

LETTORI SI DIVENTA

Un gioco per tutti!

Lettori si diventa è il gioco da tavola perfetto da fare in classe o in famiglia: un gioco che dà la possibilità di misurarsi in varie sfide e di mettere alla prova la capacità di comprensione di un testo, le doti di memoria, l'abilità nel disegnare, nella recitazione e nel mimo di tutti i partecipanti.

Si tratta della classica sfida a squadre, ognuna delle quali, a turno, deve superare una "prova" al fine di fare avanzare il proprio segnalino per raggiungere il traguardo.

Per giocare, ogni partecipante deve leggere uno o più libri legati al progetto *Lettori si diventa* che comprende dodici titoli tratti dal catalogo Salani:

Roald Dahl, *La fabbrica di cioccolato*

Luis Sepúlveda, *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*

Astrid Lindgren, *Pippi Calzelunghe*

Daniel Pennac, *L'occhio del lupo*

Jostein Gaarder, *C'è nessuno?*

David Almond, *Skellig*

Roddy Doyle, *Il trattamento ridarelli*

Silvana Gandolfi, *L'isola del tempo perso*

Jacqueline Kelly, *L'evoluzione di Calpurnia*

Van Loon Paul, *L'autobus del brivido*

Michael Ende, *La storia infinita*

Uri Orlev, *L'isola in via degli uccelli*

Più libri si leggeranno, più avvincente sarà il gioco.

Il gioco

Possono partecipare **da 4 a 28 giocatori** (è possibile, infatti, creare quattro squadre da sette giocatori l'una). Il gioco è rivolto ai bambini di quarta e quinta elementare (8 – 10 anni), ai ragazzi delle medie (11 – 14 anni) e a chiunque abbia letto questi libri.

Per giocare a ***Lettori si diventa*** basta scaricare dalla sezione ‘Scuola’ del sito **www.salani.it**:

- il tabellone a spirale con 75 caselle numerate e di cui 45 contrassegnate da tre simboli diversi.
- 3 mazzi di carte (Storia e personaggi, Attività, Imprevisti) per ogni libro scelto.
- il dado.
- il regolamento del gioco da leggere prima di sfidare i compagni di classe o il prof a scuola, gli amici o i familiari a casa.

Scopo del gioco

Raggiungere la casella centrale e rispondere correttamente alla domanda finale di una categoria scelta dagli avversari, vincendo così la partita. Prima di poter arrivare a destinazione, il giocatore deve, però, aver collezionato almeno due carte per categoria rispondendo correttamente alla relativa domanda. Le caselle di ogni categoria sono poste lungo il tabellone e contrassegnate da un simbolo. Il giocatore potrà avanzare in tutte le direzioni al fine di collezionare le carte di cui ha bisogno.

Come si gioca

Ogni giocatore (o squadra) deve dotarsi di un segnalino, scegliendo un oggetto a piacere. Tutti i segnalini vengono posti sulla casella di partenza.

Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità si tira nuovamente il dado.

Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita lanciando il dado ancora una volta e muove il proprio segnalino dalla prima casella fino a raggiungere quella indicata dal numero ottenuto con il lancio del dado. Altrettanto faranno tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro.

Ogni volta che il giocatore pone il proprio segnalino su una casella con un simbolo dovrà rispondere a una domanda della categoria in essa indicata. Se finisce su una casella vuota potrà sostare senza problemi.

Queste sono le categorie con, tra parentesi, i relativi simboli.

- Storia e personaggi (Libro)
- Attività (Mano)
- Imprevisti (Punto esclamativo)
- Bonus (Extra categoria). Su questa casella viene indicato di volta in volta che cosa fare.

Si pesca, quindi, la prima carta da uno dei tre mazzi scaricati e la domanda viene letta al giocatore da uno dei suoi avversari o, se c'è, da un giudice (che non gioca, ma sposta i segnalini sul tabellone e legge le domande). Le risposte sono scritte al contrario in basso a destra sulla carta stessa.

Se il giocatore risponde correttamente, ha diritto a continuare a lanciare il dado fino a quando non sbaglia. Deve quindi cedere il turno al giocatore alla sua sinistra.

A ogni lancio del dado, il giocatore può cambiare direzione. Se sceglie di tornare indietro dovrà attendere il turno successivo.

Come prosegue il gioco

Il gioco continua rimettendo ciascuna carta estratta in fondo al mazzo.

Se il giocatore risponde correttamente, trattiene la carta della domanda. Se, invece, non sa rispondere o sbaglia la risposta, lascia il proprio segnalino sulla casella fino al turno successivo, e da lì riprende il gioco senza avere ottenuto la carta. Dovrà quindi riuscire a tornare altre volte sulla casella (o in un'altra della stessa categoria) fino a quando risponderà correttamente alla domanda e sarà in grado di ottenere la carta.

Il giocatore che finisce con il segnalino su una delle **dodici caselle bonus** deve fare quello che trova scritto nella relativa casella.

Più segnaposti possono trovarsi sulla stessa casella.

Come si vince

Una volta che un giocatore ha raccolto almeno due carte di ciascuna categoria, rispondendo correttamente alle domande, può iniziare a muovere il proprio segnalino verso la casella centrale per tentare di vincere la partita.

Quando il giocatore che è in possesso di almeno sei carte riesce ad arrivare alla casella finale, i giocatori della squadra avversaria si consultano per scegliere la categoria della domanda da porgli.

Se il giocatore risponde correttamente a quest'ultima domanda vince la partita. Altrimenti rimane con il segnalino sulla casella finale e attende il turno successivo. Per riguadagnare la posizione dovrà lanciare nuovamente il dado con il rischio di allontanarsi dal traguardo. Ogni risposta esatta dà diritto a un lancio del dado.