



GEM IN

Regole del gioco



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/Z1/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]

   

    

Il gioco è pensato per un massimo di 8 giocatori o più se si gioca a squadre.
L'insegnante/moderatore sarà colui che leggerà le domande ai giocatori.

Il gioco segue un percorso geometrico che forma una spirale (il tema del logo).
I giocatori posizionano le loro pedine sul punto di partenza e, dopo aver estratto a sorte chi è il primo giocatore, il gioco inizia e prosegue in senso orario (giocatore a sinistra).
Il primo che arriva al centro, dove c'è il logo GEM IN, vince!

Quindi, via!!!

Tutto ciò di cui avete bisogno:

- Il gioco da tavolo con i suoi due mazzi di carte (carte Domande e carte Jump) e i suoi dadi
- Carte
- Penne
- Orologio (timer)
- Curiosità e creatività

I triangoli che compongono la spirale hanno colori diversi e ogni colore rappresenta un argomento:

Arancione	Scienze umane
Marrone	Musica e arte
Rosso	Logica
Verde	Scienza
Blu chiaro	Europa
Viola	Valori sociali
Grigio	Media e tecnologie
Blu	Sport e Hobby

Sono disponibili 2 pacchetti di carte: il pacchetto Domande e il pacchetto Jump.

Pacchetto domande:

Ogni carta è a doppia faccia, numerata e contiene 8 domande a scelta multipla, una per ogni argomento. Quando i giocatori tirano i dadi, spostano le loro pedine di un numero di caselle pari al numero dei dadi. Quando si fermano sulle varie caselle, l'insegnante/moderatore prende una carta dalla confezione delle domande e legge la domanda del colore della casella raggiunta dai giocatori.

- Se il giocatore risponde correttamente, può rilanciare i dadi e continuare il suo turno;
- Se il giocatore sbaglia la risposta, rimane nella casella in cui si trova e il gioco continua con un altro giocatore; quando arriva il suo turno, però, prima di lanciare i dadi, deve rispondere a un'altra domanda sull'argomento su cui ha sbagliato la risposta precedente.

In questo caso l'insegnante/moderatore prenderà una carta e leggerà la domanda dello stesso colore della casella in cui si trova il giocatore. Se il giocatore risponde bene, lancia il dado e continua a seguire le regole, altrimenti si ferma di nuovo, e così via finché non dà la risposta giusta sull'argomento in cui si trova.

- Tempo:

Da quando il moderatore legge la domanda i giocatori hanno solo 1 minuto per rispondere. Per tutte le domande di Logica e/o Scienze che richiedono ragionamenti complessi o calcoli matematici, il moderatore fornirà fogli e penne per la loro trascrizione (se necessario) e i giocatori avranno 2 minuti per rispondere.

Pacchetto Jump:

Ci sono anche alcuni triangoli bianchi con una freccia che indicano un'altra casella: quando i giocatori raggiungono una casella bianca, l'insegnante non prenderà nessuna carta dal mazzo delle domande. I giocatori che raggiungono la casella bianca pescheranno una carta dal mazzo "Jump" che darà loro la possibilità di fare un Jump in avanti senza seguire il percorso classico.

Le carte Jump hanno lo scopo di stimolare un metodo collaborativo.

Il giocatore che pesca una carta Jump ha la possibilità di scegliere un compagno (se il gioco è a squadre, deve scegliere un compagno dell'altra squadra) e di giocare insieme, il che significa che vincerà o perderà insieme.

Ogni carta del pacchetto Jump contiene una singola parola e i giocatori che la pescano dovranno essere creativi per permettere al compagno scelto di indovinare la parola.

- Come:

Dopo aver pescato la carta Jump, senza mostrarla a nessuno, il giocatore deve lanciare il dado e, a seconda del numero che esce, deve mimare, disegnare o cantare la parola della carta.

- Se escono i numeri 1 o 2, il giocatore deve disegnare l'oggetto/azione/nome della carta.

- Se escono i numeri 3 o 4, deve mimare l'oggetto/azione/nome scritto sulla carta.

- Se escono i numeri 5 o 6, deve inventare e cantare una strofa di una canzone che parli della parola scritta nella carta Jump, ma senza nominare la parola stessa.

- Se il compagno indovina la parola, il giocatore che ha preso la carta Jump salta nella casella indicata dalla freccia e continua il suo turno lanciando di nuovo i dadi.

Il compagno che ha indovinato la parola, invece, avanza verso la casella del Jump più vicina e quando arriva il suo turno pesca una carta dal mazzo del Jump seguendo le regole del Jump.

(Se il compagno che indovina si trova in una posizione in cui non ci sono più caselle del Jump, avanza di 3 posizioni).

- Se il compagno fallisce e non indovina la parola, entrambi i giocatori rimangono nelle caselle in cui si trovano e il gioco continua normalmente con un altro giocatore.

L'opzione Jump può essere utilizzata una sola volta!!!

- Tempo:

Il giocatore che gioca la carta Jump avrà un massimo di 2 minuti per far indovinare la parola al suo compagno.

Siete pronti?

Iniziamo!!!