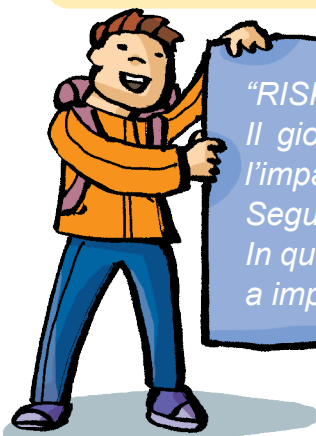


RISKLAND ISTRUZIONI

Un modo divertente per imparare a prevenire i disastri



"RISKLAND" è un gioco da tavolo educativo, che affronta la prevenzione dei disastri. Il gioco trasmette messaggi che ti aiutano a capire quali azioni possono ridurre l'impatto dei disastri e quali altre possono aumentare la nostra vulnerabilità. Seguendo il sentiero del gioco, avvanzerai e a volte tornerai indietro. In qualche casella ci saranno delle domande, le cui risposte sono pensate per aiutarti a imparare la prevenzione dei disastri.

Regole del gioco:

Numero dei Giocatori:

due o più giocatori. (Si può giocare anche in squadre per far partecipare tutta la classe).

Cosa occorre:

il tabellone, un dado, una pedina di colori diversi per ogni giocatore (puoi anche usare fagioli, sassolini, grani di cereali, ecc. purché si distinguano da ogni altro), 35 "carte domanda" (che devono essere mischiate prima di ogni nuova partita), 35 "carte sorpresa" anche queste da mischiare prima di ogni nuova partita.

Come giocare:

inizia il gioco disponendo tutte le pedine sulla casella della Partenza.

A turno i giocatori avanzano lanciando il dado e spostandosi di tante caselle secondo il numero indicato dal dado.

Il primo giocatore a raggiungere la casella di arrivo è il vincitore.

Se il numero del dado è più alto del numero di caselle fra la posizione del giocatore e la casella di arrivo, il giocatore deve avanzare di tante caselle quante indicate dal dado e poi tornare indietro di tante caselle quanti sono i numeri rimanenti.

Per esempio, se ti mancano tre caselle alla fine e il dado risulta 6 devi avanzare fino alla casella finale e poi tornare indietro di 3 caselle.



Casella Domanda:

quando il giocatore raggiunge una di queste caselle, un altro giocatore deve fargli la domanda della carta posta più in alto nel mazzo delle "carte domanda".

Se il giocatore che è in quella casella risponde correttamente, tira ancora i dadi.



Casella Sorpresa:

quando un giocatore raggiunge una casella rossa deve seguire le indicazioni presenti sulla carta sorpresa posta più in alto sul mazzo delle "carte sorpresa".

Molte caselle contengono istruzioni scritte direttamente sul tabellone.

I giocatori che raggiungono una di queste caselle devono seguire le indicazioni.

Per esempio, se il giocatore arriva alla casella numero 13 dove sono stati tagliati troppi alberi, deve tornare alla Partenza per aver aumentato la sua vulnerabilità e quella della sua comunità.



Suggerimenti:

1. il gioco può essere adattato alla realtà di ogni paese o comunità e al tipo di pericolo che deve essere affrontato, così come per settore (ambiente, salute ecc.), cambiando e adattando i contenuti delle carte domanda e carte sorpresa.
2. Per non rovinarlo, si consiglia di proteggerlo con una copertura di legno o plastica.

