di italiano) e si svolge l' esercizio riportato, in base alle proprie competenze.

OGNI ESERCIZIO SVOLTO FA VINCERE 5 EURO!

Se si ha difficoltà a svolgere l'esercizio, ci si fa aiutare, poi si vincono i 5 Euro.

OGNI 3 CARTE-SEMAFORO SVOLTE, SI RICEVE UNA PROPRIETÀ (CASETTA)! (Le carte-semaforo svolte vengono tenute dal giocatore e riconsegnate quando ne ha totalizzate 3).

Tale casetta (proprietà) può essere posizionata in modo strategico sul cartellone nei posti prestabiliti (caselle grigio scuro numerate). Se un giocatore arriva o supera una proprietà altrui, deve pagare al proprietario 3 Euro.

Casella passaggio a livello (imprevisti):

Si pesca la carta-passaggio a livello (imprevisti positivi o negativi).

Se una carta imprevisto ti dice che devi andare in un negozio (ex. vai in farmacia e paga alla cassa), puoi scegliere in quale dei 2 negozi andare (da 2 o 5 Euro). Non ricevi lo scontrino per spese effettuate come imprevisto. Se corrisponde a uno dei negozi della propria scheda-mestiere, oltre a pagare per l'imprevisto, si può pagare anche la propria spesa e ricevere lo scontrino.

Quando una carta imprevisto ti dice che devi andare in una determinata casella, non sono previsti pagamenti agli altri giocatori per il superamento della loro proprietà. Il saltare direttamente in una determinata casella non rappresenta un superamento.

Quando una carta imprevisto ti dice che puoi annullare uno dei 4 luoghi della tua scheda-mestiere, non paghi per quella spesa e non devi trasferirti sulla casella corrispondente. Resti sulla casella imprevisto su cui ti trovi in quel momento. Ritiri lo scontrino.

TERMINE DEL GIOCO:

La partita si conclude quando un giocatore torna al proprio posto di lavoro (da cui era partito), dopo essere andato nei 4 luoghi indicati sulla propria scheda-mestiere. Se il proprio posto di lavoro è prima del numero fatto con il dado, ci si può fermare prima. A quel punto ogni giocatore conta i propri Euro.

Chi non è ancora ritornato al proprio posto di lavoro, ma è già andato in tutti i 4 luoghi della propria scheda-mestiere, conta i propri Euro.

Chi non è ancora andato in tutti i 3 negozi della propria scheda-mestiere, deve pagare la cifra più alta (5 Euro) per ogni negozio non ancora raggiunto. Poi conta i propri Euro.

**N.B. Per aspirare alla vittoria, bisogna aver svolto l'attività di svago!
In caso contrario, non si può gareggiare alla designazione del vincitore.**

Chi ha accumulato la somma maggiore di euro vince! E può scaricare il “diploma di miglior...”, dal sito WWW.angelazerbino.eu