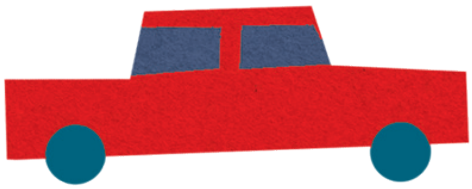
Prova le ATTIVITÀ

Attività tratta dal gioco:
Le mille e una storia

Erickson

GIOCO 2 Le carte misteriose

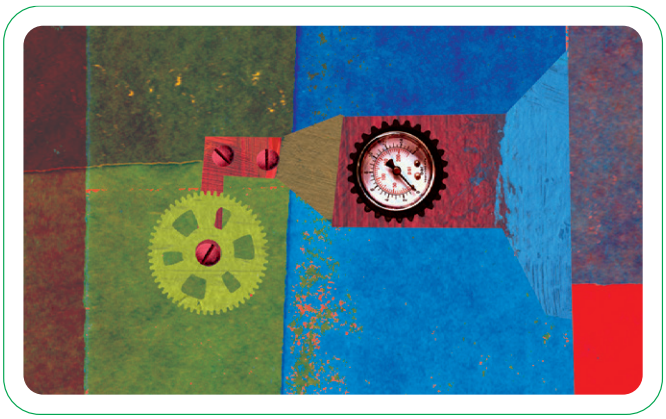


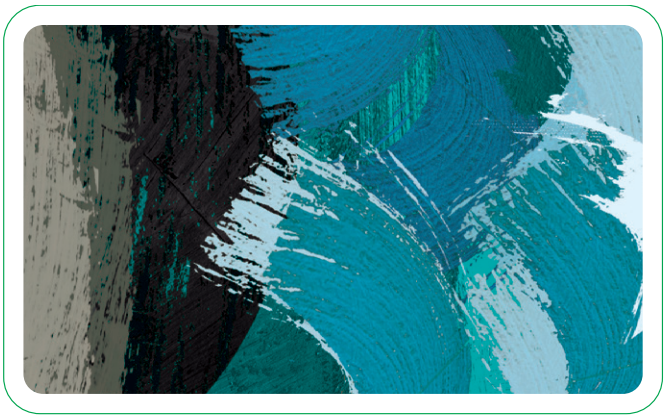
Materiali: 60 carte da gioco
Numero di giocatori: da 2 giocatori
Durata: il tempo può essere illimitato oppure si può giocare dando a ciascun giocatore un certo tempo per raccontare

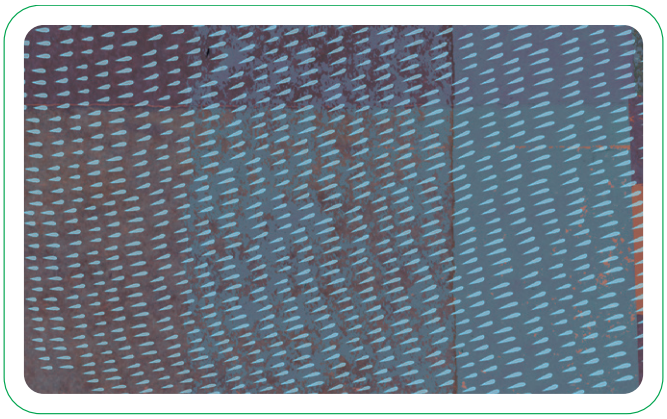
Mescolate le carte e distribuitene due a ciascun giocatore. Il giocatore più giovane darà il via al gioco e dovrà provare a legare tra loro le carte pescate: cosa vede? In che rapporto sono? Cosa potrebbero essere e diventare? Poi il giocatore alla sua destra girerà le sue e inizierà a raccontare allo stesso modo.
Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno raccontato una storia.

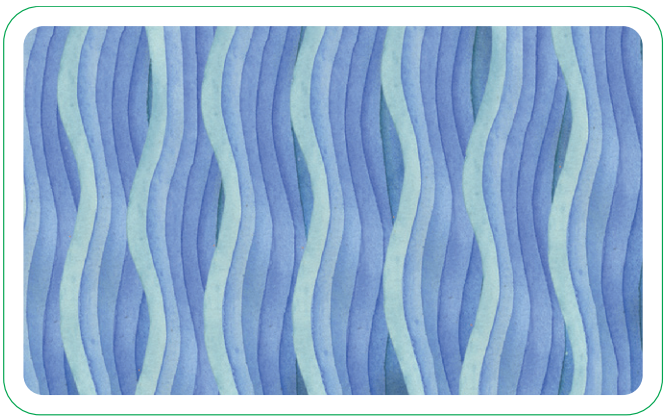
Varianti: In base all'età dei giocatori e al loro numero è possibile introdurre delle varianti. Si possono distribuire più carte a ciascun giocatore; si può decidere – invece di raccontare – di realizzare un disegno; si possono porre dei vincoli (ad esempio, scrivere una storia con 100 parole); si può decidere che il secondo narratore deve legare le sue carte e il suo racconto a quelle del narratore precedente; si può provare a raccontare la storia come lo farebbe un marziano o un giornalista (assumendo quindi un particolare punto di vista); si può raccontare una storia al contrario oppure mimarla; si possono pescare cinque carte per descrivere un personaggio; si può fornire fin dall'inizio l'incipit di una storia da cui il giocatore dovrà partire per legare tra loro le sue carte tra di loro.

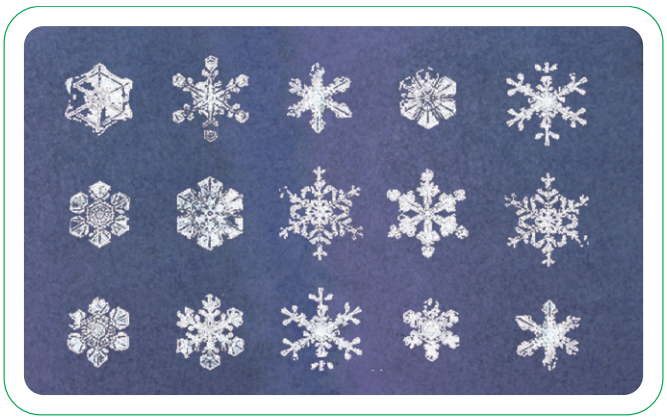
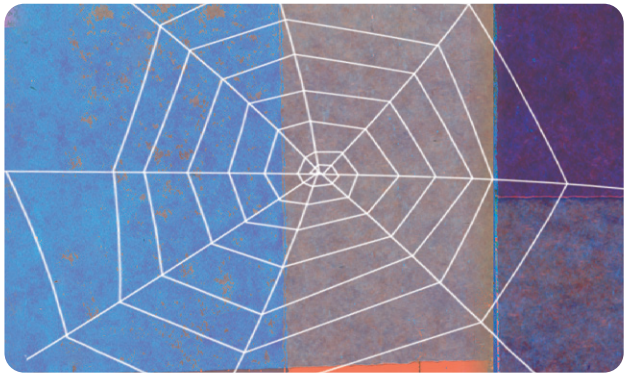
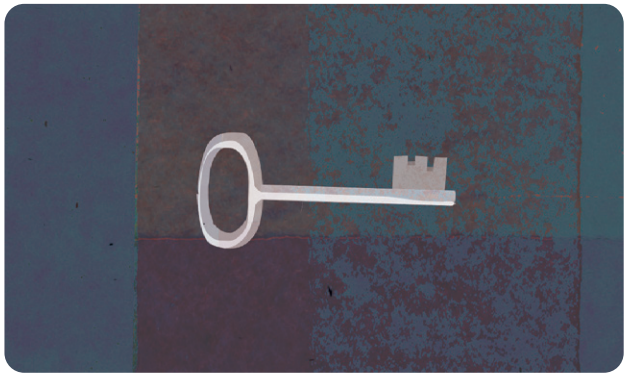
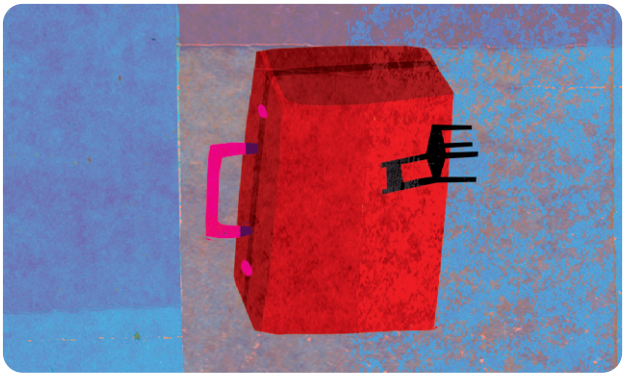
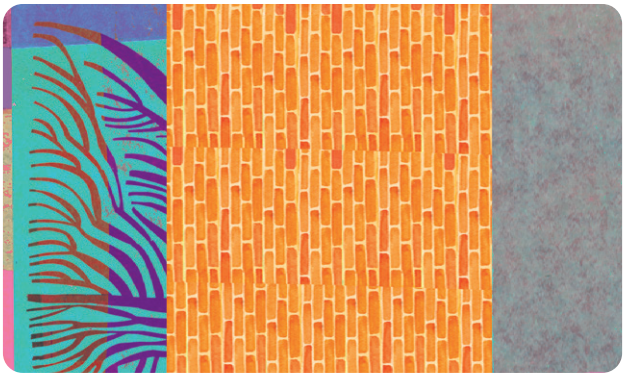
stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!











stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!