

Gabriele Mari

A CACCIA di CONCHIGLIE

Osserva, memorizza e abbinna forme e colori

ISTRUZIONI



6+

ANNI

2-4

GIOCATORI

2

LIVELLI
DI GIOCO

TUTTI IN
GIOCO

Erickson

TUTTI IN GIOCO



“L’idea nasce dall’attività educativa quotidiana con bambini e ragazzi con disabilità cognitiva, per proporre un gioco di memoria che aggirasse le difficoltà di un classico memory, premiando i giusti abbinamenti, assicurando una lunghezza contenuta della partita nel caso di ripetuti errori e incoraggiando un minimo livello di strategia, il tutto all’interno di un’ambientazione accattivante e perfettamente calzante con le meccaniche di gioco.”

Gabriele Mari

A Caccia di Conchiglie è un gioco che parte da meccaniche di memoria e di abbinamento di forme e colori uguali.

L’ambientazione realistica, che rimanda a situazioni di vita quotidiana o di vacanza, facilita il coinvolgimento e la motivazione dei giocatori: il contesto tematico coerente aiuta a comprendere le regole del gioco nella maniera più lineare possibile.

Le conchiglie sono definite da un doppio codice univoco di forma e colore per agevolarne il riconoscimento, così come la forma e la grandezza dei componenti sono state progettate per garantire a tutti una maneggevolezza ottimale.

La frustrazione del mancato abbinamento di immagini, tipico problema dei classici giochi di memoria, viene qui sostituita con la divertente incertezza di quale sarà la conseguenza dell’errore, pur continuando a premiare la giusta condotta.

Grazie a queste meccaniche si evitano loop infiniti, tenendo così viva l’attenzione dei partecipanti: meglio una serie di partite brevi, che danno l’occasione di vincere a persone diverse e che permettono di spezzettare l’attività, piuttosto che un’unica partita lunga che rischia di sfociare nella noia o nell’incapacità di restare al tavolo troppo a lungo.

Una volta apprese le regole base del gioco, un ulteriore stimolo motivante può essere dato introducendo la variante per il conteggio dei punti, che alzerà l'asticella di strategia e competizione coinvolgendo anche i giocatori più scafati.

Per garantire la migliore esperienza al tavolo, il conduttore adulto del gioco deve sempre avere il polso della situazione, bilanciando con flessibilità il livello di sfida proposto con le abilità dei partecipanti: solo così saremo davvero “tutti in gioco”!

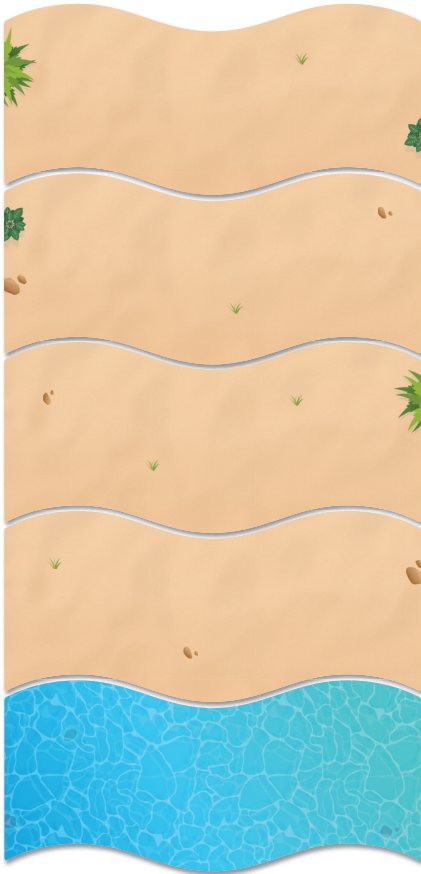


Gabriele Mari

È educatore per la Cooperativa Sociale La Pieve con ventennale esperienza nella disabilità giovanile e dell'autismo; game designer e manager per la casa di produzione ludica Professor Cobblepot. Da anni utilizza il gioco strutturato nella sua pratica educativa quotidiana, proponendosi come Educatore Ludico in molteplici contesti (disabilità, scuola, carcere). Insieme a Gianluca Daffi è uno dei docenti del corso Erickson Game Trainer. Nel 2022 ha pubblicato il libro “Tuttingioco. Il gioco strutturato come strumento educativo” edito da Homeless Book.

Contenuto della scatola

- 5 plance sagomate (4 Spiaggia/Mare e 1 solo Mare),
- 1 dado illustrato
- 24 gettoni Conchiglia, 6 per ciascun tipo
- 6 tessere Legnetto
- 1 scheda con diagramma e sequenza del turno
- 1 scheda con la tabella degli effetti e le tabelle dei punteggi
- Questo regolamento



5 plance sagomate



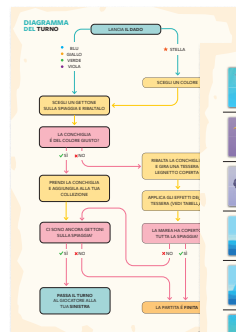
1 dado



24 gettoni



6 tessere legnetto



TESSERE LEGNETTO	
	SUBI riposa i conchiglie a sua volta dall'acqua e aggiunge alla sua collezione.
	GABBIANO busca in acqua i conchiglie a suo volta collezione di un giocatore a sua volta.
	BRICCOLO il giocatore alla sua destra toglie una conchiglia casuale, la guarda in segreto e la rimette al suo posto a faccia in giù.
	ONDA PICCOLA butta in acqua, a faccia in su, i conchiglie a sua volta prese dalla prima spiaggia vicino al mare.
	ONDA GRANDE butta in acqua, a faccia in su, i conchiglie a sua volta prese dalla prima spiaggia vicino al mare.
	MARELLA ribalta la prima spiaggia vicino al mare e rimette in acqua, faccia in su, tutte le conchiglie che contiene. Il suo rifiuto a faccia in giù tutte le tessere Legnetto e memorizza.

2 schede

Introduzione

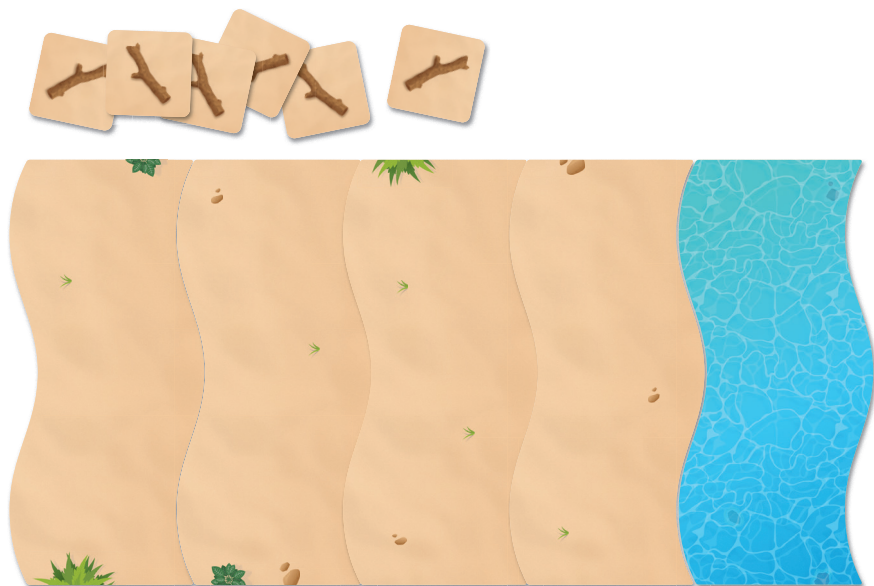
È una bella giornata e siete andati in spiaggia: siete dei collezionisti di conchiglie e avete deciso di sfidarvi nella ricerca degli esemplari più belli, prima che si alzi la marea. Alla fine della giornata, chi avrà la collezione di conchiglie più grande sarà il vincitore!

A caccia di conchiglie è un gioco di attenzione e memoria per 2-4 giovani amanti della natura.

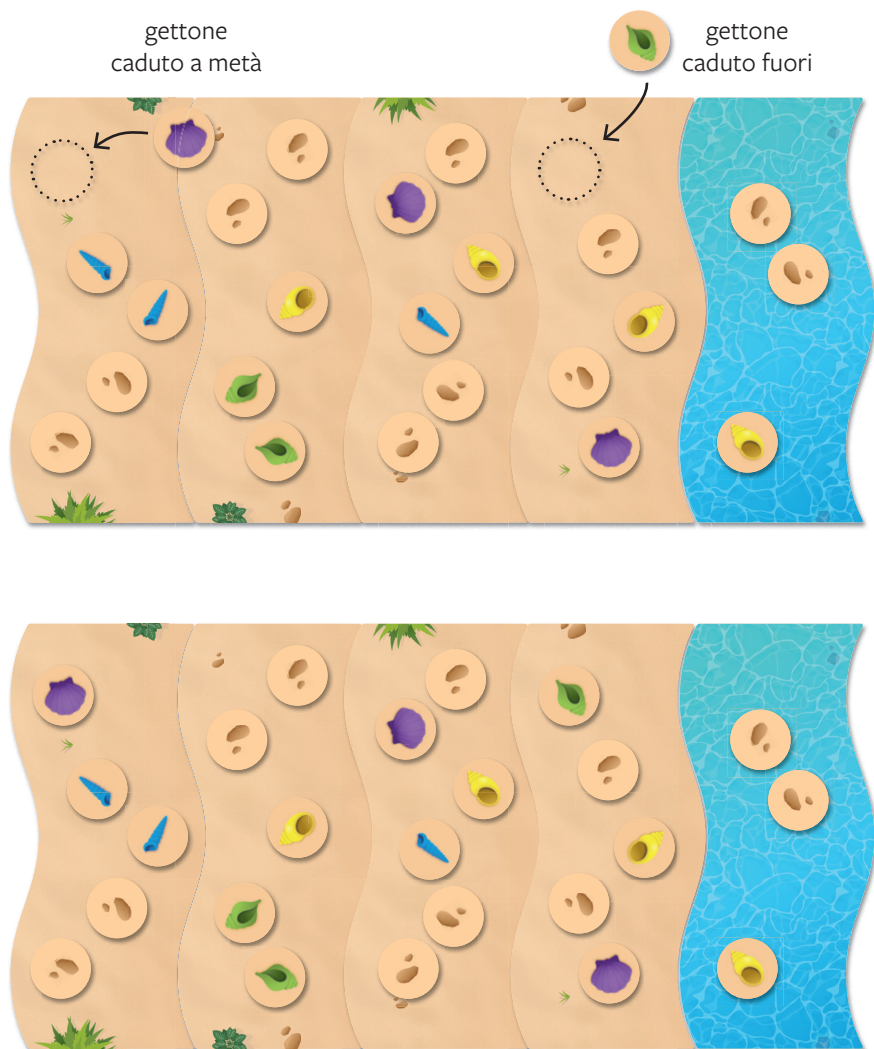
Preparazione

1. Per formare il tabellone di gioco mettete al centro del tavolo le plance ondulate posizionate sul lato SPIAGGIA (il lato color sabbia), una a fianco all'altra facendo combaciare le onde. Allo stesso modo aggiungete l'unica plancia che presenta il MARE su entrambi i lati, potete posizionarla a piacere sia sul lato sinistro sia sul lato destro, in apertura o chiusura del tabellone (non al centro).

2. Mescolate tutte le tessere LEGNETTO e sparpagiatele coperte a fianco del tabellone, a portata di mano.



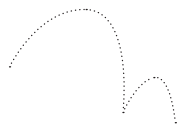
3. Mettete tutti i gettoni Conchiglia dentro al coperchio della scatola e mescolateli, poi lasciateli cadere cercando di distribuirli più o meno equamente sulle quattro plance Spiaggia del tabellone. Non importa se qualche gettone è scoperto o se ci sono più gettoni in una o in un'altra plancia Spiaggia: rimettete sul tabellone anche i gettoni caduti fuori e spostate su un'unica plancia quelli che sono caduti a metà tra due. Le conchiglie cadute sulla plancia Mare devono restare lì e non potranno essere raccolte.



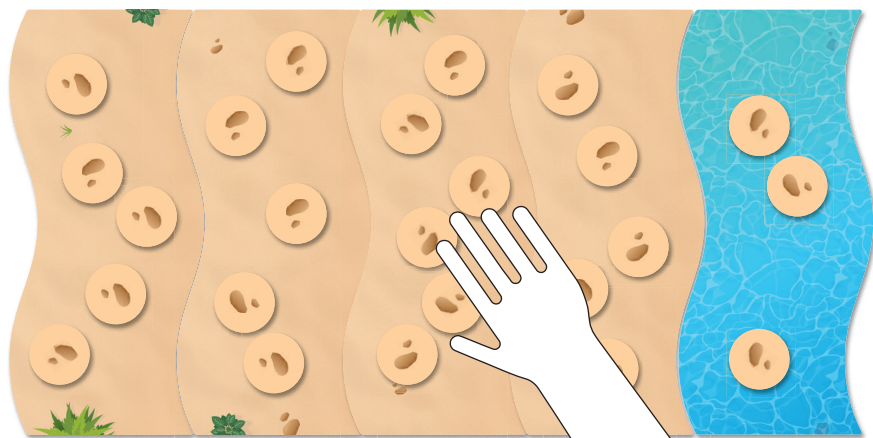
4. Tutti assieme, ad alta voce, contate lentamente fino a 10 memorizzando il maggior numero possibile di conchiglie visibili; al termine del conteggio girate a faccia in giù tutti i gettoni sul tabellone. Siete pronti per cominciare? Si gioca a turno, in senso orario (verso sinistra). Date il dado a chi è stato più recentemente in spiaggia (o a un giocatore scelto a caso): egli sarà il primo giocatore di turno.

Come si gioca

Quando è il tuo turno devi lanciare il dado: se ottieni una conchiglia colorata, scegli un gettone che è sulla Spiaggia (non puoi scegliere un gettone che è finito nel Mare) e scopriilo per trovare una Conchiglia la cui forma e colore corrisponde al risultato del dado. Se, invece, ottieni la Stella arancione, devi scegliere tu un tipo o un colore di Conchiglia e poi girare un gettone sulla Spiaggia, cercando di trovare il tipo di conchiglia che avevi scelto.



È USCITA LA
STELLA ARANCIONE QUINDI
SCELGO DI TROVARE UN GETTONE
CON LA **CONCHIGLIA VERDE!**



Hai trovato la Conchiglia corrispondente? Sì: allora raccoglila e cedi il turno al giocatore alla tua sinistra. No: allora ricopri il gettone e gira una tessera Legnetto a tua scelta tra quelle a faccia in giù: ogni tessera Legnetto che scopri ha un effetto diverso, leggi la tabella e segui le istruzioni corrispondenti, poi cedi il turno al giocatore alla tua sinistra. Le tessere Legnetto, una volta girate, restano scoperte. Importante: le conchiglie che hai raccolto rappresentano la tua collezione: fino alla fine della partita conservale scoperte di fronte a te sul piano di gioco. Gli avversari devono poter vedere quante e quali conchiglie possiedi.

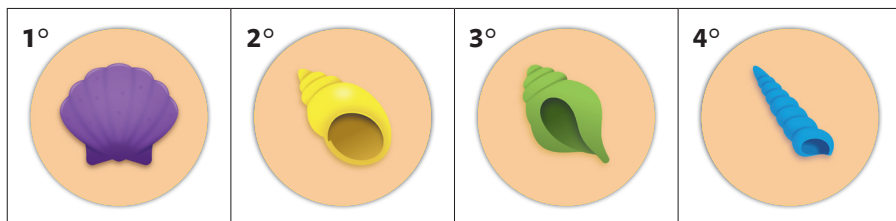
Effetti delle tessere Legnetto

- **Sub:** ripesca 1 conchiglia a scelta dall'acqua e aggiungila alla tua collezione.
- **Gabbiano:** butta in acqua 1 conchiglia a caso dalla collezione di un giocatore a tua scelta.
- **Binocolo:** il giocatore alla tua destra sceglie una conchiglia coperta, la guarda in segreto e la rimette al suo posto a faccia in giù.
- **Piccola Onda:** butta in acqua, a faccia in su, 1 conchiglia a tua scelta dalla prima spiaggia vicino al mare.
- **Grande Onda:** butta in acqua, a faccia in su, 2 conchiglie a tua scelta dalla prima spiaggia vicino al mare.
- **Marea:** ribalta la prima spiaggia vicino al mare e rovescia in acqua, a faccia in su, tutte le conchiglie che contiene; ribalta a faccia in giù tutte le Tessere Legnetto e mescolale. Attenzione: se la Spiaggia che hai ribaltato era l'ultima, la partita finisce immediatamente.

Fine della partita

La partita termina in due modi: quando viene raccolta l'ultima conchiglia rimasta sulla Spiaggia oppure quando tutte le Spiagge sono state sommerse dalla Marea (tutte le plance sono diventate blu). Quando si verifica una di queste condizioni la partita termina immediatamente: ognuno conta il numero di Conchiglie che ha raccolto e chi ne ha di più vince. In caso di pareggio vince chi, nel seguente ordine, ha più conchiglie viola, gialle, verdi e azzurre. In caso di ulteriore parità si condivide la vittoria.

Ordine di importanza delle conchiglie















Variante per giocatori esperti

Questa variante introduce un sistema di punteggio diverso che influenza il conteggio dei punti finali ma anche la strategia di gioco: le conchiglie più rare varranno più punti. La partita si svolge normalmente, ma al momento di calcolare i punti contate quale tipo di conchiglia è maggiormente presente nelle collezioni di tutti i giocatori: quella conchiglia varrà 1 punto, quindi prendetene una dall'acqua (se disponibile, altrimenti usatene una di una collezione ma ricordatevi a chi appartiene!) e posizionala nella casella da 1 punto che si trova nella scheda "Tabella dei punteggi". Procedete allo stesso modo con gli altri tre tipi in ordine crescente di rarità (casella da 2 punti, da 3 e da 4), in modo che a ogni tipo di conchiglia venga assegnato un valore in base alla rarità (la più comune vale 1, la più rara 4). Nei casi di pareggio usate l'ordine di importanza utilizzato nel gioco standard (viola, gialla, verde e azzurra). Ognuno conta la somma dei punti delle proprie Conchiglie e chi ha più punti vince. In caso di pareggio vince chi ha raccolto più conchiglie. In caso di ulteriore parità si condivide la vittoria.

Attenzione!

Se vuoi aggiudicarti più punti stai attento a quali e quante conchiglie vengono raccolte dai tuoi avversari e cerca di raccogliere quelle meno presenti nelle collezioni degli altri giocatori. In questo modo hai più probabilità di aggiudicarti punteggi più alti!

Esempio

Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4	TOTALE
				5
				6
				5
				3



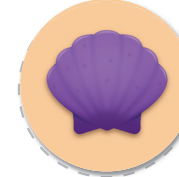
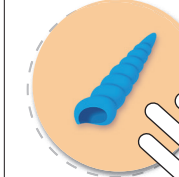
- il giocatore 1 ha: 2 viola, 2 gialle, 2 verdi e 1 azzurra
- Il giocatore 2 ha: 2 viola, 3 gialle, 1 verde e 2 azzurre
- Il giocatore 3 ha: 1 giallo, 1 verde
- Il giocatore 4 ha: 1 viola, 1 verde

1. Contate le conchiglie di tutti, quante ce ne sono per ogni tipo?

- Conchiglia viola: 5 volte
- Conchiglia gialla: 6 volte
- Conchiglia verde: 5 volte
- Conchiglia azzurra: 3 volte

2. Assegnate il punteggio: la conchiglia che è stata raccolta di più è quella gialla: è la più comune quindi vale 1 punto. La conchiglia verde e quella viola sono pari merito, quale vale di più? Guarda la tabella con l'ordine di importanza delle conchiglie e vedrai che quella viola viene prima di quella gialla e quindi è più importante e vale più punti! Metti la conchiglia verde nella casella da 2 punti e quella viola nella casella da 3 punti. La conchiglia meno raccolta è quella azzurra, è la conchiglia più rara e vale 4 punti!

Scala di punteggio

1 PUNTO	2 PUNTI	3 PUNTI	4 PUNTI
			

LA **CONCHIGLIA GIALLA** È LA PIÙ PRESENTE QUINDI SARÀ LA **MENO RARA**. DI CONSEGUENZA VALE **1 PUNTO**.

LA **CONCHIGLIA AZZURRA** È LA MENO PRESENTE QUINDI SARÀ LA **PIÙ RARA**. DI CONSEGUENZA VALE **4 PUNTI**.

A PARI QUANTITÀ LA **CONCHIGLIA VERDE** È MENO **IMPORTANTE** DI QUELLA **VIOLA** SECONDO LA TABELLA “ORDINE DI **IMPORTANZA**” DI CONSEGUENZA VALE **2 PUNTI**.

Consigli per facilitare il gioco:

- Assegna un tempo più lungo per la fase iniziale di memorizzazione delle conchiglie.
- Utilizza meno gettoni conchiglia per velocizzare il tempo di gioco.
- Utilizza la scheda con la sequenza del turno come strumento **segnaturno**: i giocatori se la dovranno passare di mano al cambio turno e questo permetterà loro di ricordare sempre a chi tocca.

Crediti

Autore: Gabriele Mari

Sviluppo: Gianluca Santopietro e Demis Savini per eNigma.it

Supervisione: Gianluca Santopietro

Prototipazione: Giacomo Santopietro per Professor Cobblepot

Grafica e impaginazione: Samuele Prosser

Illustrazioni: Riccardo Beatrici

Coordinamento: Sara Lisa Di Mario

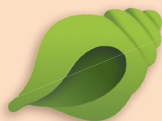
Playtesting: Livio Valentini (direzione), Matteo Pironi, Marco, Giulio, Lorenzo e Giovanni Mari, Maria Vittoria Pieri, i ragazzi dei centri La Coccinella, Santa Rita e Arcobaleno della Cooperativa Sociale La Pieve, Luigi Russo, Luca Errani, i partecipanti a IdeaG Fano 2022.

ISBN 978-88-590-3382-0

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



Professor Cobblepot è un marchio di proprietà Tiopi srl.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

