



Corso di italiano per bambini stranieri



Istruzioni per l'uso

Preparazione dei materiali

Per giocare a Giramondo in versione da tavolo è necessario preparare i materiali:

- Il tabellone da gioco
- Il dado
- Le pedine
- Le cartoline
- I premi

Tutti i materiali sono disponibili in formato pdf nel CD docente, all'interno della cartella "giramondo". Una volta aperti i file, stamparli e ritagliare gli elementi.

Il tabellone è disponibile sia in formato pdf nel CD sia in formato poster all'interno della scatola.



Le regole del gioco

Ogni giocatore sceglie una pedina con cui muoversi all'interno del tabellone, e quindi il Paese da cui partire:

- il panda Pongo parte dalla Cina;
- l'aquila Lata parte dall'Albania;
- il lama Pelè parte dal Perù;
- il fennec Amir parte dal Marocco;
- il lupetto Tito parte dall'Italia;
- la capretta Meri parte dalla Romania.

Gli spostamenti avvengono lanciando il dado.

Lo scopo del gioco è collezionare le 6 cartoline dei Paesi: Albania, Romania, Cina, Marocco, Perù, Italia. Per farlo il giocatore deve dirigersi sulle caselle dei Paesi corrispondenti.

Quando un giocatore capita su una casella Paese pesca una cartolina di quel Paese e prova a rispondere al quesito. Se la risposta è corretta il giocatore vince la cartolina, altrimenti dovrà riprovare.



Il giocatore che per primo colleziona le 6 cartoline vince la partita e un premio.

Il dado

Il dado può essere usato seguendo le indicazioni riportate nella tabella seguente.



Puoi andare avanti o indietro di una casella.



Puoi andare avanti o indietro di due caselle.



Puoi andare avanti o indietro di tre caselle.








Puoi volare su qualsiasi "casella Paese" libera.



Stai fermo un giro.

Le caselle del tabellone

Il tabellone è formato da 5 tipi di caselle.

	Se il giocatore capita su una casella BONUS può spostarsi di nuovo di una o due caselle, avanti o indietro.
	Se il giocatore capita su una casella JOLLY può spostarsi di nuovo per andare su una qualsiasi "casella Paese" libera.
	Se il giocatore capita su una casella MALUS deve stare fermo un giro.
	Se il giocatore capita su una CASELLA PAESE può provare a rispondere al quesito per vincere la cartolina corrispondente.
	Se il giocatore capita su una casella vuota il turno passa all'altro giocatore.

I premi

Il giocatore che colleziona per primo tutte le cartoline è il vincitore.

Ci sono 6 diversi premi, ciascuno dei quali corrisponde a uno dei 6 Paesi.

Le attività consistono nella realizzazione di un souvenir: l'aquilone per l'Albania, il Mărțișor per la Romania, il Tangram per la Cina, i tatuaggi con l'henne per il Marocco, la Piñata per il Perù, la maschera di Arlecchino per l'Italia.

