

# VISUAL

Età: 8-99

Giocatori: 2-8

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese*

Contenuto: 92 carte; Regolamento

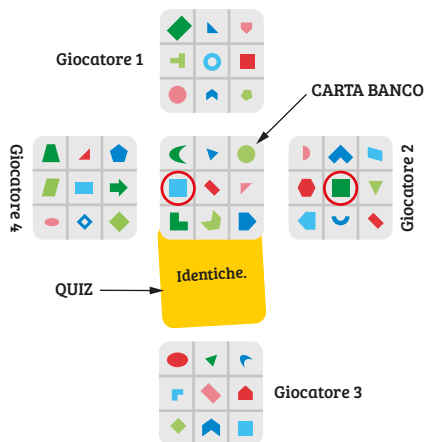
Visual è un gioco che allena le capacità mnemoniche e visivo-spaziali. Su un lato delle carte sono riprodotte a rotazione 20 tipi di forme (vedi schema sul retro) in varie misure (piccola, media, grande) e in vari colori (turchese e azzurro, rosso e rosa, verde e verde pistacchio). Le stesse forme possono essere ruotate e riflesse. Sull'altro lato delle carte sono riportati i quiz.

## Svolgimento

Si mescola il mazzo delle carte e se ne prende una metà, che si dispone al centro del tavolo, con il lato delle figure coperto (si gioca con mezzo mazzo). Uno dei concorrenti distribuisce una carta a testa. Ciascun concorrente osserva la carta e la scopre, posizionandola dritta (non obliqua) davanti a sé (attenzione: una volta posizionata non va più spostata fino al termine della partita). Il giocatore di turno prende poi la carta in cima al mazzo e la mette coperta al centro del tavolo: questa è la carta-banco. Quindi legge il quiz riportato sulla nuova carta in cima al mazzo e scopre la carta-banco. L'obiettivo di ciascun concorrente è di conquistare la carta-banco appena scoperta, risolvendo prima degli altri il quiz indicato nella carta in cima al mazzo. I quiz sono espressi in modo che ciascun concorrente deve trovare una corrispondenza tra una figura della propria carta e una figura della carta-banco (vedi esempio). Il primo che individua le figure adatte prende la carta banco (bisogna essere veloci!) e illustra la corrispondenza corretta. Un concorrente può prendere la carta-banco anche se ritiene che tra la sua carta e la carta-banco non vi sia la corrispondenza richiesta dalla carta quiz. In questo caso dichiara: «Nessuna!». Si procede quindi alla verifica: se il giocatore ha compiuto l'osservazione giusta, vince la carta-banco; altrimenti esce dal gioco e non può più rientrare fino al termine della partita. Il gioco prosegue allo stesso modo, cambiando mazziniere ad ogni turno. Vince chi ha conquistato più carte quando finisce il mazzo. Attenzione: il giocatore che esce dal gioco conserva le carte conquistate, che vengono conteggiate nel suo punteggio finale.

## Riferimento

La correttezza delle risposte (ad esempio nelle forme riflesse) va verificata in base al punto di osservazione del giocatore che ha formulato la risposta, tenendo conto che sia la carta-banco che la carta del giocatore non devono essere ruotate rispetto alla posizione iniziale di gioco.



## Modalità di gioco semplificata

I bambini più piccoli possono giocare allo stesso modo ma senza leggere i quiz. Essi cercano semplicemente sulla carta banco una figura identica alla propria o due forme dello stesso tipo.



Triangolo isoscele  
3 lati



Triangolo rettangolo  
3 lati



Quadrato  
4 lati



Rettangolo  
4 lati



Parallelogramma  
4 lati



Trapezio  
4 lati



Pentagono  
5 lati



Freccia pentagono  
5 lati



Esagono  
6 lati



Forma ad L  
6 lati



Freccia esagono  
6 lati



Freccia  
7 lati



Cornice  
8 lati



Forma a T  
8 lati



Cerchio



Semicerchio



Corona circolare



Arco



Ovale



Mezzaluna



TURCHESE



AZZURRO



ROSSO



ROSA



VERDE



VERDE  
PISTACCHIO

**Nota ai quiz:** con *Identiche* si intendono figure della stessa forma e della stessa dimensione, anche se ruotate e di colore diverso. Con *Stessa forma* si intendono forme dello stesso tipo (2 quadrati, 2 rettangoli...) non necessariamente della stessa dimensione e dello stesso colore. Coppie di figure blu e azzurre, rosse e rosa, verdi e verdi pistacchio sono *tonali*.