



ISTITUTO NAZIONALE DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA

ACCHIAPPALA PLACCA

SCOPRI I SEGRETI DELLE PLACCHE: LA NASCITA DI TERREMOTI E VULCANI

REGOLAMENTO



ACCHIAPPA LA PLACCA

SCOPRI I SEGRETI DELLE PLACCHE: LA NASCITA DI TERREMOTI E VULCANI

OBIETTIVO DEL GIOCO:

L'obiettivo del gioco è quello di posizionare il maggior numero di placche, terremoti e vulcani per ottenere il punteggio più alto.

REGOLAMENTO

Acchiappa la placca è un gioco tanto semplice quanto coinvolgente.

Bambini e ragazzi, dagli 11 ai 16 anni, riusciranno a giocare perfettamente sempre sotto la guida di un conduttore.

I partecipanti al gioco dovranno dividersi in squadre composte da un minimo di due giocatori. Comincerà la squadra con il giocatore più giovane.

La squadra che inizia, lancerà il dado. Ogni lancio del dado stabilisce quale carta o pedina dovrà essere pescata e di conseguenza le azioni da effettuare abbinata ad ognuna, di seguito elencate:

CARTA TERREMOTO

Viene consegnata una carta con disegnato l'epicentro di un terremoto. L'obiettivo è indovinare dove collocare l'epicentro sulla base della domanda riportata sulla carta. Posizionando correttamente si vincono 3 punti. Se la squadra richiede un indizio in più per indovinare ottiene 2 punti (in caso di risposta esatta). Si può anche cedere la mano alla squadra avversaria che in caso di risposta corretta vince 1 punto.

CARTA VULCANO

L'obiettivo è indovinare dove collocare il vulcano sulla base della domanda riportata sulla carta. Posizionando correttamente si vincono 3 punti.

Se la squadra richiede un indizio in più per indovinare ottiene 2 punti (in caso di risposta esatta). Si può anche cedere la mano alla squadra avversaria che in caso di risposta corretta vince 1 punto.

PLACCA

Le placche sono 15 in tutto. I giocatori dovranno pescare una placca e posizionarla correttamente sul tabellone. Se la squadra sbaglia la placca viene rimessa in gioco. Indovinare subito la placca fa vincere 3 punti.