

# DISCOVERY BOX. PALLA RIMBALZANTE

|                                                                          |                               |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>Età:</b> 10-99                                                        | <b>Contenuto:</b> 1 palla     |
| <b>Giocatori:</b> 1+                                                     | rimbalzante; 24 carte enigma; |
| <b>Durata:</b> 45 minuti                                                 | 24 carte challenge            |
| <b>Autori:</b> <i>Daniela Alvisi,</i><br><i>Dave De Vega, Ben Garcia</i> |                               |

Discovery Box è la prima serie pensata per trasformare la curiosità in vere sfide, con se stessi e con gli amici. Non un semplice gioco, né un kit educativo, ma un'esperienza attiva e dinamica che combina oggetti interessanti con un gioco di carte dedicato, per coinvolgere ragazzi dai 10 ai 99 anni in divertenti prove di abilità e conoscenza.

## La palla rimbalzante

Nella confezione è inclusa una palla di gomma rimbalzante, un oggetto affascinante con cui realizzare i giochi e le sfide proposti nelle 50 maxi cards.

La palla è realizzata con una gomma particolare che, grazie alle sue proprietà fisico-meccaniche, permette di sperimentare gli effetti delle forze, dell'energia e dell'elasticità in modo facile e divertente, ma non solo.

La palla rimbalzante è anche un oggetto bello da mostrare agli amici, per stupirli con giochi di abilità davvero sorprendenti!

Attenzione! La palla rimbalzante è un oggetto che va maneggiato con cura e attenzione nei confronti delle persone e dell'ambiente circostante.



**Controllare le condizioni del prodotto prima di consegnarlo ai bambini. Non utilizzarlo se presenta danni o difetti.**

**Smaltire immediatamente il prodotto, le sue parti o i suoi componenti se risultano rotti o danneggiati.**

**Non dare questo prodotto a bambini di età inferiore a quella consigliata.**

**Non modificare il prodotto e utilizzare esclusivamente gli accessori forniti.**

**Avvertenza: tenere il prodotto lontano dal viso durante l'utilizzo.**

**Non puntarlo verso gli occhi o il viso. Non lanciarlo o spararlo contro se stessi, altre persone o animali.**

**Utilizzare il prodotto in spazi ampi e liberi da ostacoli, mantenendo una distanza di sicurezza da persone e animali.**

**Leggere attentamente e seguire rigorosamente tutte le istruzioni.**

**Indossare adeguati dispositivi di protezione, se necessario, inclusi occhiali di sicurezza.**

**Si raccomanda la supervisione di un adulto.**

## Il mazzo di carte

Questo mazzo di carte contiene 24 carte enigma e 24 carte challenge. Le carte enigma sono classiche sfide mentali con un problema da risolvere da un lato e la soluzione sul lato opposto. Per risolvere i problemi ci vuole logica e immaginazione.

A volte c'è bisogno di pensiero laterale, ossia un procedimento risolutivo che non richiede un ragionamento logico lineare, perché, ad esempio, nel problema ci potrebbero essere dati sottintesi o omessi, come negli indovinelli!

Le carte challenge propongono delle sfide pratiche, prove, challenge proposte sotto forma di giochi di destrezza, ma anche attività che presuppongono di raggiungere un obiettivo. Sia gli enigmi che le challenge possono coinvolgere la palla rimbalzante presente nella scatola.

Con le carte enigma e con le carte challenge si possono realizzare sfide uno contro uno o a due squadre (vedi retro).



CARTA ENIGMA



CARTA CHALLENGE

## **Regolamento del gioco di carte**

Si gioca uno contro uno o ci si divide in due squadre. Si dividono le carte enigmi e le carte challenge e si tengono separate in due mazzi. Ciascun giocatore (o squadra) prende una penna/matita e un foglio di carta per gli appunti o per segnare i punteggi.

**Svolgimento.** La sfida si svolge in due round: enigmi e challenge.

**Enigmi.** Si prendono 2 carte a caso dal mazzo degli enigmi. I giocatori leggono la sfida su una delle carte e provano a risolvere l'enigma.

Il primo (o la prima squadra) che ritiene di aver trovato la soluzione, la pronuncia ad alta voce. Se la soluzione è valida, conquista i punti segnati sulla carta dai punti interrogativi: 1, 2 o 3 a seconda della difficoltà.

Se la soluzione è errata o non accettabile, l'avversario segna un punto. Si procede allo stesso modo con la seconda carta enigma. Quindi si stila la classifica provvisoria.

**Challenge.** A questo punto ogni squadra pesca una carta challenge. A turno, i concorrenti o le squadre si cimentano nella prova pescata cercando di eseguire la challenge nel miglior modo possibile e/o raggiungendo l'obiettivo descritto. Gli avversari si controllano a vicenda sulla corretta esecuzione della prova. Se la challenge è eseguita correttamente, il giocatore o la squadra guadagna 3 punti aggiuntivi che possono confermare o ribaltare il punteggio finale. Vince chi ha totalizzato più punti. Si può giocare anche da soli.