

## Istruzioni per i nostri giochi educativi

IT

Lo scopo dei nostri giochi è divertirsi durante il gioco e imparare o rafforzare qualcosa. Il gioco è adatto da uno a sei giocatori e si svolge su un tavolo. Più giocatori partecipano, più divertente è. La difficoltà può essere aumentata dando ai giocatori più di un tableau, eventualmente mescolato con i nostri altri giochi educativi.

Video Istruzioni:



### **Variante 1, Velocità:**

Questa variante è adatta a giocatori di abilità approssimativamente uguale e prevede una competizione tra di loro.

Ogni giocatore ha bisogno di un tableau; gli altri vengono messi da parte. Prima vengono prese le carte più piccole e mescolate con il lato dell'immagine rivolto verso il basso al centro del tavolo, in modo che il lato bianco con il testo sia in alto. Anche i tableau vengono distribuiti ai giocatori con il lato dell'immagine rivolto verso il basso, e non è loro permesso guardare le soluzioni. Al comando del giocatore più anziano, tutti girano contemporaneamente i loro tableau in modo che le soluzioni siano visibili, e iniziano a cercare il più velocemente possibile le carte delle attività corrispondenti. Chi trova la carta giusta la inserisce nel suo tableau. Per verificare se l'attività è stata risolta correttamente, serve l'immagine sul lato anteriore. Il giocatore che riempie correttamente il suo tableau per primo è il vincitore. Gli altri continuano a giocare per le posizioni rimanenti.

### **Variante 2, Tutti Possono Vincere:**

Questa variante di gioco è adatta a giocatori di diversa abilità, poiché la fortuna decide quale carta viene pescata.

Ogni giocatore ha bisogno di un tableau, e gli altri vengono messi da parte. Le carte vengono prese e inserite nel sacchetto di cotone incluso. Il giocatore più giovane inizia. Riceve il sacchetto con le carte. Chi ha il sacchetto pesca una carta e legge ad alta voce il retro della carta. Chi ha il risultato nel suo tableau, lo grida forte, riceve la carta, la inserisce nel suo tableau, prende il sacchetto e può pescare di nuovo. Se un giocatore commette un errore (che si nota se l'immagine non corrisponde), deve posare questa carta sul tavolo, e gli altri giocatori cercano il risultato corretto. Come penalità, deve restituire un'altra carta già nel suo tableau e inserirla nel sacchetto. Il vincitore è il giocatore che completa il suo tableau per primo, ma il gioco continua finché non ci sono più carte nel sacchetto.

### **Variante 3, Apprendimento Individuale:**

Un adulto determina quante attività devono essere risolte, prende le carte, le mette con il lato dell'immagine rivolto verso il basso sul tavolo e le mescola. Lo scolaro risolve l'attività, mette la carta nel posto corrispondente e può auto verificare; se l'immagine combacia, l'attività è stata risolta correttamente. Potrebbe essere necessario verificare se c'è stato imbroglio e se l'attività viene risolta come un puzzle.