



THE ENVIRONMENT



“Animali in estinzione”

Ref. 20824





Animali in estinzione

Ref. 20824



CONTENUTO

Il gioco è composto da 28 carte da domino reversibili e 15 carte rotonde che servono da segnapunti per sapere quante partite ha vinto ogni giocatore. Sono realizzate in cartone spesso e robusto, molto resistente e di alta qualità.

Dimensioni delle carte da domino: 13 x 6,5 cm.

Il cartone utilizzato è ecologico e proviene da foreste sostenibili. Contiene un'alta percentuale di materiale riciclato ed è riciclabile al 100%.

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA

Bambini da 3 a 8 anni.

Questo spettacolare gioco di domino con le sue grandi immagini reali, permette di scoprire gli animali attualmente in pericolo o a rischio di estinzione.

Date le dimensioni delle carte e le loro immagini, questo è un gioco ideale sia per gli adulti che per i bambini.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Scoprire le specie animali in pericolo o a rischio di estinzione.
- Promuovere l'amore per la natura e generare una coscienza ambientale.
- Sviluppare la capacità di attenzione.
- Migliorare le capacità di osservazione e concentrazione.
- Lavorare sull'associazione logica.
- Migliorare l'intelligenza visuo-spaziale.



SISTEMA DI GIOCO

Le carte sono reversibili e permettono due tipi di gioco:

- **DOMINO CLASSICO**
- **DOMINO CON IMMAGINI**

Con questo gioco, prima di iniziare, i giocatori dovrebbero familiarizzare con le icone sulle carte per sapere come realizzare le associazioni:



Panda



Tartaruga



Orso polare



Lemure



Rinoceronte bianco



Scimpanzé



Leopardo delle nevi

Dopo aver deciso a quale gioco giocare:

1. Mescolare tutte le carte e distribuirle ai giocatori (massimo 7 carte per giocatore). Se avanzano le carte, si lasciano al contrario in pila sul tavolo.
2. Nel gioco del **domino classico**, il giocatore che ha la carta più alta con il numero doppio inizia a giocare.
Nel gioco del **domino con immagini**, il giocatore più giovane con una carta doppia inizia il gioco (cioè la stessa icona su entrambe le parti della carta).
3. In ogni turno, i giocatori devono mettere giù una delle loro carte in modo che un'estremità corrisponda a una delle estremità della carta già messa sul tavolo. Se il giocatore non ha una carta corrispondente, ne prende una dalla pila fino a quando non riesce a metterne una. Se non ci sono più carte nel mazzo, il turno passa al giocatore successivo.
4. Il vincitore è il primo giocatore che usa tutte le sue carte.
5. Se il gioco non può continuare, vince il giocatore che ha meno carte. Se c'è un pareggio, il vincitore sarà il giocatore o i giocatori che hanno pareggiato usando il minor numero di carte.
6. Il vincitore o i vincitori prendono una stella per calcolare il numero di partite vinte.