

Centro scolastico Redemptoris Mater

Classe 1^a liceo Scienze Umane

FIZZY GAME

Con il nostro progetto “Giocando... si impara” vogliamo evidenziare l'importanza del gioco per grandi e piccini .

E' dimostrato scientificamente che il gioco ha una valenza educativa e produce effetti benefici sulla socializzazione, sulla collaborazione e sulla tecnica del “lavoro di gruppo”.

Questa tesi era già affermata dall'antico oratore latino Quintiliano che durante l'arco della sua vita si è occupato anche di pedagogia, studiando il valore dell'istruzione scolastica e le modalità di attuazione. Infatti a quei tempi gli insegnanti adottavano come metodo di istruzione mezzi punitivi.

Conclusa questa breve prefazione i ragazzi della 1° liceo vi presentano il gioco da tavolo “FIZZY GAME ”.

REGOLAMENTO GIOCO "FIZZY GAME"

MATERIALI:

- una plancia composta da caselle scomponibili;
- quattro pedine;
- otto contenitori per carte;
- fogli per scrivere
- 1 penna;
- un dado
- un mazzo di carte da gioco;

Gioco per tre-quattro giocatori o tre-quattro squadre.

Età: +13 anni

Per iniziare ogni squadra o giocatore lancia il dado: chi ottiene il numero più alto comincia il gioco.

Si procede in senso orario.

Per avanzare si tira il dado e si procede di tante caselle quante ne sono indicate sulla faccia dello stesso.

A seconda della casella su cui si capita, la squadra o il giocatore avversario prende una carta dal contenitore del colore corrispondente alla casella e legge la domanda.

I destinatari o destinatario hanno 45 secondi per rispondere (se si gioca a squadre, i membri di ognuna di esse si consultano tra di loro e la risposta viene data da un/una portavoce scelto/a prima dell'inizio del gioco).

Se la risposta è corretta la squadra prosegue tirando il dado fino ad un massimo di tre volte.

Se la risposta è errata si sta fermi nella casella in cui ci si trova e si aspetta il proprio turno.

Per vincere il gioco bisogna arrivare alla casella finale (Domandone) e rispondere alla domanda specifica per tale casella:

- Se nell'ultimo tiro il numero riportato sul dado è maggiore del numero delle caselle tra la casella finale e la pedina, ci si ferma comunque sul Domandone.
- se si dà la risposta sbagliata si torna indietro di dieci caselle.
- Vince chi risponde per primo correttamente alla domanda finale.

ENJOY!

" Fizzy game "

How to play

Inside the box you can find :

- boards
- 4 tokens
- 8 cards boxes with topic cards
- sheets of paper
- 1 small ball
- 1 pen
- 1 skipping rope

Players 3-4 players or teams

Age : +13

Before starting :

- Every team casts the dice : Whoever rolls the highest number goes first,
- Teams play clockwise
- At each throw the team goes on for the number of tiles indicated by the dice
- The team stops on the tile and answers the question read aloud by the next team in no more than 45 sec
- If the answers is correct the team throws the dice again (no more than 3 times)
- If the answers is wrong the team stops on that tile and waits for its turn .
- The team has to answer the Big Question to win
- If the last throw is more than the number of tiles needed to get to the Big Question, the team stops on the Big Question tile anyway.
- If the answer is wrong, the team goes 10 tiles back and waits for its turn

If the answers is correct, the team wins

ENJOY !