

GIOCO DELLE PAROLE

MATERIALE:

- TABELLONE DI GIOCO
- DADO
- PEDINE
- FOGLI O LAVAGNETTE
- MATITE O PENNARELLI

ISTRUZIONI:

INIZIA A GIOCARE IL GIOCATORE PIÙ GIOVANE, OPPURE IL GIOCATORE O LA SQUADRA CHE, TIRANDO IL DADO, OTTIENE IL NUMERO PIÙ ALTO.

OGNI GIOCATORE/SQUADRA AVANZA SUL TABELLONE DEL NUMERO DI CASELLE INDICATO TIRANDO IL DADO. AVANZANDO SI POSSONO INCONTRARE DIVERSE CASELLE:

- CASELLA SILLABA/SUONO: IL GIOCATORE DOVRÀ DIRE AD ALTA VOCE UNA PAROLA CHE INIZI CON LA SILLABA SCRITTA NELLA CASELLA. NEL CASO IN CUI CI RIESCA POTRÀ FERMARSI LÌ E ATTENDERE IL PROSSIMO TURNO, IN CASO CONTRARIO DOVRÀ ARRETRARE DI 2 CASELLE.

- CASELLA DISEGNO: IL GIOCATORE DOVRÀ SCRIVERE SU UN FOGLIETTO O UNA LAVAGNETTA LA PAROLA DISEGNATA. NEL CASO IN CUI VENGA SCRITTA CORRETTAMENTE POTRÀ FERMARSI LÌ E ATTENDERE IL PROSSIMO TURNO, IN CASO CONTRARIO DOVRÀ ARRETRARE DI 2 CASELLE.

- CASELLA DADO: TIRA ANCORA IL DADO

- CASELLE CON STELLINA : SE LA RISPOSTA DATA È CORRETTA, IL GIOCATORE AVANZA DI UNA CASELLA

- CASELLA SALTÌ UN ★ TURNO: RESTI FERMO UN TURNO.

VIA

DO



CHI

RA

BU

SALTI UN
TURNO



VI



TR



GLI

ZE



NO

SCF
SCI



FE



CHE

GE

PA

FR



SALTI UN
TURNO



GHE



SI

TU

LO

GN

BR



MA

GHI



GI

ARRIVO