

IL GIOCO:

SIC Gioca è stato studiato e realizzato dal Centro di Educazione Ambientale Provinciale di Imperia, in collaborazione con i CEA territoriali, per le scuole elementari della provincia. Non è solo un gioco, ma uno strumento didattico divertente per affrontare il tema dei Siti di Interesse Comunitario. Prima di giocare, quindi, è necessario che l'insegnante prepari gli studenti a rispondere alle domande previste nell'ambito del gioco stesso.

In allegato al gioco viene fornito un opuscolo informativo, (scaricabile anche dal sito CEAP: ceap.provincia.imperia.it), che contiene le informazioni di base collegate all'argomento. Sul sito CEAP è inoltre possibile reperire ulteriori schede di approfondimento corredate da esempi di domande. Nel corso del gioco sarà sempre l'insegnante a scegliere e formulare i quesiti, sulla base degli argomenti studiati in classe.

Provincia di Imperia
SIC to SIC
Siti di Interesse Comunitario

Arrivo!

Partenza!

1. La stella marina
2. La stella marina
3. La stella marina
4. La stella marina
5. La stella marina
6. La stella marina
7. La stella marina
8. La stella marina
9. La stella marina
10. La stella marina
11. La stella marina
12. La stella marina
13. La stella marina
14. La stella marina
15. La stella marina
16. La stella marina
17. La stella marina
18. La stella marina
19. La stella marina
20. La stella marina
21. La stella marina
22. La stella marina
23. La stella marina
24. La stella marina
25. La stella marina
26. La stella marina
27. La stella marina
28. La stella marina
29. La stella marina
30. La stella marina
31. La stella marina
32. La stella marina
33. La stella marina
34. La stella marina
35. La stella marina
36. La stella marina
37. La stella marina
38. La stella marina
39. La stella marina
40. La stella marina
41. La stella marina
42. La stella marina
43. La stella marina
44. La stella marina
45. La stella marina
46. La stella marina
47. La stella marina
48. La stella marina
49. La stella marina
50. La stella marina
51. La stella marina
52. La stella marina
53. La stella marina
54. La stella marina
55. La stella marina
56. La stella marina
57. La stella marina
58. La stella marina
59. La stella marina
60. La stella marina
61. La stella marina
62. La stella marina
63. La stella marina

MATERIALE OCCORRENTE:

2 dadi, 1 segnaposto per ogni giocatore (o squadra), caramelle o altro per pagare i pegni.

COME SI GIOCA:

I giocatori iniziano ponendo il proprio segnalino nella casella di partenza e, a turno, in senso orario, procedono lungo il percorso avanzando di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto col lancio dei dadi. Per stabilire l'ordine di partenza è possibile procedere attraverso un primo lancio dei dadi da parte di ciascun giocatore: il giocatore che otterrà il punteggio più alto sarà il primo a partire, gli altri procederanno, a turno, in senso orario.

Scopo del gioco è raggiungere la casella centrale della spirale.

La casella di arrivo (la n. 63) deve essere raggiunta con un lancio di dadi esatto, altrimenti, giunti in fondo, si retrocederà di un numero di caselle corrispondente ai punti in eccesso.

LE CASELLE SPECIALI:

Tutte le caselle che rappresentano il logo SIC to SIC prevedono che al giocatore (o alla squadra) venga posta una domanda, sul tema dei SIC marini e terrestri, a discrezione dell'insegnante. Rispondendo correttamente alla domanda il giocatore potrà spostarsi in avanti di un numero di caselle pari a quelle appena coperte grazie all'ultimo lancio dei dadi.

In caso di risposta sbagliata il giocatore attenderà regolarmente il proprio turno successivo. Le caselle SIC to SIC sono collocate ogni nove caselle a partire dalle caselle 5 e 9, conseguenza di questa disposizione è che un lancio iniziale dei dadi che produca il punteggio 9 consentirà, al giocatore che risponda esattamente a tutte le domande, di raggiungere immediatamente la casella 63, e quindi di vincere il gioco.