

1. FORMAZIONE DEI GRUPPI

- 4 squadre di 4/5 ragazzi ognuna
- 1 caposquadra per ogni gruppo
- Preliminare distribuzione dei ruoli
- Ogni squadra ha già il suo «**segna-posto**» e la «**carta segno di impronta**» sui cui devono appuntare le prove superate.

DIRITTI SI NASCE

Ritirate il dado
Invertite il sifo
Disegnate
Dite
Vimare

- Dignità
- Libertà
- Uguaglianza
- Solidarietà
- Cittadinanza
- Giustizia



N.B. Ricordate che il simbolo indica il tipo di prova da sostenere e il colore indica l'argomento in cui cimentarsi!

DIRITTI SI NASCE

2. SPIEGARE LE REGOLE

- La casella azzurra centrale è il punto di partenza/arrivo
 - Ogni squadra deve lasciare le sei «impronte» relative a 6 parole-chiave
 - Lasciate le 6 impronte, si deve tornare alla casella azzurra e rispondere alla superdomanda finale.
 - Vince chi per primo risponde correttamente dopo aver completato il giro.

LE CASELLE

Occhio = mimare una parola. È assolutamente vietato parlare.



Matita = disegnare il significato della parola (senza usare lettere, numeri né fare gesti).



Lingua = spiegare una parola senza usare altre parole che contengono il termine o la sua radice, senza fare alcun gesto.



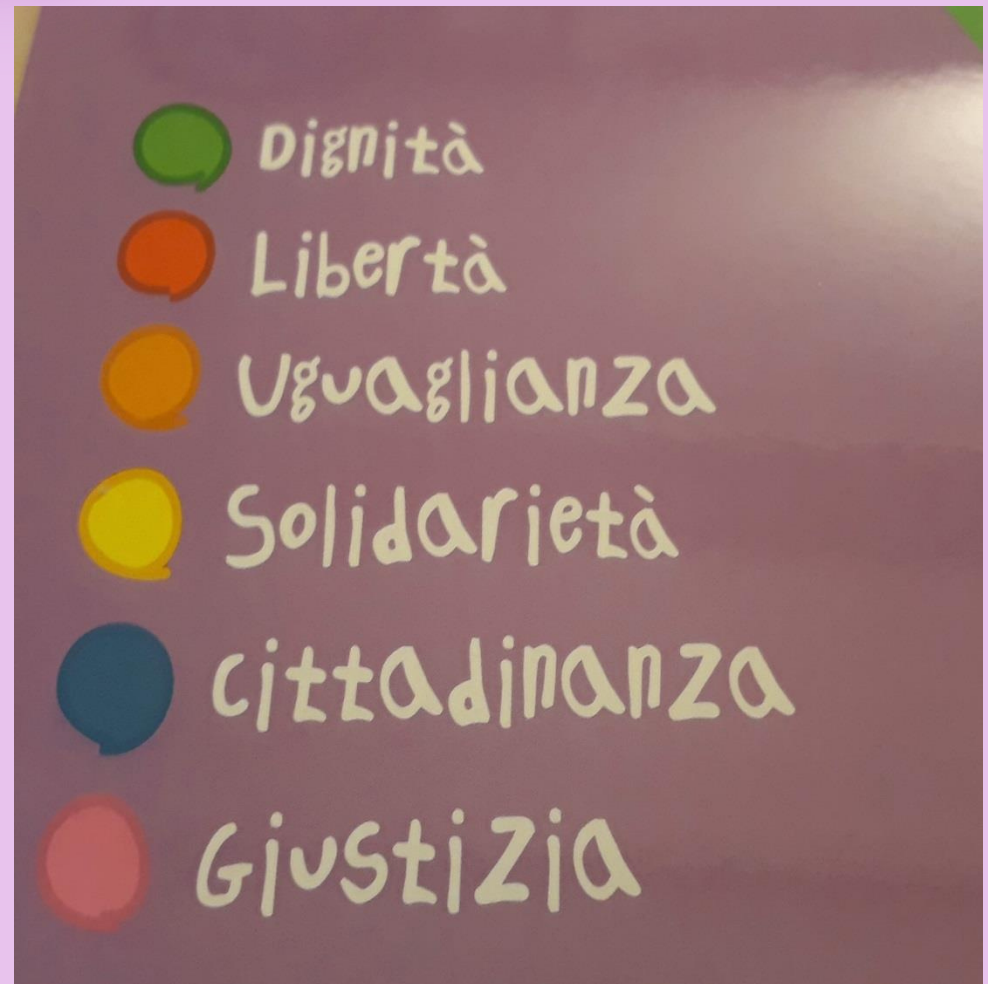
3. INIZIA IL GIOCO

- Si tira il dado, ci si può **spostare in tutte le direzioni**.
- Ogni casella dà delle indicazioni sulla prova da sostenere. Se superata, il turno resta alla squadra

PAROLE-CHIAVE

Le parole da indovinare vengono scelte in base al colore delle caselle. A ogni colore corrisponde l'ambito della parola chiave (foto).

Sarà compito dei capigioco selezionare la parola di riferimento che i ragazzi dovranno mimare, disegnare o spiegare.



LE 6 «CASELLE- IMPRONTA»

Alcune caselle del gioco sono caselle particolari chiamate **caselle-impronta**. Sono 6 e corrispondono alle parole-chiave.

Quando la squadra arriva su una di queste caselle deve **rispondere a una domanda sull'argomento**. In caso di risposta esatta, verrà barrata la casella corrispondente alla parola sulla **carta «segno di impronta»**.

La squadra deve toccare tutte e 6 le caselle-impronta prima di tornare alla base.



Una delle sei caselle-impronta

Tesserina in dotazione a ogni squadra in cui segnare le «impronte».

Pollice (Dignità)	
Indice (Libertà)	
Medio (Uguaglianza)	
Anulare (Solidarietà)	
Mignolo (Cittadinanza)	
Palmo della mano (Giustizia)	
Fatto? Ora tornate alla casella arrivo e lasciate il vostro segno rispondendo a una Superdomanda.	

IL RUOLO DEI CAPI-GIOCO

- Coordinare l'attività e il corretto svolgimento del gioco
- Selezionare le parole da mimare/disegnare/spiegare e formulare le domande delle «caselle-impronta» e la «super-domanda finale» tenendo conto della classe in cui si gestisce l'attività
- Sciogliere dubbi sui contenuti