

W Il Corpo Umano

Regolamento

Perché è un gioco per tutti?

I giochi di percorso Talent School sono pensati per far giocare insieme bambini di età diversa: per esempio, un bambino di sei anni può sfidare uno di dieci. Come? Ciascuno, nel corso della stessa partita, si cimerà in una prova adatta alla sua età. Il gioco, così concepito, permette di valorizzare le capacità di tutti i giocatori, rendendo l'esito non scontato (il bambino di sei anni può battere quello di dieci!). Consente, inoltre, ai più piccoli di arricchire le proprie conoscenze e sviluppare nuove competenze, imparando dai più grandi. L'interazione tra bambini di età differente favorisce, infatti, i processi di socializzazione e stimola l'apprendimento cooperativo tipico delle attività di gruppo.



I'M A GENIUS TALENT SCHOOL



LISCIANI

Obiettivo del gioco

Vince chi guadagna per primo 4 coccarde.

Lo spinner

Lo spinner è diviso in due porzioni. La prima porzione indica di quante caselle un giocatore può avanzare sul tabellone e riporta i punteggi da 1 a 3 e lo STOP. Se il concorrente finisce su STOP rimane fermo un turno. La seconda porzione, quella esterna, riporta le indicazioni per i minigiochi (leggi la parte relativa ai minigiochi più avanti).

Preparazione

- Si monta lo spinner, assemblando la freccia sul supporto di plastica, come illustrato a fianco.
- Si apre il tabellone e si dispongono al centro il mazzo di carte quiz e i gettoni.
- Le special cards e le coccarde rimarranno a disposizione nella scatola del gioco.
- Ogni giocatore sceglie il proprio segnaposto e lo posiziona sulla casella Via.

Se tutti i giocatori hanno 5 o 6 anni, bisogna nominare un giudice (un bambino più grande o un adulto) che verificherà la correttezza delle prove e delle sfide. Il giudice, inoltre, potrà aiutare i bambini nelle domande più difficili.

Come si gioca

Il primo turno spetta al concorrente più giovane e, in base alla sua età, si comporta nel seguente modo:

- se ha **5 o 6 anni** gira lo spinner e avanza sul tabellone di tante caselle quante ne indica la freccia.
- se ha **7 o più anni** pesca una carta quiz dal mazzo e la porge al primo avversario di 7 o più anni alla sua sinistra (è necessario che questo giocatore sappia leggere); quest'ultimo legge a voce alta la domanda del colore corrispondente alla casella su cui è fermo il giocatore di turno, elencando le possibili risposte. Se il gioco è appena iniziato e non è possibile determinare il colore della domanda, bisogna leggere il primo quiz della carta.

N.B Il giocatore potrà scegliere se rispondere a un quiz del lato arancione (domande semplici) o del lato azzurro (domande più difficili).

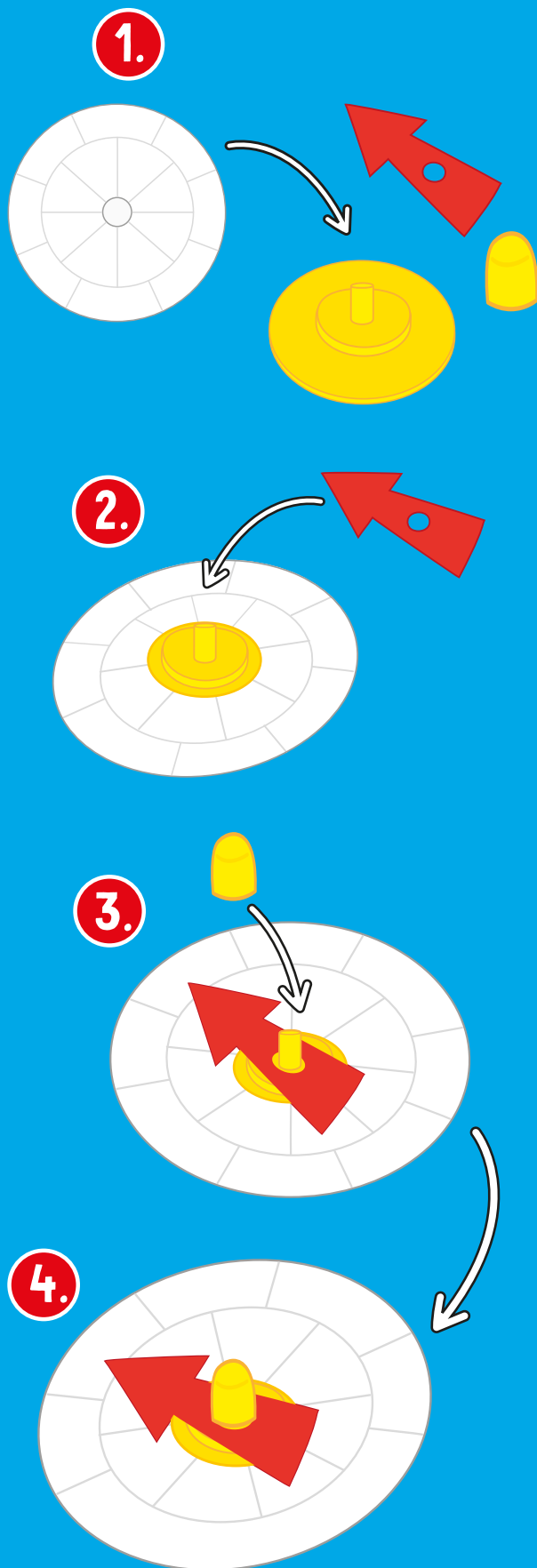
A questo punto:

- Se il giocatore risponde correttamente, gira lo spinner e avanza sul tabellone di tante caselle quante ne indica la freccia.
- Se la risposta è errata, resta fermo.

Il turno passa quindi agli altri giocatori in senso antiorario e così si continua fino alla fine del gioco.

Ogni volta che un giocatore completa un giro, superando la casella VIA, guadagna una coccarda. Per vincere una partita occorre accumulare 4 coccarde.

Per montare lo spinner



Caselle speciali

Casella X2 Se il giocatore raggiunge questa casella, si comporta in modo diverso a seconda della sua età:

- se ha **5 o 6 anni** raddoppia il risultato dello spinner e procede lungo il percorso. Se però il risultato è STOP, resta fermo per due turni anziché uno.

- se ha **7 o più anni** pesca una carta quiz e sceglie liberamente la domanda a cui rispondere tra tutte quelle riportate. In caso di risposta esatta, raddoppia il risultato dello spinner e prosegue. Se però il risultato è STOP, resta fermo per due turni anziché uno.

Casella SCAMBIO Se un giocatore raggiunge questa casella, scambia i gettoni accumulati con quelli del giocatore alla sua destra. Se non ha accumulato gettoni, la casella non produce effetto.

Casella MINIGIOCO il giocatore sceglie un avversario da sfidare e affronta una prova, procedendo in questo modo:

- **se gli sfidanti hanno 5 o 6 anni** estraggono una special card a testa. Il giudice leggerà l'indovinello presente sul lato della carta contrassegnato dal punto interrogativo. Chi risolve il proprio indovinello vince un gettone. In caso di parità, vincono entrambi. **NOTA:** un bambino di 5 o 6 anni può sfidare solo un avversario della sua età.

- **se gli sfidanti hanno 7 anni o più** il più giovane gira lo spinner per sapere quale sarà l'argomento della sfida: parti del corpo, muscoli, organi interni, ossa, sensi e funzioni. Gli sfidanti pescano quindi 6 special cards a testa e, tra le parole riportate sul lato colorato, dovranno indicare tutte quelle che corrispondono all'argomento di riferimento. Chi ne indica di più senza fare errori vince un gettone. In caso di parità, vincono entrambi.

N.B. Alcune parole possono essere associate a più di una categoria; per esempio, la parola "naso" è sia una parte del corpo, sia un organo di senso. Le soluzioni su questo regolamento vi aiuteranno a verificare se risposte indicate sono corrette.

Il vincitore del minigioco guadagna un gettone. Ogni gettone è un "turbo" che può accelerare il gioco. Quando il concorrente guadagna un gettone può scegliere se giocarlo subito o accumularlo. Se lo gioca subito, balzerà immediatamente avanti di 5 caselle. Se sceglie di conservarlo, può capovolgere il proprio segnaposto e inserirvi all'interno il gettone: quando avrà accumulato 3 gettoni avrà diritto a una coccarda e ricomincerà il suo percorso dalla casella VIA. Una volta usati, i gettoni vengono rimessi in gioco. Il giocatore che sceglie di accumulare i gettoni può comunque avanzare di una casella.

Caselle speciali

Casella X2



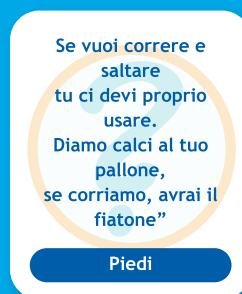
Casella SCAMBIO



Casella MINIGIOCO



lato con punto interrogativo
(5-6 anni)



lato colorato
(7 o più anni)

Lo spinner indica l'argomento **ossa**





Soluzioni

	parti del corpo	organi interni	ossa	muscoli	sensi e funzioni		parti del corpo	organi interni	ossa	muscoli	sensi e funzioni
addominali						metabolismo					
adduttore						metacarpo					
appendice						metatarso					
battito cardiaco						milza					
bicipite						movimento					
bocca						naso					
calcagno						occhio					
capelli						olfatto					
carpo						omero					
cervelletto						orecchio					
circolazione sanguigna						pelle					
clavicola						perone					
coccige						peroneo lungo					
costola						piede					
crescita						polmoni					
cuore						polpaccio					
deltoidi						prostata					
digestione						quadricipite					
esofago						radio					
estensore delle dita						reattività					
falange						rene					
faringe						respirazione					
fegato						riproduzione					
femore						semitendinoso					
fianchi						soleo					
fronte						sonno					
gamba						spalla					
gemello mediale						stomaco					
grande dorsale						tatto					
grande gluteo						tibia					
grande pettorale						trachea					
grande rotondo						trapezio					
guancia						tricipite					
gusto						udito					
intestino crasso						ulna					
intestino tenue						utero					
linguaggio						vertebra					
mandibola						vescica					
mano						vista					
memoria						vita					
mento											