

Aria pulita a scuola! Gioca e impara



Funded by
the European Union

REGOLE

Squadre, giocatori e obiettivo del gioco.

Si formano due squadre con tutti i giocatori. Non c'è un limite al numero di giocatori per squadra. Con molti giocatori in una squadra, sarà necessaria una buona collaborazione per dare una risposta. Consigliamo che ogni squadra sia composta da un massimo di uno a dieci giocatori. È possibile avere più di dieci giocatori per squadra, ma questo potrebbe influire negativamente sull'esperienza di gioco.

In ogni squadra viene scelto un capitano che ha il compito di lanciare i dadi, muovere la pedina e dare la risposta alla domanda. Gli altri giocatori della squadra restano vicini al capitano per trovare la risposta corretta e leggono le carte ad alta voce all'altra squadra.

Lo scopo del gioco è che ogni squadra riduca l'inquinamento atmosferico della classe attraverso il misuratore presente sul tabellone. Allo stesso tempo, ogni squadra cerca di ottenere il maggior numero di punti vittoria attraverso le carte per vincere la partita.

Muovere la pedina sul tabellone di gioco.

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo e mescolare le tre pile di carte. Posizionare le carte negli spazi corrispondenti sul tabellone di gioco.

Posizionare le due pedine sullo spazio iniziale della scacchiera.

Posizionare il disco blu al centro del misuratore di contaminazione.

Ogni squadra ha un dado.

Tenete pronto il timer a sabbia da 30 secondi.

Entrambe le squadre lanciano il dado e la squadra con il numero più alto inizia il gioco.

La prima squadra lancia di nuovo il dado. La pedina si muove in base al numero tirato. La squadra può decidere in quale direzione muoversi, ma non può andare indietro.

A seconda della casella in cui si trova, viene eseguita un'azione. Una volta completata l'azione, è il turno dell'altra squadra.

Varie azioni e carte del gioco.

Ogni casella del tabellone con le lettere "C", "M" e "A" contiene una domanda.

Quando una squadra si ferma su una di queste caselle, la squadra avversaria pesca una carta e legge la domanda ad alta voce. Dopo la lettura della carta, la clessidra viene girata e inizia il conto alla rovescia. La squadra in gioco ha 30 secondi per dare la risposta corretta. Se il tempo scade, se non è stata presa alcuna decisione o se si risponde oltre il tempo limite, la squadra perde il turno e passa all'altra squadra.

A seconda del tipo di carta, le risposte corrette e sbagliate vengono risolte in modo diverso.

"C": Carta contaminazione

Se si risponde correttamente a una carta contaminazione, la squadra vince la carta e un punto vittoria.

Se la risposta è errata, l'inquinamento atmosferico aumenta di un passo a destra sul segnalino e la carta domanda viene scartata.

"M": Carta mitigazione.

Se la risposta è corretta, la squadra vince la carta e un punto vittoria. La contaminazione diminuisce di un passo a sinistra sul segnalino.

Se la risposta è errata, la squadra perde il turno e la carta viene scartata.

"A": Carta apprendimento

Se si risponde correttamente a una carta apprendimento, la squadra vince la carta e il punto vittoria.

Una volta che una squadra ha collezionato tre carte apprendimento, le caselle del tabellone con il simbolo di divieto consentono di effettuare un nuovo tiro invece di perdere il turno.

Se viene data una risposta errata, la carta domanda viene scartata.

Simboli sul tabellone di gioco



Lancia di nuovo i dadi.



Libera scelta di una carta.



Saltare un turno.



Passare a un'altra spirale del tabellone e tirare di nuovo il dado.



Aumenta automaticamente la contaminazione di un passo a destra sul segnalino.



Diminuisce automaticamente la contaminazione di un passo a sinistra sul contatore.

Il misuratore di contaminazione e i punti.

Se si raggiunge il valore massimo di contaminazione (quadrantino viola sul misuratore "prova di nuovo"), la contaminazione viene automaticamente ridotta di quattro spazi ed entrambe le squadre perdono un punto vittoria (scartando una delle carte vinte). Riportare il disco blu nella posizione iniziale del misuratore e continuare la partita come di consueto.

La partita termina quando il misuratore di contaminazione è completamente a sinistra "vincitore", oppure quando una delle squadre ha raccolto dieci carte. Alla fine del gioco, vince la squadra con il maggior numero di punti vittoria (carte vinte).



Funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per la ricerca europea (ERA). Né l'Unione Europea né l'autorità che ha concesso il finanziamento possono essere ritenute responsabili.