

CITTA' DI
VENEZIA



DIREZIONE SVILUPPO
ORGANIZZATIVO E STRUMENTALE
SETTORE SERVIZI EDUCATIVI
PROGETTAZIONE EDUCATIVA



LUDOTECA
LA LUNA NEL POZZO

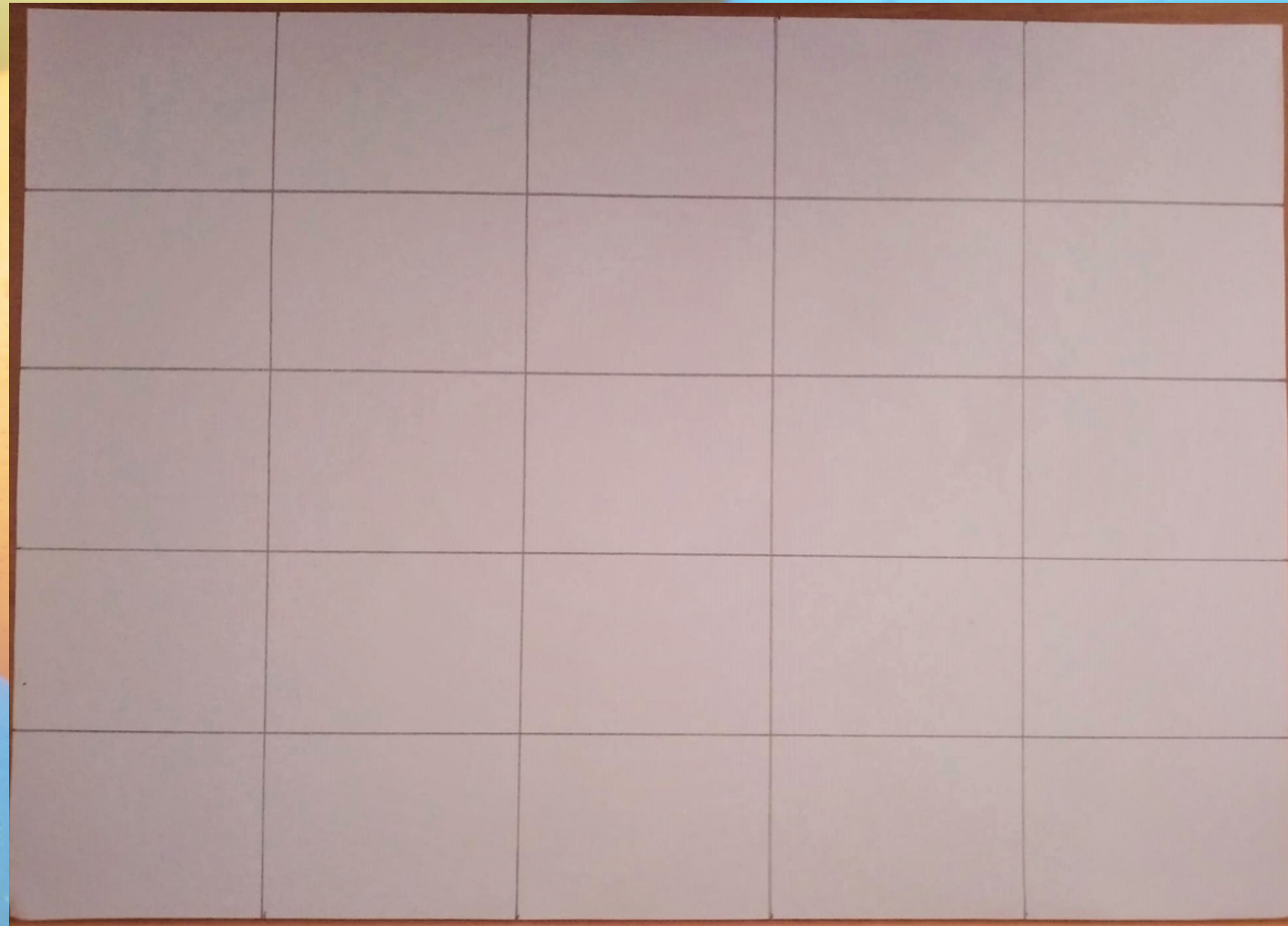


TROVA LE UOVA

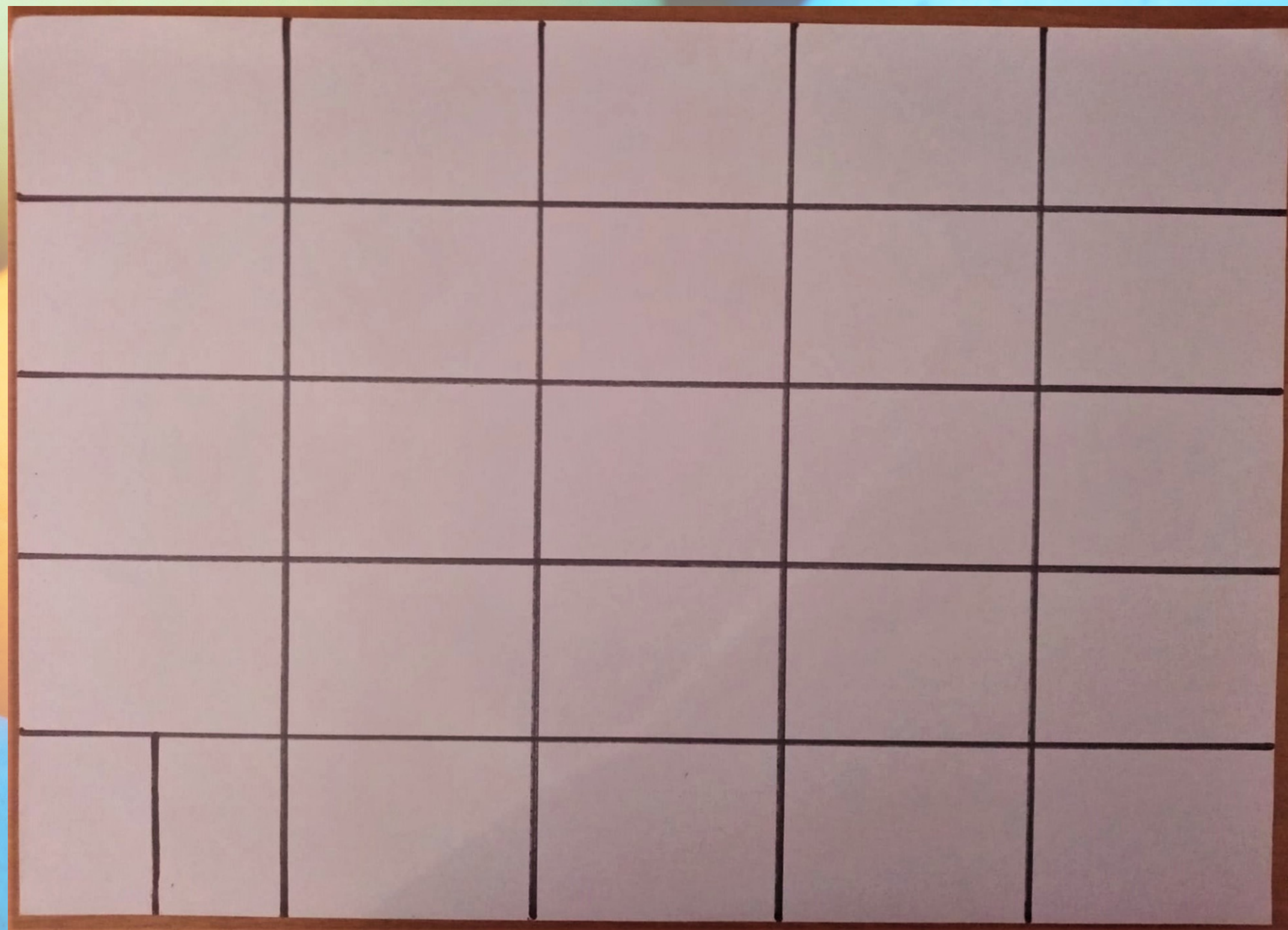


UN GIOCO PER BAMBINI DAI 5 AI 9 ANNI

PER CREARE IL GIOCO:



-Prendi le misure del tuo foglio e dividilo in caselle 5X5



-Ripassa le righe con un pennarello nero in modo che siano visibili e dimezza la prima casella come da foto (in tutto 26 caselle)

		CHI DISEGNA PIÙ VELOCEMENTE 5 UOVA RESTA NELLA CASELLA E GLI ALTRI GIOCATORI TORNANO INDIETRO DI 2	TORNI ALLA CASELLA 19	HAI VINTO
21	22	23	24	25
VAI INDIETRO DI 3 CASELLE	PER UN TURNO DIVENTI UNA STATUA, PUOI MUOVERTI SOLO PER TIRARE I DADI, SE SBAGLI TORNI ALLA CASELLA 8	TROVA LE UOVA	PUOI PARLARE SOLO FACENDO IL VERSO DELLA GALLINA PER 2 TURNI, SE SBAGLI, TORNI ALLA PRIMA CASELLA	
20	19	18	17	16
	TROVA LE UOVA	ARRIVI ALLA CASELLA 17	VAI INDIETRO FINO ALLA CASELLA 8	
11	12	13	14	15
CHI RIESCE A DISEGNARE 5 UOVA PIÙ VELOCEMENTE, VA AVANTI DI 1 CASELLA	TORNA ALLA CASELLA 7	VAI INDIETRO DI 4 CASELLE		FAI 10 GIRAVOLTE SALTELLANDO COME IL CONIGLIETTO PASQUALE
10	9	8	7	6
PARTENZA	VIA!	VAI AVANTI DI 4 CASELLE	TORNA INDIETRO DI 2 CASELLE	TROVA LE UOVA
1	2	3	4	5
				VAI ALLA CASELLA 10

-Compila le caselle: puoi prendere spunto da qui, o fare a tuo piacimento



-Colora come più ti piace ogni casella e aggiungi se vuoi qualche disegno...

IL GIOCO E' FATTO!

COSA SERVE:

- **Un dado e delle pedine (prese da un altro gioco da tavolo)**
 - **Una decina di uova (preferibilmente di cioccolato)**
 - **Fogli bianchi e matite**
 - **Un cronometro (anche dal telefono)**
 - **Il piano da gioco**



ECCO COME GIOCARE:

- **Qualcuno dovrà nascondere le uova in giro per la casa (circa una decina)**
 - **Inizia chi fa il numero più alto con il dado**
- **Alla casella "TROVA LE UOVA" si ha un minuto di tempo per cercarle e riportarle nel piano di gioco. In base a quante uova si trovano, si va avanti per un numero pari di caselle (esempio: se si trovano 2 uova, si va avanti di 2 caselle)**
- **Per vincere bisogna fare il numero giusto con il dado, altrimenti si torna indietro (esempio: se si è al numero 23 e si fa 6 col dado, si arriva al 25 e si torna indietro fino al numero 21)**

SEGUITE LE ISTRUZIONI SCRITTE NELLE CASELLE E BUON DIVERTIMENTO!