

REGOLAMENTO

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 !
- . Ogni 3 carte-semaforo svolte, si riceve una proprietà (casetta). Se gli avversari transitano dalla vostra proprietà, devono 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 può scegliere 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 può scegliere di farle leggere dall'avversario, in quanto contengono esempi di risposte) (foto fronte e retro)

- **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, 1 foglio bianco, 16 euro.

Scegliere un giocatore che faccia da cassiere: durante la partita egli avrà il compito di incassare dai vari giocatori i soldi per le spese nei negozi, dare il resto e consegnare gli scontrini.

Ovviamente, anche il cassiere può prendere parte alla sfida di Gam- Giochiamo ai mestieri in qualità di normale giocatore, assicurandosi di tenere i soldi e gli scontrini della cassa ben distinti e separati dai propri.

Posizionare il mazzo di carte-semaforo e il mazzo di carte-passaggio a livello, al lato del tabellone.

SVOLGIMENTO:

Ogni giocatore posiziona il proprio personaggio/mestiere sul proprio posto di lavoro, sul tabellone.

Da lì, tirando il dado a turno, si dirige nei 4 luoghi riportati sulla propria scheda- mestiere.

Raggiunta la casella interessata, paga alla cassa e riceve lo scontrino. Non è necessario seguire l'ordine dei luoghi, così come compaiono sulla propria scheda-mestiere.

N.B. Se il luogo da raggiungere è 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:

Si pagano 3 euro all'avversario se si è finiti sopra o se si ha attraversato il suo posto di lavoro. Per pagare, è sufficiente attraversarla, non bisogna necessariamente fermarsi sopra.

Casella negozi:

Se il negozio non appartiene a quelli segnati sulla propria scheda-mestiere, non si paga nulla. Se corrisponde a quello segnato sulla propria scheda, si può scegliere se pagare o aspettare di arrivare all'altro negozio corrispondente (Es. se corrisponde a quello da 5 euro, ma si preferisce risparmiare, non si paga nulla e si aspetta di arrivare al suo corrispondente da 2 euro).

Casella semaforo:

Si pesca una carta-semaforo (esercizi di italiano) e si svolge esercizio riportato. 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 (le carte-semaforo svolte vengono tenute dal giocatore e riconsegnate quando ne ha totalizzate 3), si riceve una proprietà (casetta), che si può posizionare in modo strategico sul cartellone nei posti prestabiliti (caselle numerate). Gli avversari che attraverseranno una proprietà altrui (è sufficiente attraversarla, non bisogna necessariamente fermarsi sopra) dovranno pagare al proprietario 3 euro. Se lo stesso giocatore ha occupato 2 caselle vicine, si pagano 6 euro (3 euro per 2 volte).

Casella numerata:

Si pagano 3 euro all'avversario, solo se la casella è occupata da una sua proprietà. Per pagare, è sufficiente attraversarla, non bisogna necessariamente fermarsi sopra.

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 dal fruttivendolo 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 tua scheda-mestiere, oltre a pagare per l'imprevisto, puoi pagare anche la tua 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 attraversamento della loro proprietà. Il saltare direttamente in una determinata casella non rappresenta un attraversamento.

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.

Casella svago:

Se il tipo di svago non corrisponde a quello della propria scheda-mestiere, non succede nulla. Se corrisponde allo svago della propria scheda-mestiere, si ritira 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 lo 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