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 carta «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 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!



ESEMPIO DI SCHEDA PUNTI ALLA FINE DEL GIOCO



GN	GL	SCE/SCI	SCHE/SCHI	
BAGNO	FOGLIA	NASCERE	SCHERMO	
SOGNO	MAGLIETTA	VASCELLO	SCHIAVO	
DISEGNO	PUGLIA	SCIVOLARE	MASCHIO	
INSE <mark>GN</mark> ANTE	SCOGLIO	SCENA	SCHERZO	
IMPEGNO	MEGLIO	SCIMMIA	MASCHERA	
GUADAGNO	MOGLIE	GLIE SCELTA RISCH		
ASSEGNO	SBADIGLIO	USCITA	FOSCHIA	
CU/QU	CAPRICCIOSE	CI/CE	СНІ/СНЕ	
CURARE	CUORE	CEMENTO	OCHE	
QUATTRO	CUOCO	PRECISO	CHIAVE	
QUASI	PERCUOTERE	MACINARE	CHIESA	
INQUINARE	CUOCERE	OCERE PIACERE CHIU		
CUSTODIRE	INNOCUO	PRECEDENTE	MUCCHE	
QUINDI	SCUOLA	CESTINO TRICHECO		
QUESTO	EVACUARE	CIPRESSO	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



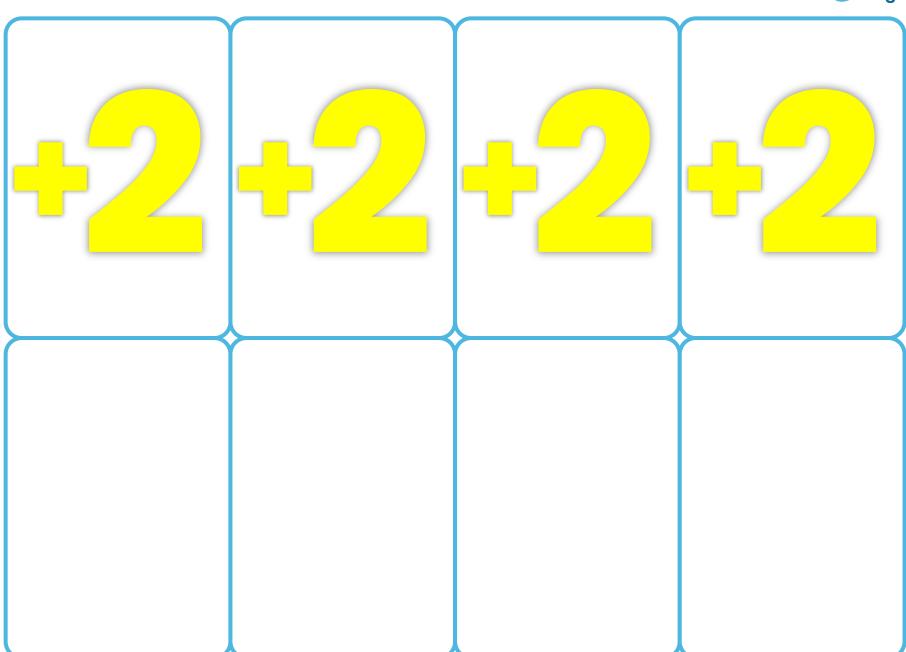
SCUOLA	EVACUARE	CEMENTO	PRECISO
MACINARE	PIACERE	PRECEDENTE	CESTINO



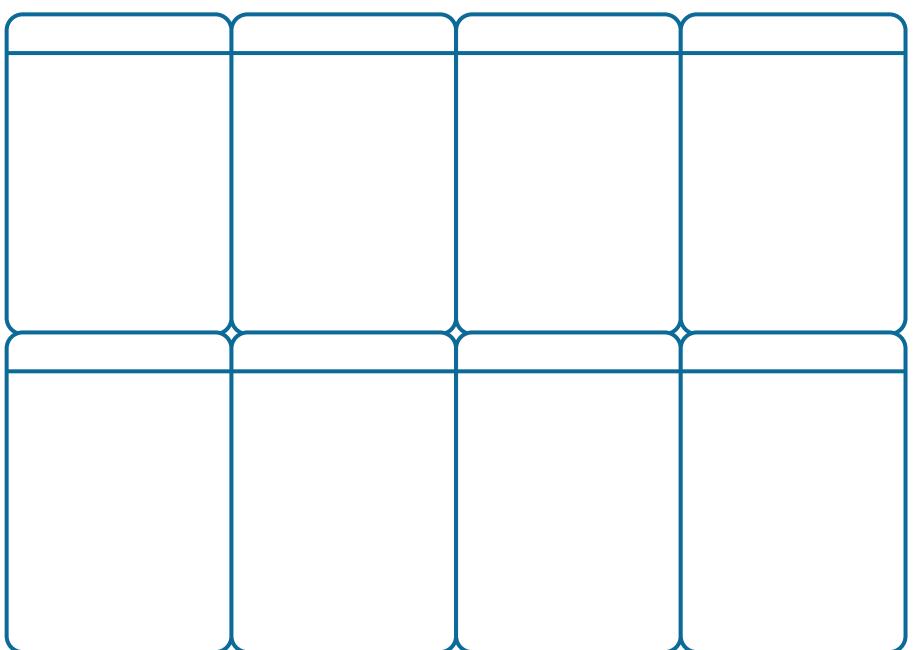
CIPRESSO	OCHE	CHIAVE	CHIESA
CHIUDERE	MUCCHE	TRICHECO	CHIARO

CARTE «+2» E CARTE PAROLA VUOTE









SCHEDA PUNTI



NOME:				PUNTI TOTALI	
TURNO 1	TURNO 2		TURNO 3	TURNO 4	TURNO 5
GRUPPO:	GRUPPO:	GRUPP	·o:	GRUPPO:	GRUPPO:
TOTALE TURNO:	+ TOTALE TURNO:	+ TOTALE	ETURNO: + T	TOTALE TURNO:	+ TOTALE TURNO: