



IL GIOCO DEL GIROCONIGLIO

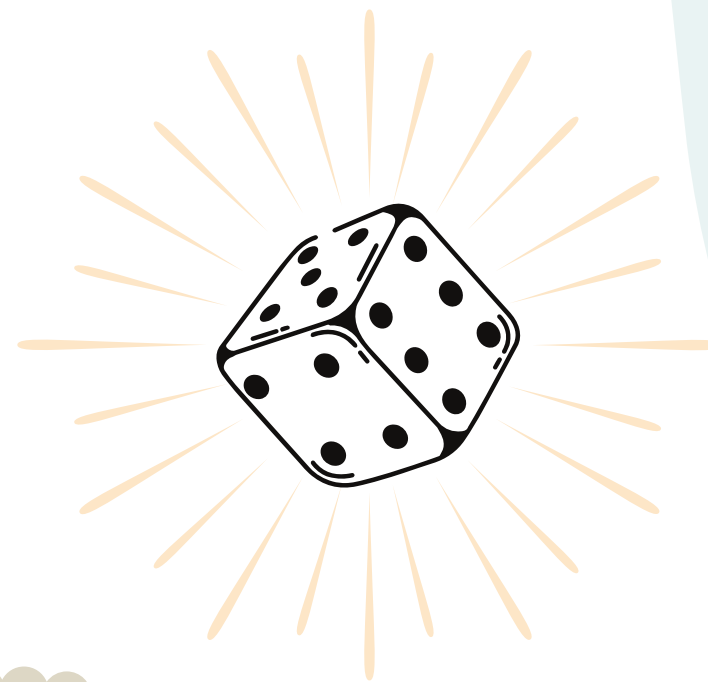
Consigliato ai bambini dai 3 agli 11 anni


OCCORRENTE

1 Dado

4 Pedine

1 Plancia di gioco





È Pasqua, il coniglietto e i suoi amici, la pecorella, la gallina e il pulcino, decidono di recarsi alla fattoria dei contadini Rosa e Gelsomino per festeggiare tutti insieme. Il coniglietto poi propone di rendere la cosa più divertente facendo una gara e chi arriverà per primo potrà aprire l'uovo di cioccolato più grande. L'idea viene accolta da tutti con entusiasmo. E allora pronti...via!

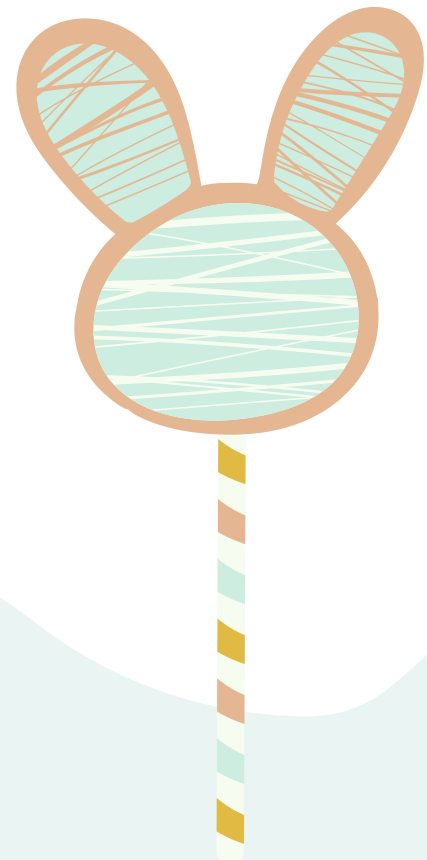
REGOLE DEL GIOCO

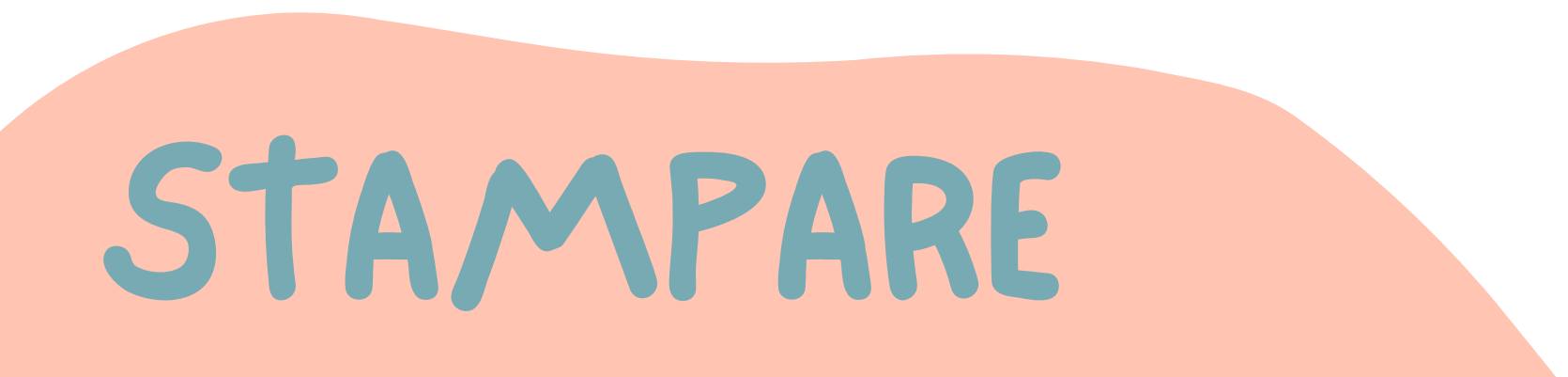
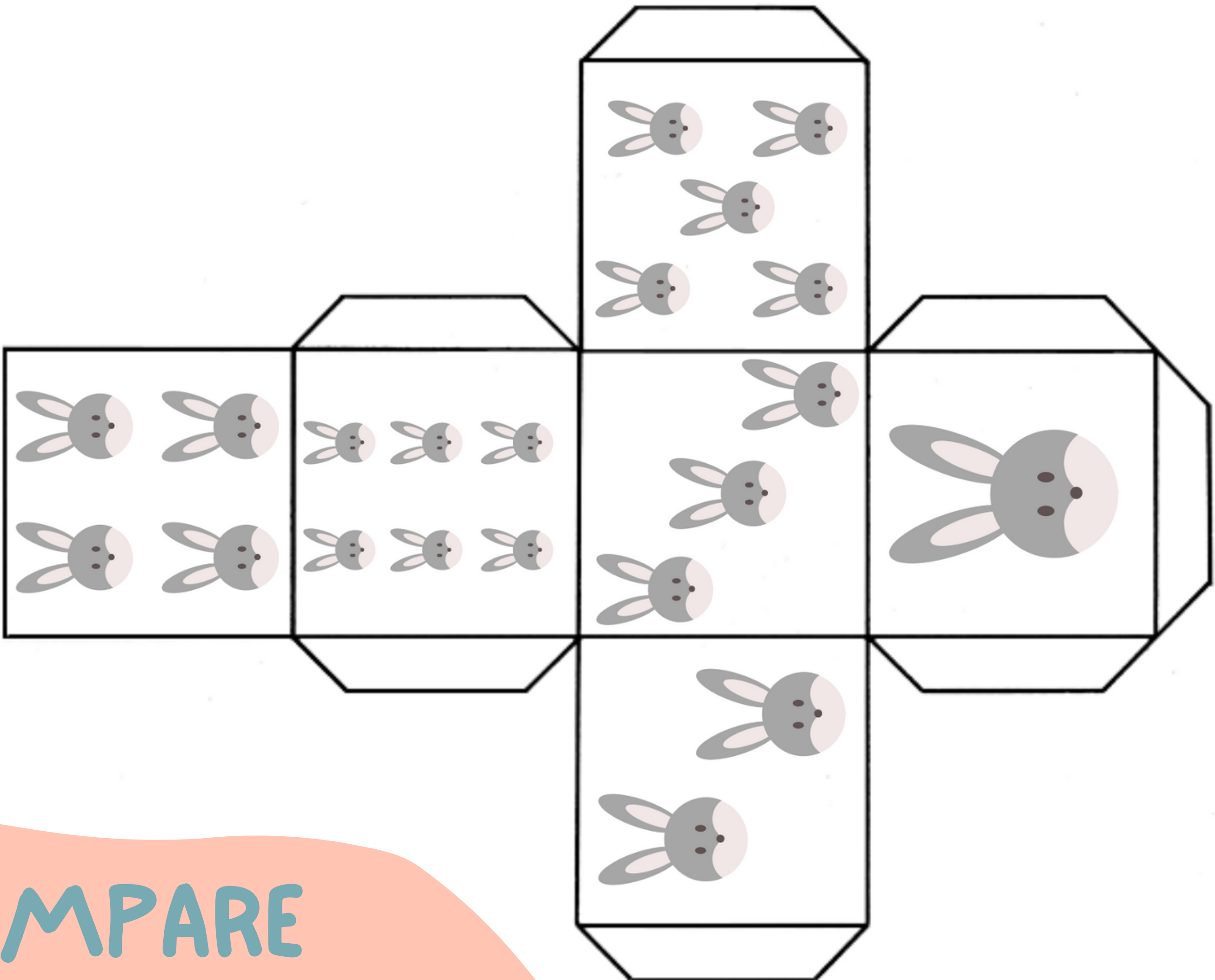
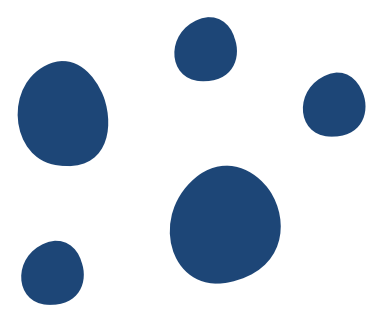
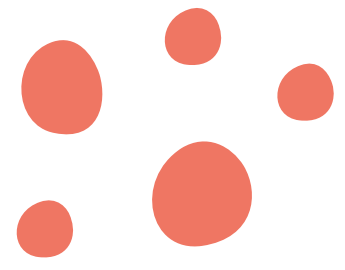
Solitamente inizia il gioco il giocatore con la più giovane età, si procederà poi in senso orario e vincerà chi arriverà per primo alla casella n. 31, con un lancio del dado esatto, altrimenti si retrocede dei punti in surplus.



Attenzione alle caselle speciali contornate in rosso

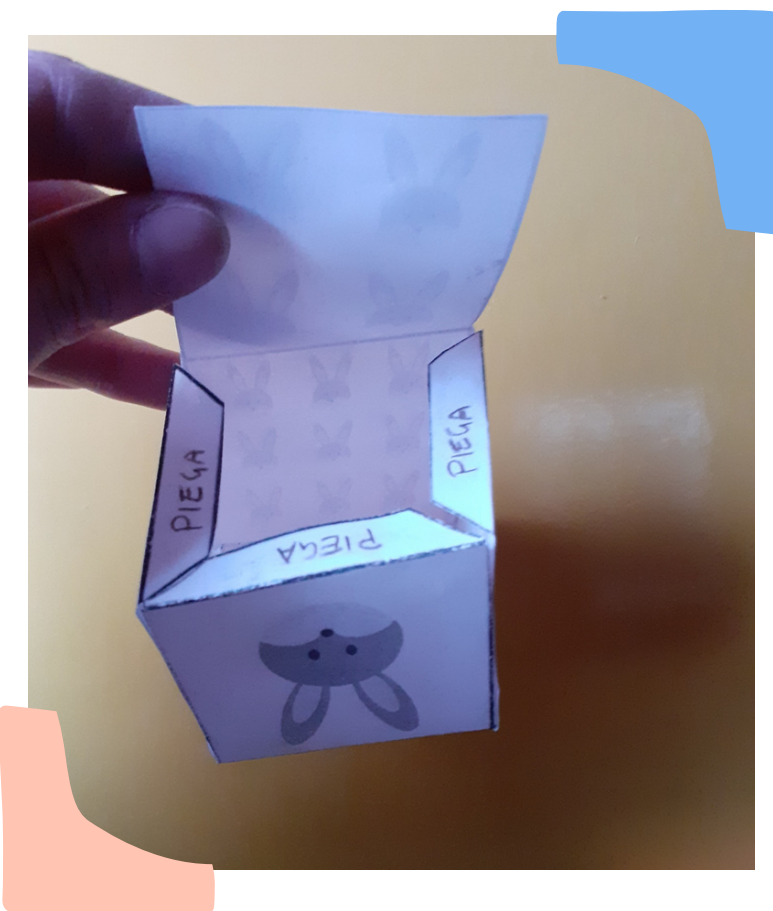
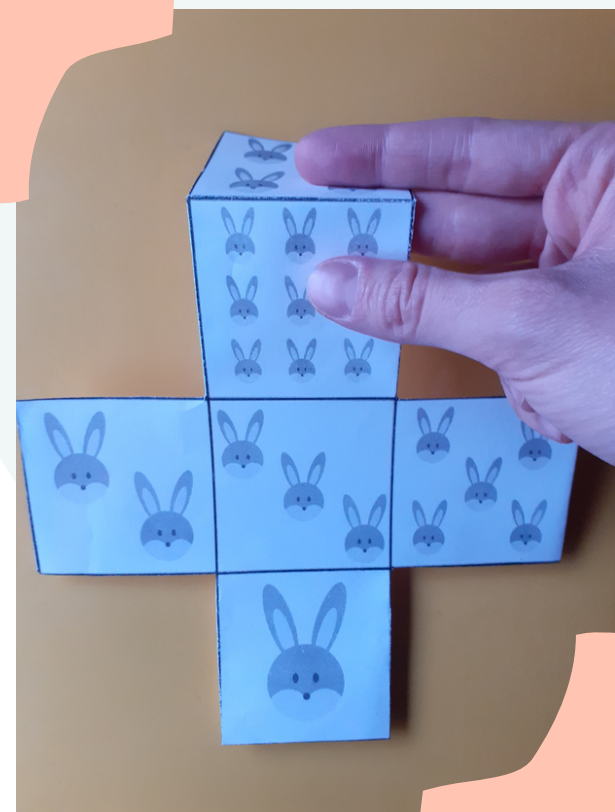
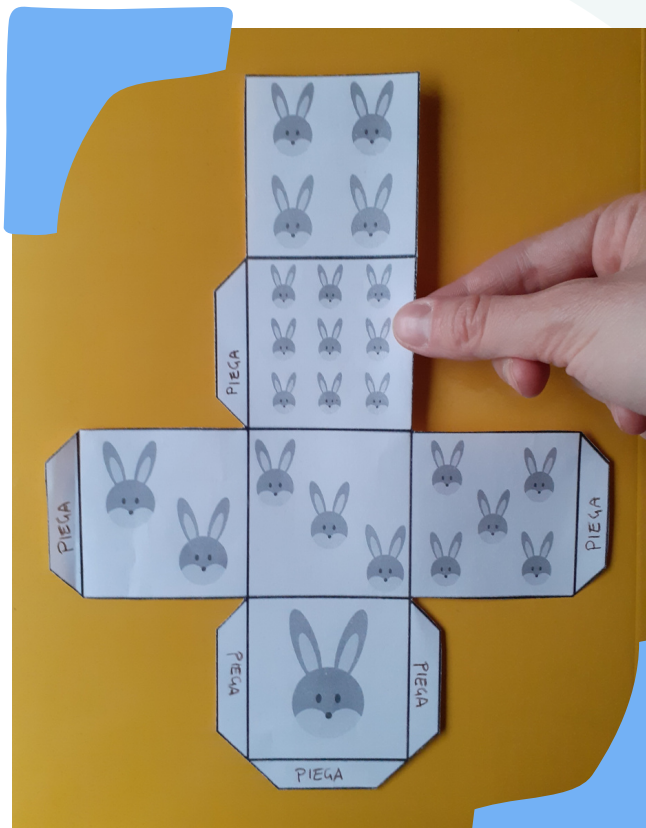
- n.2-** Vedi dei fiori nel prato, vai alla casella 5 per annusarne il profumo
- n.4-** Ti è venuto appetito e ti fermi a mangiare di nascosto un cioccolatino, salti un turno
- n.8-** Sei intrappolato nella casella del dado, per uscirne dovrai fare 4 o 5. Al terzo lancio sbagliato ritorni a start
- n.10-** C'è un bivio, non sai dove andare, se esce il 3 hai sbagliato strada e torni indietro di 3 caselle, altrimenti avanza di quanto indica il dado
- n.13-** Sfida un avversario a tua scelta, lanciate il dado, chi farà il numero più basso resta fermo un giro
- n.16-** L'amica pecorella ti chiede aiuto per fare giardinaggio, vai a raccogliere le verdure coltivate alla casella 21
- n.17-** Sei intrappolato nella casella del dado, per uscirne dovrai fare 4 o 5. Al terzo lancio sbagliato ritorni a start
- n.20-** Hai trovato un cestino di uova, fai uno scherzo ai tuoi amici e torna indietro per nasconderle alla casella 11
- n.22-** scambia la tua pedina con quella di un tuo avversario a piacere, sarai fortunato o sfortunato?
- n.23-** Hai trovato un monopattino per andare più veloce, avanza fino alla casella 25
- n.26-** Cadi dentro la tana di una talpa e seguendo la galleria ti ritrovi al punto di partenza/start





STAMPARE

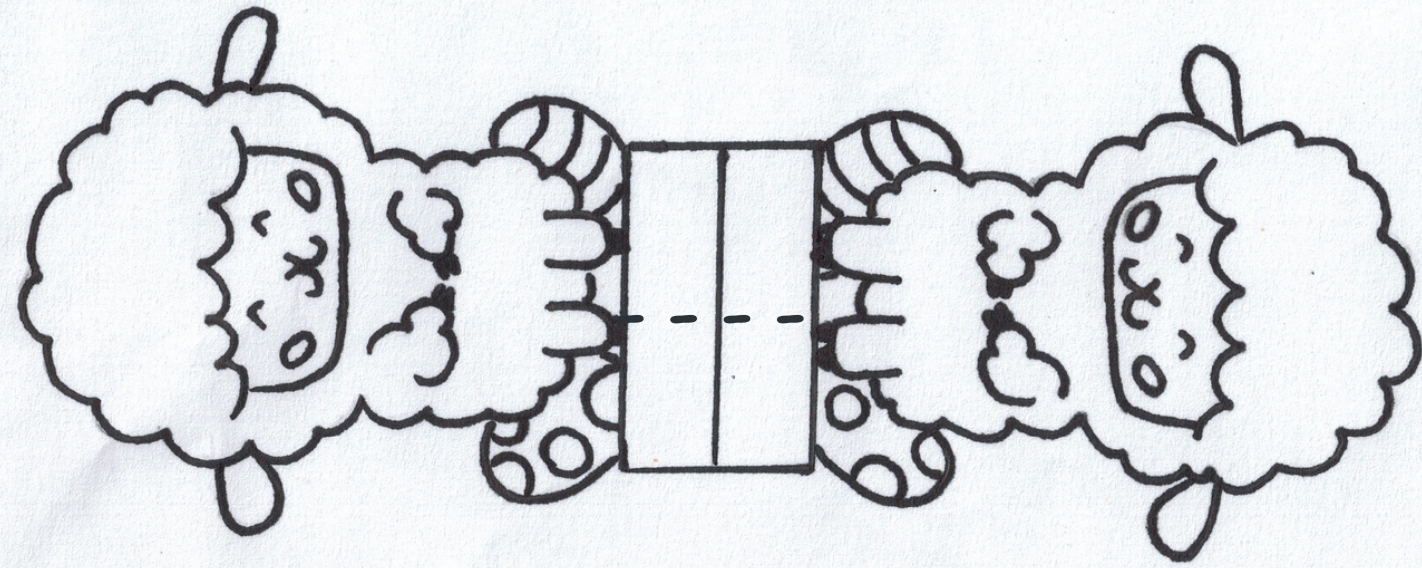
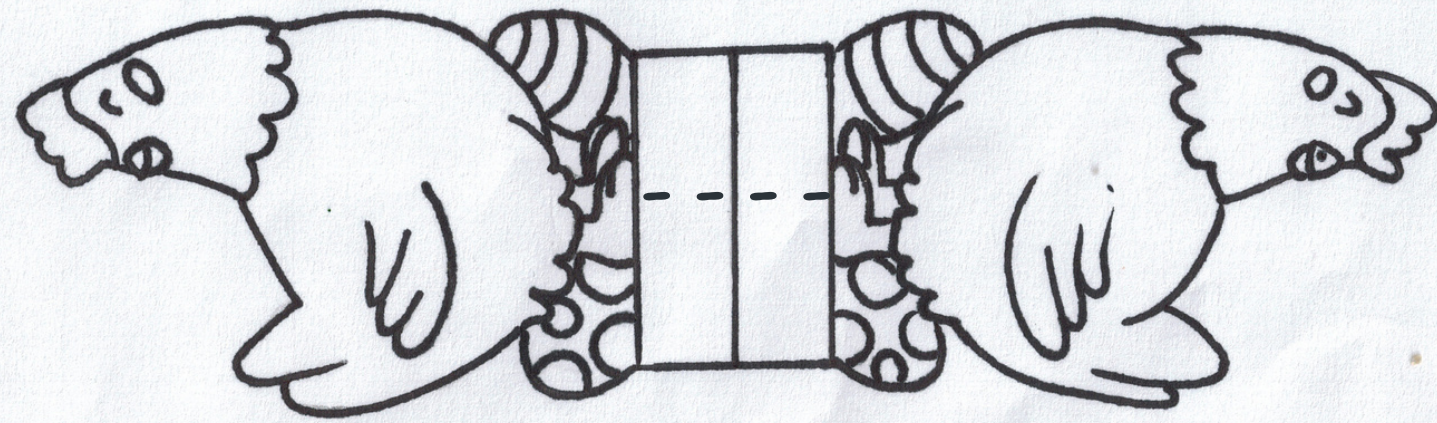
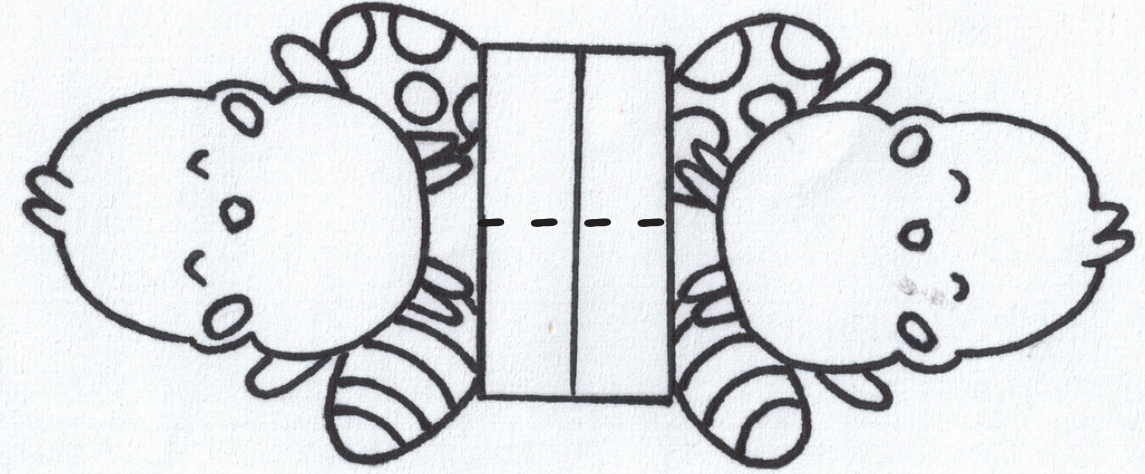
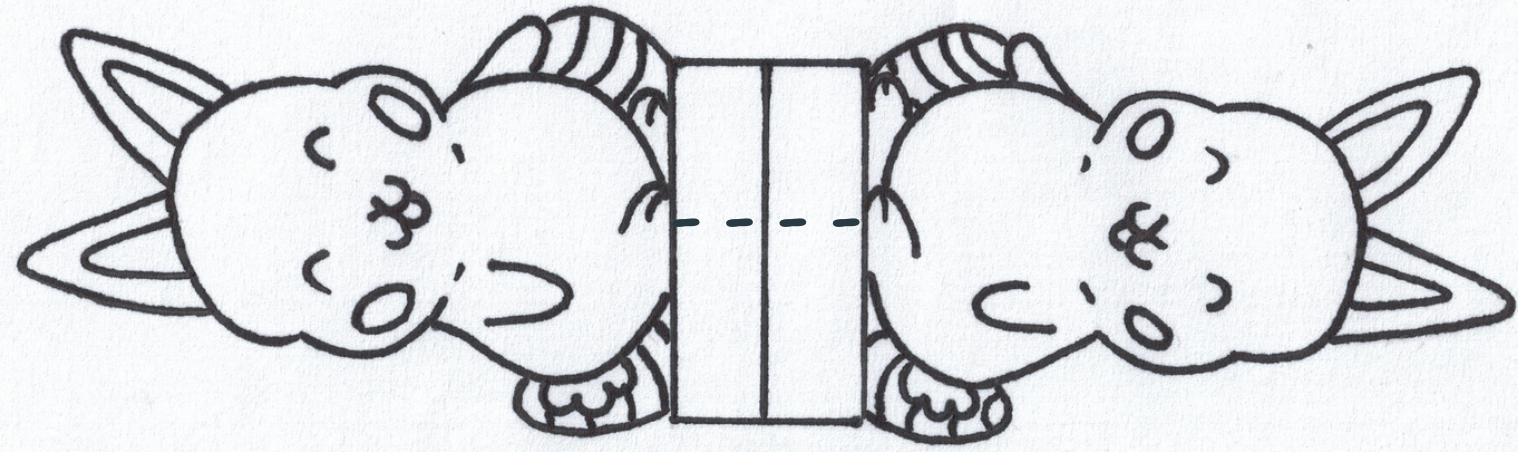




1. Taglia la sagoma del dado.
Piega all'indietro le linguette che sporgono dai lati e le linee che compongono il dado
2. Riapri il foglio e metti la colla sulle linguette
3. Incolla le linguette sui lati del cubo

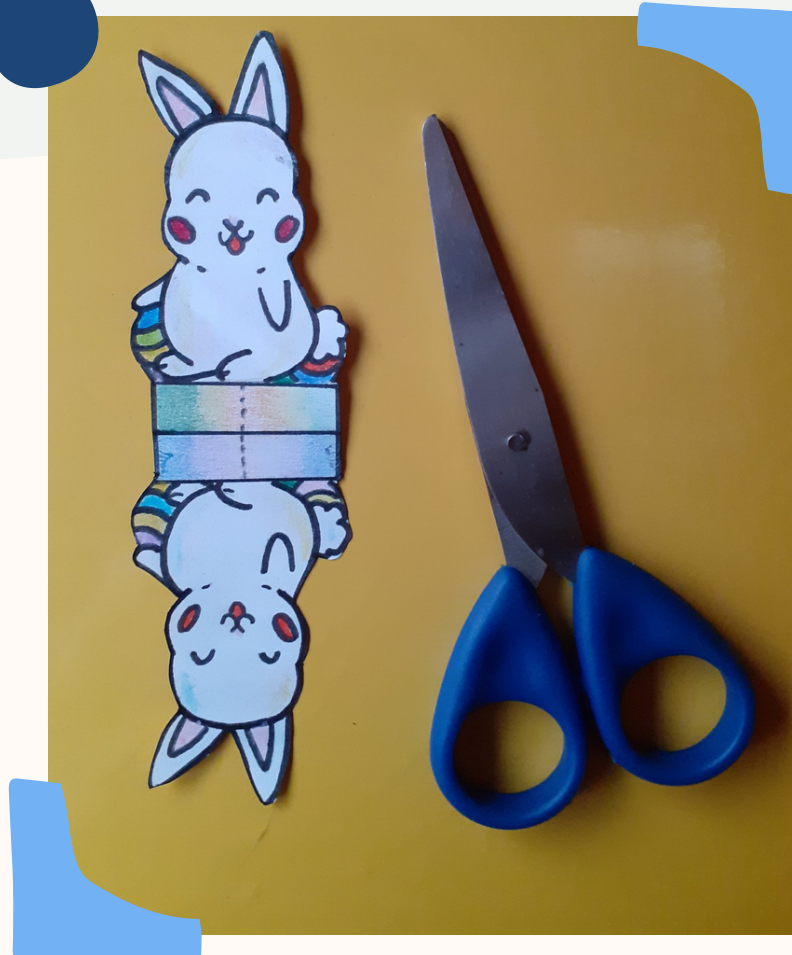


DADO



STAMPARE





1. Colora la pedina e ritagliala
2. Piega la linguetta sotto a metà e incolla le due parti della pedina
3. Taglia la parte tratteggiata della linguetta
4. Piega un lato indietro e un lato in avanti della linguetta



PEDINA



IL GIOCO
DEL
GIROCONIGLIO

START!

