



CHI È PIÙ LESTO A FAR **la**
SPESA?

Un gioco di memoria e prontezza!





Chi è più lesto a far la spesa?

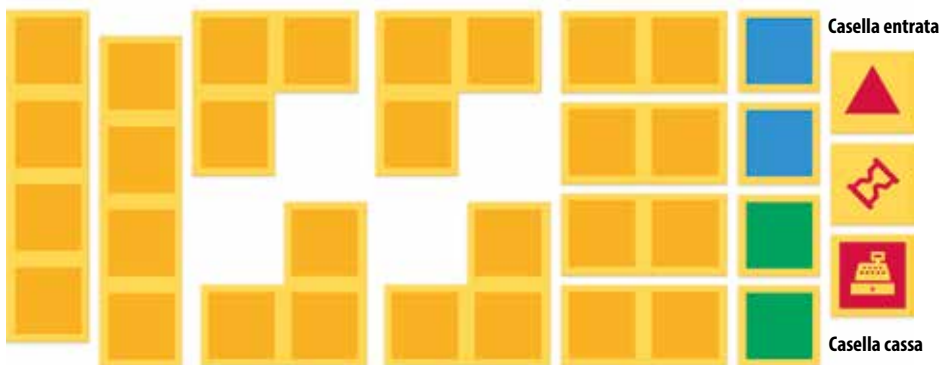
Competenze

Il gioco è studiato per sviluppare la capacità di osservazione, la memoria visiva e la concentrazione. Nella modalità SUPER MEMORIA, dovendo tenere in mente anche per un tempo prolungato oggetti e forme di tanti tipi e in tante quantità, i bambini acquisiscono capacità di memoria non solo a breve, ma anche a lungo termine. Al tempo stesso, una meccanica di gioco flessibile e adattabile, consente di far giocare contemporaneamente bambini più piccoli e più grandi, favorendo una forte capacità di socializzazione. I bambini infine, nel corso del gioco, imparano ad adottare alcune semplici strategie e a raggiungere i propri obiettivi.



Contenuto del gioco

17 elementi corsia



56 carrelli double-face



12 scaffali double-face



24 tessere-cassa



4 segnaposto in legno



32 gettoni spesa



1 clessidra



Preparazione

Si gioca da due a quattro giocatori. Ogni giocatore sceglie il suo segnaposto e prende i relativi 8 gettoni spesa. Viene posizionata la casella ENTRATA (di partenza) e sopra vi si appoggiano i segnaposto.

Gli elementi CORSIA vengono divisi tra tutti i giocatori che li dispongono uno alla volta a partire dalla casella di entrata fino ad esaurimento: come ultimo pezzo viene messa la casella CASSA. Vengono quindi mescolati i carrelli e gli scaffali e questi ultimi si dispongono lungo

le corsie da un lato o dall'altro del percorso, a piacimento dei giocatori, ma sempre con la base dello scaffale a contatto con la corsia. Attenzione: gli scaffali e i carrelli hanno due lati, uno grigio e l'altro azzurro: si sceglie con quale lato si vuole giocare, l'altro lo si utilizzerà per eventuali partite successive.

Obiettivo

Vince chi raggiunge per primo la casella cassa.

In una seconda modalità, se i giocatori vogliono giocare più a lungo, possono decidere di fare più giri (per esempio tre). In questo caso ciascun giocatore che raggiunge la cassa prende un sacchetto (si utilizzano le tessere cassa con l'illustrazione del sacchetto) a testimonianza del giro effettuato e riparte dalla casella di entrata. Vince chi guadagna tre sacchetti.

Svolgimento

Si gira la clessidra, poi ciascun concorrente pesca un proprio carrello. Tutti i concorrenti devono cercare di trovare negli scaffali i prodotti presenti nel proprio carrello, marcandoli con i propri gettoni. Attenti, perché potrebbe anche capitare che un giocatore copra un oggetto che si trova anche nel carrello di un altro giocatore: essere veloci è sempre vantaggioso!

Quando finisce il tempo della clessidra i concorrenti, uno alla volta, mostrano sul proprio carrello i soggetti segnati sugli scaffali. Ciascuno avanza sul tabellone di una posizione per ogni oggetto trovato. Qualora un concorrente abbia segnato prodotti sbagliati, rimane fermo e non avanza affatto. I turni si ripetono via via allo stesso modo (per ogni manche i concorrenti pescano un nuovo carrello a testa).



Caselle speciali

Quando un concorrente si ferma sulla casella blu, può decidere, per la manche successiva, di rimescolare gli scaffali, ma senza spostare il percorso. Se invece si ferma sulla casella verde ha diritto di giocare la manche da solo (o insieme agli avversari che si trovano sulla stessa casella). Se infine un giocatore capita sulla casella clessidra, nel turno successivo ci sarà doppio tempo per tutti!



Casella blu



Casella verde



Casella doppio tempo di clessidra

Modalità avanzata

Il meccanismo della manche è identico a quello della modalità semplice. In questo caso, si posizionano, mescolate, le tessere CASSA sulla casella CASSA. Ogni volta che un concorrente passa per la cassa ne pesca una. Le tessere cassa presentano situazioni più o meno fortunate:



Il sacchetto.

Guadagni una tessera con il sacchetto.



Grande fretta.

Ruba un sacchetto ad un tuo avversario a scelta. La tessera pescata viene messa da parte. Nel caso gli altri concorrenti non abbiano ancora guadagnato tessere cassa, guadagni semplicemente la tessera Grande fretta, che vale come un sacchetto.



Grande folla.

Cedi un sacchetto ad un tuo avversario a scelta. La tessera pescata viene messa da parte. Se non possiedi sacchetti, cedi la tessera Grande folla pescata, che vale come un sacchetto.



Cassa chiusa.

Non guadagni nessun sacchetto e la tessera viene messa da parte.

Ogni volta che un concorrente passa dalla cassa, ricomincia il giro dalla casella di entrata. La partita viene vinta dal giocatore che per primo guadagna tre sacchetti.

La grande spesa

Nella modalità avanzata, se in una manche un concorrente individua tutti e otto i prodotti del suo carrello, ha fatto una «grande spesa» e ha diritto di pescare subito una cartina tessera a suo piacimento (oltre a quella che gli spetterebbe eventualmente per essere passato dalla cassa).

Modalità super memoria

Si gioca con le regole della modalità avanzata ma cambia il meccanismo della manche. In questo caso i giocatori che trovano un prodotto sugli scaffali, anziché mettere il gettone sullo scaffale lo posizionano sul prodotto del proprio carrello: a fine manche ciascun giocatore dovrà andare a ritrovare sugli scaffali i prodotti segnati sul carrello. Se ci riesce, avanza, altrimenti rimane fermo. Questa modalità richiede una forte capacità di memoria!

I bambini più piccoli possono giocare insieme ai più grandi. In caso di grande differenza di età si può stabilire che i più piccoli avanzino sul percorso di un numero di caselle doppio rispetto al normale, oppure che giochino in modalità normale mentre gli altri in modalità avanzata.





lifelong playing, lifelong learning!

IT21642 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy