

# IL GIOCO DELLE ABILITÀ ESPRESSIVE

**Preparazione.** Si gioca da tre a quattro giocatori. Si posizionano (dopo averli mescolati) i mazzi di carte e le "carte della fortuna" sui rispettivi spazi della plancia di gioco. I concorrenti scelgono un proprio segnaposto e lo collocano su una delle caselle agli angoli della plancia (contrassegnati dalla stella). Si tengono a disposizione gli altri materiali di gioco.

**Obiettivo.** I concorrenti avanzano sul tabellone in base alla propria abilità nell'indovinare o nel far indovinare le parole indicate dalle carte. Ci sono quattro prove differenti: disegno, mimo, modellazione e "scelgo io!". Ogni volta che un concorrente passa su una casella con la stella, raccoglie una coccarda color argento che vale un punto. L'obiettivo del gioco è guadagnare quattro punti (o più, in base a quanto si vuol far durare la partita). Se un concorrente accumula quattro coccarde color argento, le può sostituire con una coccarda color oro (che quindi vale quattro punti).

**Svolgimento.** Ciascun giocatore, al proprio turno, gira lo spinner e pesca una carta dal mazzo corrispondente al simbolo indicato dalla freccia. Egli dovrà usare la parola indicata con lo stesso colore di quello sul quale si è posizionati sul tabellone. Dopo aver letto la categoria di appartenenza della parola, gira la clessidra ed inizia la prova come indicato nel paragrafo successivo. Dal momento che inizia la prova, tutti gli altri possono indovinare (sono ammessi anche più tentativi). Quando un concorrente indovina, avanzano sul tabellone sia chi ha effettuato la prova sia chi ha indovinato (di una casella per le prove

disegno e le prove mimo e di tre caselle per le prove modellazione). Se nessuno indovina, nessuno avanza sul tabellone. Il gioco procede seguendo la turnazione.

**Le prove.** Il gioco prevede 4 diverse prove.



**Disegno:** il concorrente di turno disegna la parola. Non può scrivere lettere o numeri né usare la voce o la propria gestualità.



**Mimo:** il concorrente di turno mima la parola e ovviamente deve rimanere completamente muto (non sono ammessi neanche suoni o simili).



**Modellazione:** il concorrente di turno modella la parola usando la pasta da modellare. Non sono ammessi l'uso della voce o della gestualità.



**Scelgo io!:** il concorrente sceglie una delle tre prove sopra indicate. Va rimarcato che le prove modellazione rilasciano un punteggio maggiore.

**Lo spinner e le carte della fortuna.** Oltre alla scelta delle carte, lo spinner contiene lo "spicchio fortuna". In questo caso, il concorrente di turno non effettua la prova espressiva ma pesca una "cartina della fortuna" ♣ che dovrà giocare al proprio turno successivo (se nel turno successivo ricapita sullo "spicchio fortuna" il concorrente ritira).

Le carte della fortuna generano le seguenti azioni:



**Raddoppio:** se la prova va a buon fine si raddoppia il normale punteggio.



**Doppia clessidra:** per effettuare la prova si hanno a disposizione due giri di clessidra.



**Mano contraria:** si effettua la prova tenendo ferma la mano che si usa naturalmente.



**Occhi chiusi:** si effettua la prova ad occhi chiusi.

Le "carte della fortuna" giocate vengono messe da parte e saranno rimescolate ed utilizzate di nuovo qualora dovessero terminare.

**La vittoria.** Quando un concorrente ha conquistato per primo il numero di coccarde stabilito per la vittoria, egli è in procinto di vincere ma non ha ancora vinto: per farlo dovrà rispondere correttamente ad una delle prove successive.

**Modulazione del gioco.** Il gioco è organizzato a più livelli di difficoltà: possono cioè giocare bambini più grandi e più piccoli insieme. Ecco alcuni accorgimenti per rendere il gioco più facile o più difficile:

- Scelte delle domande: le prove delle carte sono progressivamente più facili e più difficili (partendo dall'alto verso il basso). Si può quindi decidere che i bambini più piccoli effettuino solo le prove facili.
  - Occlusione dell'indizio: se si vuol rendere il gioco più impegnativo, i più grandi possono omettere di dire la categoria della parola (si rammenta però che i livelli di difficoltà sono valutati considerando l'informazione della categoria).
  - Doppio tempo di clessidra: si può stabilire che i più piccoli abbiano sempre un doppio tempo di clessidra. All'inizio si consiglia un doppio tempo anche per i più grandi.
- Per la valutazione del livello di difficoltà delle parole è stato seguito un criterio di buon senso, che non ha un valore assoluto: per esempio, una parola può essere facile per un bambino e difficile per un altro.

