

# LO SAPEVI CHE...

<b>Età:</b> 10-99	<b>Contenuto:</b> 1 mazzo di 60 carte-sapere;
<b>Giocatori:</b> 2-4	4 palette voto; 1 spinner; 4 lavagnette;
<b>Durata:</b> 45 minuti	1 scheda segnapunti; 1 clessidra; 4
<b>Un gioco di:</b>	pennarelli cancellabili; 1 porta-carte;
<b>Dave De Vega</b>	<b>Regolamento</b>

Questo gioco mette alla prova le nostre conoscenze, tenendo conto delle inclinazioni di ognuno di noi. Lo scopo è trovare quattro caratteristiche utili per descrivere un argomento. Gli argomenti sono classificati in base a 7 ambiti del sapere, ciascuno caratterizzato da un simbolo e da un colore (vedi legenda sul retro). In quale ti senti più esperto?

## Svolgimento

Si mescola il mazzo delle carte-sapere e si mette coperto al centro del tavolo. Ciascun concorrente prende un pennarello, una lavagnetta e una palette voto (che riporta da un lato Vero e dall'altro Falso) di un colore. Si tengono a portata di mano la clessidra, lo spinner e la scheda segnapunti. Inizia il giocatore più giovane che gira lo spinner e pesca una carta-sapere, mostrandola a tutti. Quindi gira la clessidra. A questo punto tutti i giocatori devono scrivere sulla propria lavagnetta attributi, qualità, caratteristiche o altri elementi, fino a un massimo di quattro, che identificano l'argomento presente nella carta-sapere in corrispondenza del simbolo indicato dallo spinner (vedi paragrafo "Gli attributi").

Finito il tempo, tutti i concorrenti si fermano e si calcolano i punti. Quando lo spinner indica lo spicchio con il faccino, la scelta della categoria è a piacimento del giocatore di turno. Il gioco prosegue allo stesso modo con un'altra manche (cambia il giocatore di turno in senso orario). Vince chi arriva per primo a 30 punti (o più, o meno, a scelta dei concorrenti).

## Gli attributi

Possono essere espressi sotto forma di **nomi, verbi, aggettivi** e **descrizioni** più esplicite. Ad esempio:

### ARGOMENTO: AQUILA REALE

UCCELLO - RAPACE - PLANA - SI NUTRE DI PICCOLI MAMMIFERI - NIDIFICA IN ZONE MONTUOSE

### ARGOMENTO: NAPOLEONE BONAPARTE

POLITICO - GENERALE - È AUTORE DI AFORISMI - NATO IN CORSICA - VISSUTO TRA IL XVIII E IL XIX SEC.

## Punteggi

Ciascun concorrente guadagna 1 punto per ogni attributo individuato e considerato valido. Se l'attributo è originale, ovvero non è stato individuato da nessun altro giocatore, vale 3 punti.

## Punti esperto e Palette voto

Dopo che è stato girato lo spinner ed è stata pescata la carta, ma prima che venga girata la clessidra, il giocatore che si sente più preparato sull'argomento selezionato dallo spinner può dire: "Ne so più io!" ed è L'ESPERTO. Quindi scrive sulla lavagnetta e legge una notizia/informazione che gli altri giocatori devono valutare se vera o falsa, girando contemporaneamente la propria paletta voto per indicare cosa pensano. A questo punto l'esperto rivela se l'informazione è vera o falsa (eventualmente verificandola online); i giocatori prendono 1 punto se hanno indovinato; l'esperto prende tanti punti quanti sono quelli che hanno sbagliato. Si prosegue con lo stesso argomento come in un turno normale.



AMBITO  
ANTROPOLOGICO



AMBITO  
LINGUISTICO  
LETTERARIO



AMBITO  
MUSICALE



AMBITO  
CORPOREO



AMBITO  
VISIVO  
SPAZIALE



AMBITO  
LOGICO  
MATEMATICO



AMBITO  
NATURALISTICO  
E TECNOLOGICO

**Attenzione:** pulire le lavagnette al termine della partita utilizzando un panno umido.