Viaggio tra le favole

Prepara il gioco e scegli la pedina

Un gioco per 2–6 bambini dai 6 ai 10 anni. Un adulto può aiutare a leggere e ritagliare.

PREPARA IL GIOCO

1. Stampa il tabellone su A3 orizzontale al 100%. Stampa le carte su A4, fronte-retro sul lato lungo, al 100%, senza adattare alla pagina.
2. Stampa le pedine su A4, solo sul fronte. Con un adulto ritaglia carte e gettoni. Puoi incollare i gettoni su cartoncino.
3. Scegli una pedina: Lina, Teo, Quaderno delle Cose Strane, Scatola dei Forse, mappa o binocolo. Procurati un dado a sei facce.

SISTEMA LE CARTE

Mescola separatamente le 10 Domande e i 10 Forse. Forma due mazzi: le Domande con le copertine in alto e i Forse con i personaggi in alto.

SI PARTE!

Tutti mettono la pedina sulla Partenza, che conta come casella 1. Comincia il più giovane. Poi si procede in senso orario.

Viaggio tra le favole

Segui i colori fino alla Bocconi

IL TUO TURNO

Lancia il dado e avanza seguendo i numeri. Puoi stare su una casella già occupata. Guarda il colore della casella su cui arrivi:

BIANCO · TAPPA

Il tuo turno finisce qui. Passa il dado.

AZZURRO · DOMANDA

Pesca una Domanda e girala. Leggila o fatti aiutare e racconta la tua idea. Puoi chiedere aiuto agli altri. Avanza di 1 casella e metti la carta sotto il mazzo.

ARANCIONE · FORSE

Pesca un Forse, gira la carta e segui l’indicazione. Poi rimetti la carta sotto al mazzo.

UNA SORPRESA ALLA VOLTA

Se una carta ti sposta, non attivare la nuova casella. Il turno finisce. Non puoi andare prima della Partenza.

COME SI VINCE

Vince chi raggiunge o supera per primo l’Arrivo, con il lancio del dado o grazie a una carta. L’Arrivo vale come casella 30. Non serve il numero esatto.

Lo riconosci dall’edificio al centro del tabellone: l’Università Bocconi, dove ricercatrici e ricercatori lavorano per scoprire e capire cose nuove.

Le sei pedine

Scegli il tuo compagno di viaggio

Stampa su A4 al 100%. Incolla su cartoncino e, con un adulto, ritaglia i sei gettoni lungo il tratteggio. Si usano appoggiati sul tabellone.



Lina



Teo



Quaderno delle Cose Strane



Scatola dei Forse



Mappa



Binocolo

Conserva i sei gettoni insieme alle carte e al dado. Ogni bambino sceglie un soggetto diverso.

Carte Domanda

FRONTE • FOGLIO 1 DI 3

DOMANDA

Il seme crescerà fra tanti anni. Lo piantiamo lo stesso per i bambini del futuro?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Per preparare un viaggio nello spazio è meglio fare tutto da soli o imparare anche dagli altri?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Per accogliere una stellina bastano le giostre o servono anche una casa e tempo per stare insieme?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Il Consigliere ti dà sempre ragione. Ti sta davvero aiutando a capire?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

Carte Domanda

RETRO • FOGLIO 1 DI 3









Carte Domanda

FRONTE • FOGLIO 2 DI 3

DOMANDA

Milo e Nina sono bravi allo stesso modo. È giusto dare loro chiavi diverse perché abitano in case diverse?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Un gioco ti chiede il tuo nome e dove abiti. Premi subito “Accetto” o chiedi aiuto a un adulto?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Il quartiere è più bello, ma Ernesto non riesce più a pagare la bottega. Come possiamo aiutarlo a restare?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Teo ricorda una caduta dalla bici. Deve ricordare anche tutte le volte che ha pedalato felice?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

Carte Domanda

RETRO • FOGLIO 2 DI 3









Carte Domanda

FRONTE • FOGLIO 3 DI 3

DOMANDA

Al maglione manca un bottone. Lo buttiamo o proviamo a ricucirlo?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

DOMANDA

Il Re ha tante monete, ma nel mare ci sono sempre meno pesci. Basta l’oro per stare bene?

Racconta la tua idea.
Avanza di 1 casella.
Rimetti la carta sotto il mazzo.

Carte Domanda

RETRO • FOGLIO 3 DI 3





Carte Forse

FRONTE • FOGLIO 1 DI 3

FORSE

Il Sindaco ti aiuta a piantare il seme.

Avanza di 2 caselle.

FORSE

L’Astronauta mette insieme le idee della squadra.

Avanza di 2 caselle.

FORSE

La Stellina trova una casa pronta ad accoglierla.

Avanza di 1 casella.

FORSE

Mira ascolta anche la storia di Tobia.

Avanza di 1 casella.

Carte Forse

RETRO • FOGLIO 1 DI 3

FORSE



L’Astronauta

Il mestiere che non c’era

FORSE



Il Sindaco

Il seme dei cent’anni

FORSE



Mira

L’albero che dava sempre ragione

FORSE



La Stellina

Lina e il Paese dove le Stelline aspettavano

Carte Forse

FRONTE • FOGLIO 2 DI 3

FORSE

Il Custode ti ha dato la chiave sbagliata.

Torna indietro di 1 casella.

FORSE

Mastro Password ti aiuta a proteggere i tuoi segreti.

Avanza di 2 caselle.

FORSE

L’affitto della bottega di Ernesto è aumentato.

Torna indietro di 2 caselle.

FORSE

La signora Memoria ti mostra un ricordo che avevi dimenticato.

Avanza di 1 casella.

Carte Forse

RETRO • FOGLIO 2 DI 3

FORSE



Mastro Password

Il Regno Digitale e il Tesoro della Privacy

FORSE



Il Custode delle Porte

Il Regno delle Chiavi Sbagliate

FORSE



La signora Memoria

La biblioteca dei ricordi capricciosi

FORSE



Ernesto

Il quartiere che diventò troppo bello

Carte Forse

FRONTE • FOGLIO 3 DI 3

FORSE

La Tintora deve pulire l’acqua prima di versarla nel fiume.

Fermati qui: il tuo turno finisce.

FORSE

Re Perla ha capito che il mare è un tesoro.

Avanza di 2 caselle.

Carte Forse

RETRO • FOGLIO 3 DI 3

FORSE



Re Perla

Il tesoro invisibile del Re del Mare

FORSE



La Tintora

Il maglione che aveva perso la sua storia

Viaggio tra le favole

