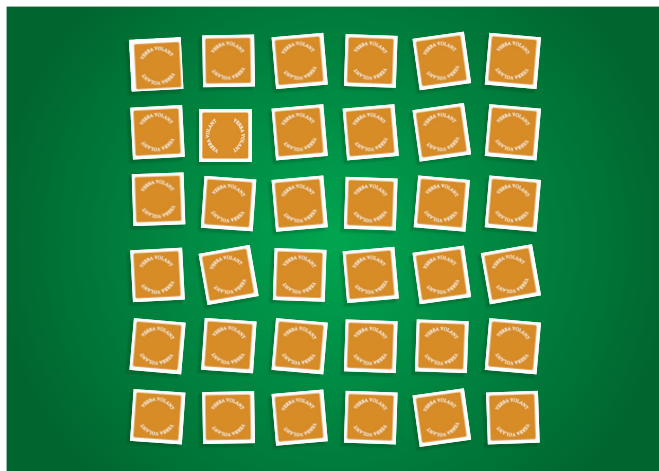


VERBA
VOLANT

Un gioco per 2-5 giocatori di Ennio Peres

Adattamento a cura di: prof. Rabith Chattat, dott. Elisa Barbani e dott. Francesca La Mantia Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna; dott Manuela Giambanco psicologa Hospita coop sociale a r.l. Milano

Con la collaborazione del dott Mirco Vanelli Coralli Responsabile Clinico Centro Disturbi Cognitivi di San Pietro in Casale - U.O. Geriatria Bentivoglio.



Dotazione:

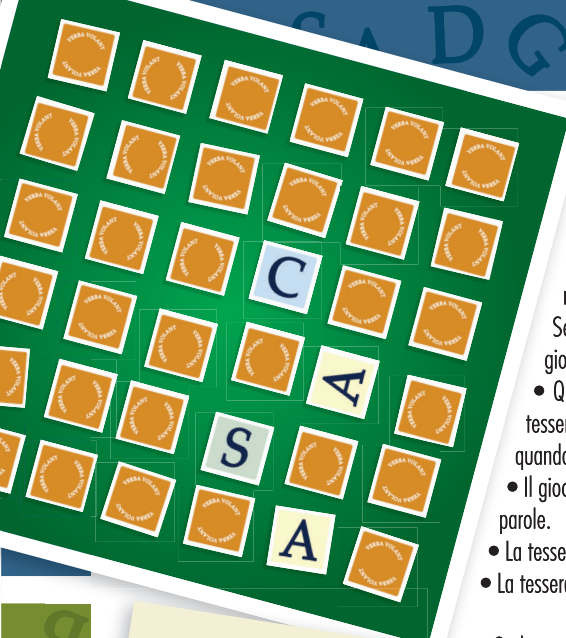
54 tessere quadrate raffiguranti le lettere dell'alfabeto.

Preparazione Stabilito chi inizia, le tessere vengono sparpagliate sul tavolo coperte.

Con 36 di esse formate un quadrato di 6x6 tessere. Le rimanenti 18 tessere formano la riserva.

Prima di iniziare la partita ogni giocatore guarda segretamente 3 tessere.

Sentiti ringraziamenti ai medici e alle associazioni che ci stanno supportando in questo progetto.



Il Gioco

Ogni giocatore al suo turno scopre una dopo l'altra **almeno 4 tessere**, nel tentativo di formare una parola usando tutte le lettere che sono state scoperte nell'ordine che preferisce.

Se vi riesce si appropria delle lettere che formano la parola e ricomincia l'operazione daccapo, girando altre tessere.

Se non vi riesce, rigira tutte le tessere scoperte e il turno passa al giocatore successivo.

- Quando un giocatore forma una parola e toglie le corrispondenti tessere, le sostituisce prendendone altrettante di coperte dalla riserva; quando la riserva si esaurisce, cessa di sostituirle.
- Il gioco finisce quando non restano più lettere a sufficienza per formare parole.
- La tessera jolly può assumere il valore di qualsiasi lettera.
- La tessera con Qu, nei conteggi conta come 2 lettere.



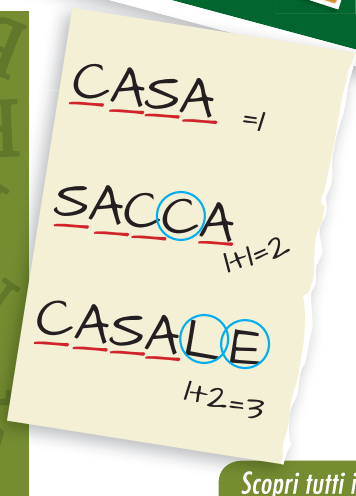
- Scelto un dizionario di riferimento (consigliamo lo Zingarelli 2012), valgono tutte le parole che vi si possono reperire, in tutte le loro forme e generi.

Vittoria

Vince la partita chi ottiene il punteggio più alto secondo il seguente schema: parole di 4 lettere = 1 punto; parole di 5 o più lettere = 1 punto in più per ogni lettera oltre la 4ª (5 lettere = 2 punti, 6 lettere = 3 punti, ecc.)

Varianti

Per rendere le cose più semplici, formate un quadrato 5x5 (invece che 6x6), sarà più semplice ricordare le lettere. Se invece volete rendere le cose più difficili, le lettere per formare le parole devono essere usate nell'ordine in cui vengono scoperte.



Scopri tutti i giochi e le iniziative su www.giovanineltempo.it