

IDEA

Età: 8-99

Giocatori: 3-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Andrea Binasco, Matteo di Pascale

Contenuto: 25 cartine-nome; 25 cartine-azione;
2 lavagnette; 1 scheda segnapunti; 2 pennarelli
cancellabili; Regolamento

Lo scopo del gioco è trovare idee creative e presentarle attraverso un disegno. Vengono pescate due carte che appartengono alla categoria "nome" e "azione". I giocatori devono realizzare il disegno di un oggetto o di un'idea combinando le due parole.

Preparazione

Si dispongono il mazzetto rosso (azioni) e il mazzetto blu (nomi) affiancati e coperti al centro del tavolo. Si tengono a disposizione dei giocatori le lavagnette, i pennarelli e la scheda segnapunti.

Svolgimento

A turno, cominciando dal giocatore più anziano, un concorrente sfida uno alla volta tutti gli altri giocatori. I concorrenti che non partecipano alle sfide fanno da giudici. Si pescano una cartina-azione e una cartina-nome dai mazzetti e si pongono scoperte al centro del tavolo. In un tempo prestabilito, ad esempio un minuto, il giocatore di turno e lo sfidante devono disegnare un nuovo oggetto (una nuova idea) a partire da questi due stimoli (vedi esempio sul retro). Finito il tempo (o appena i concorrenti hanno finito di disegnare), gli sfidanti presentano le loro idee e gli altri giocatori votano a maggioranza l'idea migliore. Il vincitore della sfida guadagna un punto. In caso di parità si assegna un punto a testa. I punti si segnano e si aggiornano nell'apposita scheda con il pennarello cancellabile. Il gioco prosegue con un'altra sfida. Si mantiene una delle due cartine e si cambia l'altra, ripetendo il gioco nella stessa modalità. La partita termina quando tutti i giocatori avranno sfidato rispettivamente tutti gli avversari. Vince chi avrà totalizzato il punteggio maggiore al termine della partita.

Gioco individuale

Si pescano una cartina-azione e una cartina-nome e si pongono scoperte davanti a sé. In un tempo prestabilito bisogna disegnare un nuovo oggetto a partire da questi due stimoli. Finito il disegno, si mantiene una delle due cartine e si cambia l'altra, ripetendo la modalità. Il gioco prosegue pescando alternativamente una cartina dai due mazzi. Lo scopo del gioco è usare il maggior numero di cartine trovando e disegnando più idee possibili.

Attenzione: pulire le lavagnette al termine della partita utilizzando un panno umido.

Ref. IT27552 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

Esempio: pescando le cartine MANGIARE e LETTO si potrebbe pensare e disegnare «un letto che prepara e serve la colazione». Procedendo e pescando MUOVERE al posto di MANGIARE si potrebbe pensare e disegnare «un letto con le ruote per andare a lavoro dormendo», e così via...

