

Pepe e sale 2.0

REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare

- Stampare una scheda punti a testa e scrivere il proprio nome
- Scegliere 5 carte «Gruppo» e prendere le 35 carte «Parola» corrispondenti
- Prendere quattro carte «+2».
- Mescolare le carte «Parola» e le carte +2. Mettere il mazzo a faccia in giù.

Svolgimento di un turno

- Si gira la prima carta «Gruppo». Un bambino legge le parole da trovare.
- Nella colonna del turno, sul proprio foglio, ogni bambino scrive il nome del Gruppo da trovare.
- A turno, ogni giocatore gira una carta dal mazzo delle carte «Parola» e la legge ad alta voce. Se la parola si trova nella carta «Gruppo» il bambino scrive la parola nella sua scheda.
- Regole per i punti:
 - 1 punto se la parola nella carta corrisponde a una parola del gruppo (a meno che non sia l'ultima)
 - 2 punti se il bambino pesca la carta +2 e riesce a trovare una parola appartenente a quel gruppo
 - 5 punti se la parola trovata è l'ultima nella carta «Gruppo»



CARTA GRUPPO



CARTA +2



CARTA PAROLA

Pepe e sale 2.0

REGOLE DEL GIOCO

Fine del turno

- Il turno finisce quando è stata trovata l'ultima parola della carta «Gruppo», che vale 5 punti
- Ogni giocatore somma i punti guadagnati per ogni parola e scrive il totale in basso

Fine del gioco

- Alla fine dei cinque turni vince il giocatore che ha fatto più punti. La somma dei punti va scritta in alto a destra.

Per ampliare il gioco

- Abbiamo lasciato delle carte parola e gruppo vuote per farvi creare sessioni di gioco personalizzate!

SCHEDA PUNTI

training cognitivo

NOME: ANTONIO

24
PUNTI TOTALI

TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4	TURNO 5
GRUPPO: GN	GRUPPO: GL	GRUPPO: SCI/SCE	GRUPPO: SCHI/SCHÈ	GRUPPO: CU/QU
BAGNO 1	FOGLIA 1	SCENA 1	SCHERMO 1	CURARE 1
SOGNO 5	FAMIGLIA 1	CONOSCERE 2	SCHERZO 1	QUADRO 5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTALE TURNO: 6	TOTALE TURNO: 2	TOTALE TURNO: 3	TOTALE TURNO: 7	TOTALE TURNO: 6

ESEMPIO DI SCHEDA PUNTI ALLA FINE DEL GIOCO

GN	GL	SCE/SCI	SCHE/SCHI
BAGNO SOGNO DISEGNO INSEGNANTE IMPEGNO GUADAGNO ASSEGNO	FOGLIA MAGLIETTA PUGLIA SCOGLIO MEGLIO MOGLIE SBADIGLIO	NASCERE VASCELLO SCIVOLARE SCENA SCIMMIA SCELTA USCITA	SCHERMO SCHIAVO MASCHIO SCHERZO MASCHERA RISCHIO FOSCHIA
CU/QU	CAPRICCIOSE	CI/CE	CHI/CHE
CURARE QUATTRO QUASI INQUINARE CUSTODIRE QUINDI QUESTO	CUORE CUOCO PERCUOTERE CUOCERE INNOCUO SCUOLA EVACUARE	CEMENTO PRECISO MACINARE PIACERE PRECEDENTE CESTINO CIPRESSO	OCHE CHIAVE CHIESA CHIUDERE MUCCHE TRICHECO CHIARO

BAGNO

SOGNO

DISEGNO

INSEGNANTE

IMPEGNO

GUADAGNO

ASSEGNO

FOGLIA

MAGLIETTA

PUGLIA

SCOGLIO

MEGLIO

MOGLIE

SBADIGLIO

NASCERE

VASCELLO

SCIVOLARE

SCENA

SCIMMIA

SCELTA

USCITA

SCHERMO

SCHIAVO

MASCHIO

SCHERZO

MASCHERA

RISCHIO

FOSCHIA

CURARE

QUATTRO

QUASI

INQUINARE

CUSTODIRE

QUINDI

QUESTO

CUORE

CUOCO

PERCUOTERE

CUOCERE

INNOCUO

SCUOLA

EVACUARE

CEMENTO

PRECISO

MACINARE

PIACERE

PRECEDENTE

CESTINO

CIPRESSO

OCHE

CHIAVE

CHIESA

CHIUDERE

MUCCHE

TRICHECO

CHIARO

$+2$	$+2$	$+2$	$+2$

CARTE «GRUPPO» VUOTE

SCHEDA PUNTI

NOME: _____

**PUNTI
TOTALI**

TURNO 1

GRUPPO: _____

TOTALE TURNO:

+

TURNO 2

GRUPPO: _____

TOTALE TURNO:

+

TURNO 3

GRUPPO: _____

TOTALE TURNO:

+

TURNO 4

GRUPPO: _____

TOTALE TURNO:

+

TURNO 5

GRUPPO: _____

TOTALE TURNO: