

# THE fabula GAME

## REGOLE DEL GIOCO

GIOCA ONLINE SU: [FABULA.CONFORM.IT](http://FABULA.CONFORM.IT)

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Il gioco si snoda lungo un percorso di caselle che corrispondono ai luoghi della città come il centro commerciale, la banca, il parco, la scuola. Lo scopo del gioco è correre veloce lungo il tabellone, rispondere correttamente alle domande e ai quesiti proposti, per verificare l'apprendimento dei concetti di educazione all'imprenditorialità e di educazione finanziaria.

Ogni risposta corretta permette di ricavare del denaro. La risposta sbagliata comporta la sottrazione di denaro da quello di cui il giocatore dispone.

Vince il giocatore che riesce a risparmiare di più e che riesce a gestire al meglio i suoi risparmi per poter alla fine del percorso: organizzare la propria festa di compleanno e acquistare la cancelleria per l'anno scolastico.

Il tabellone di gioco si compone di 40 caselle numerate.

#### CASELLA DI PARTENZA:

a ciascun giocatore viene consegnato il denaro necessario a compiere le operazioni richieste nelle caselle successive (acquisti, pagare il biglietto del bus, comprare la merenda, ecc...) e a pagare le penalità.

#### CASELLE ?:

quesiti che ripropongono i concetti appresi nel percorso di ed. all'imprenditorialità e finanziaria: per ciascuna risposta corretta data, il giocatore guadagna un bonus in denaro che va a sommarsi a quello di cui dispone; per ogni risposta sbagliata, invece, perde del denaro.

Le domande sono a difficoltà crescente:

? 1.00€

?? 2.00€

??? 3.00€

#### ALTRE CASELLE:

sono previste delle caselle "speciali" in cui si richiede al giocatore di investire il denaro a disposizione facendo acquisti; di pagare una penalità perché non ha gestito correttamente i suoi risparmi; altre caselle in cui si richiede al giocatore di rimanere fermo per un turno; altre ancora in cui il giocatore riceve un premio che va a sommarsi al denaro di cui già dispone e che sarà molto utile per il raggiungimento dello scopo finale.

## MATERIALI

### TABELLONE

### DADO

### CARTE DA GIOCO:

a ciascuna casella corrisponde una carta con il relativo quesito. Le risposte corrette per ciascun quesito sono indicate in grassetto sulla carta stessa.



## COME SI GIOCA

A ciascun giocatore o squadra, viene assegnato un segnaposto che va posizionato sulla casella di inizio "START". A ciascun giocatore vengono consegnate delle monete e delle banconote.

Ciascun giocatore o squadra lancia i dadi. Chi ottiene il punteggio più alto, ha diritto ad iniziare a giocare per primo lanciando nuovamente i dadi e muovendosi di tante caselle quante sono quelle indicate dai dadi.

Una volta raggiunta la casella, il giocatore o la squadra pesca dal mazzo la carta con il numero corrispondente. Sarà l'avversario, o un membro della squadra avversaria, a porre la domanda, indicando le opzioni disponibili.

Se la risposta data è corretta (segnalata in grassetto sulla carta), il giocatore o la squadra guadagna un bonus in denaro che va a sommarsi a quello di cui dispone; per ogni risposta sbagliata, invece, perde del denaro.

Sia in caso di risposta corretta che sbagliata, il turno passa al giocatore o alla squadra avversaria che tira i dadi procedendo come sopra indicato.

Vince il giocatore o la squadra che, raggiunta la fine del percorso, riesce a risparmiare di più e che riesce a gestire al meglio i suoi risparmi.

