

Interreg

Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

ITALIA SVIZZERA - ITALIE SUISSE - ITALIEN SCHWEIZ



UNIONE EUROPEA



SINBIOVAL

Il gioco Biologico!

versione in terra

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è arrivare alla casella 40 per primi.

Il primo giocatore che si ferma sulla casella 40, a fronte di un tiro con i dadi o di un bonus, vince.

Cosa c'è nella scatola

Un set di 40 segnaposto in alluminio con la numerazione delle posizioni, un dado, un mazzo di carte delle domande, una carta con i bonus e le penalità, un libretto con le risposte alle domande.

Giocatori

È possibile giocare con più giocatori, ogni giocatore sarà la "pedina vivente".

Una persona che non sta giocando fa da giudice e coordinerà il gioco.

Le regole

Inizia chi tirando il dado fa il punteggio maggiore, in caso di parità si tira nuovamente.

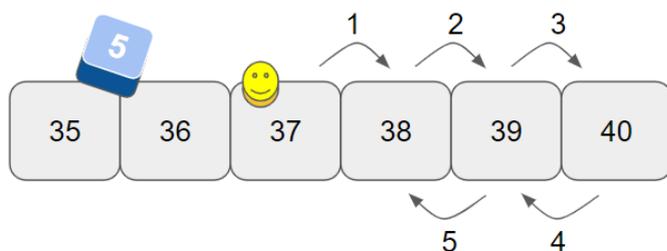
Il giudice provvede a mischiare le carte con le domande.

A turno i giocatori lanciano il dado.

Nel caso esca il valore zero ("X") non succede nulla e il turno passa al giocatore successivo.

Se il punteggio è da 1 a 5 il giocatore avanza del numero di caselle corrispondenti al valore del dado.

Se si dovesse superare la casella 40 il conteggio prosegue tornando indietro



Ad esempio se si è sulla casella 37 e il dato lasciato segna 5, la casella finale sarà la 38.

Ogni nuova casella raggiunta si prende dal mazzo delle domande una carta sulla quale viene proposta una domanda a cui dare una risposta di tipo “VERO” “FALSO”.

Il giudice controlla se la risposta è corretta o sbagliata. In entrambi i casi il concorrente lancerà il dado e avrà un bonus o un malus come indicato nella tabella seguente.

A titolo di esempio se la risposta del concorrente è esatta con il lancio del dado il punteggio è 1 allora avrà il bonus “Tira ancora”.

Le carte vengono pescate una sola volta per turno. Dopo averla pescata si mette in fondo al mazzo.

Bonus e penalità

Dado	Bonus	Penalità
0 (X)	Tira ancora	Fermo un giro
1	Avanti 1 casella	Indietro 1 casella
2	Avanti 2 caselle	Indietro 2 caselle
3	Se hai qualcuno davanti raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei	Se hai qualcuno dietro raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei
4	Se sei su una casella pari, vai avanti di 2 caselle, altrimenti di 1	Se sei su una casella dispari, vai indietro di 2 caselle, altrimenti di 1
5	Se ti trovi prima della casella 20 vai alla 20, altrimenti resti dove sei	Torna all'inizio

Fine partita

Quando un giocatore raggiunge la posizione 40 vince e la partita termina. è possibile avviare una nuova partita.

Lo scopo del gioco è anche quello di accrescere la consapevolezza rispetto al tema del biologico, si suggerisce quindi di soffermarsi sulle domande e sulle risposte per rendere più efficace questo passaggio di informazioni pur erogate in una forma giocosa.