

L'ARCA DI NOÈ

Salviamo gli animali dal Diluvio e conosciamo il loro ambiente.

Il gioco è stato pensato per conoscere la storia di Noè, che ci suggerisce alcuni insegnamenti: una vita buona e giusta ci rende attenti alla parola di Dio e ai suoi ammonimenti, e questo permette a Noè di salvare l'umanità e il creato dalla distruzione.



Chi invece non ascolta la parola di Dio e suoi ammonimenti, va certamente incontro al diluvio che devasta il creato e sommerge la nostra vita di uomo.

L'Arca è simbolo della fede in Dio, rifugio e salvezza contro le avversità.

L'arcobaleno è simbolo della nuova alleanza e amicizia fra Dio e l'uomo.

GIOCATORI: da 2 a 4

CONTENUTO

Libro con regole e storia di Noè

92 gettoni con animali



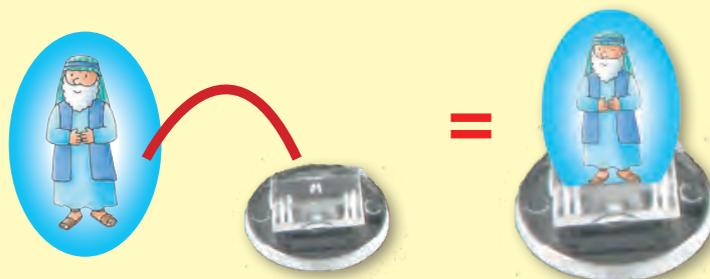
4 segnaposto



1 dado



come montare i segnaposto



1 tabellone grande

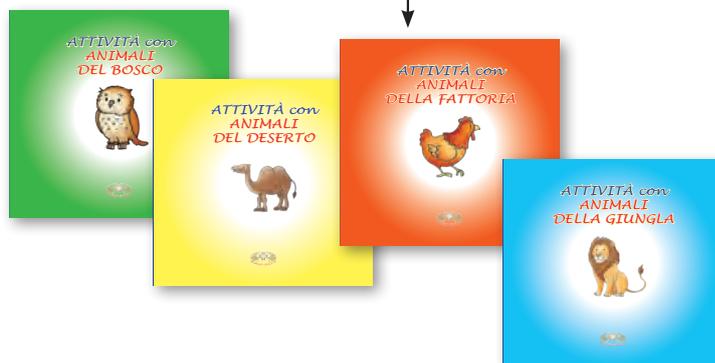


4 schede-Arca

50 carte-domande



4 quaderni attività



SCOPO DEL GIOCO

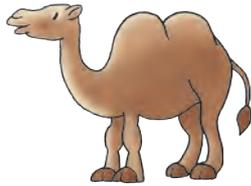
Recuperare tutti i 13 gettoni della stessa categoria di animali e colore completando la propria scheda-Arca e formare la frase: *L'ARCA DI NOÈ*

SCHEDA- ARCA



CATEGORIE ANIMALI DELLE SCHEDE - ARCA

ANIMALI DEL DESERTO



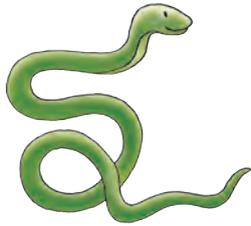
CAMMELLO



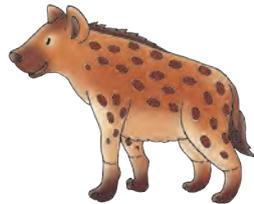
FENNEC



ANTILOPE



SERPENTE



IENA



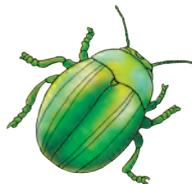
COYOTE



AVVOLTOIO



CAMALEONTE

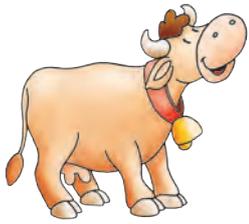


SCARABEO



SCORPIONE

ANIMALI DELLA FATTORIA



MUCCA



CAVALLO



MAIALE



ASINO



GATTO



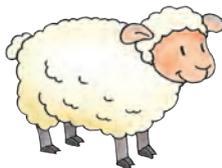
CANE



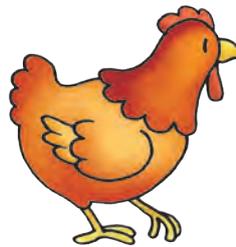
CONIGLIO



TOPO



PECORA



GALLINA

ANIMALI



ORSO



CINGHIALE



VOLPE



RICCIO



GUFO

DEL BOSCO



CERVO



LUPO



SCOIATTOLO

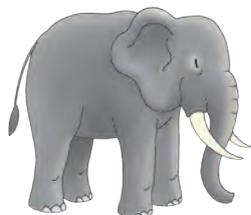


TASSO



PICCHIO

ANIMALI DELLA GIUNGLA



ELEFANTE



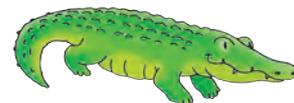
GIRAFFA



TIGRE



LEONE



COCCODRILLO



IPPOPOTAMO



ZEBRA



SCIMMIA



PAPPAGALLO



RINOCERONTE

IL TABELLONE



PREPARAZIONE

- * Stendere il TABELLONE grande sul tavolo di gioco.
- * Posizionare i GETTONI nei cerchi in evidenza sul tabellone grande, distribuendoli in modo casuale e mischiando i colori.
- * Tutti i gettoni dovranno essere posizionati con la parte dell'animale visibile. I gettoni con Noè e i cibi, vanno invece disposti con la parte bianca visibile.
- * Se si dovesse giocare con meno di 4 concorrenti, i gettoni vanno comunque posizionati tutti.
- * Il mazzo di CARTE-DOMANDE bisogna metterlo coperto in mezzo al tabellone grande.
- * Ogni giocatore dovrà scegliere la propria SCHEDA-ARCA con il segnaposto dello stesso colore.
- * I segnaposto in proprio possesso, dovranno poi essere posizionati negli spazi agli angoli del tabellone grande in corrispondenza del colore prescelto.

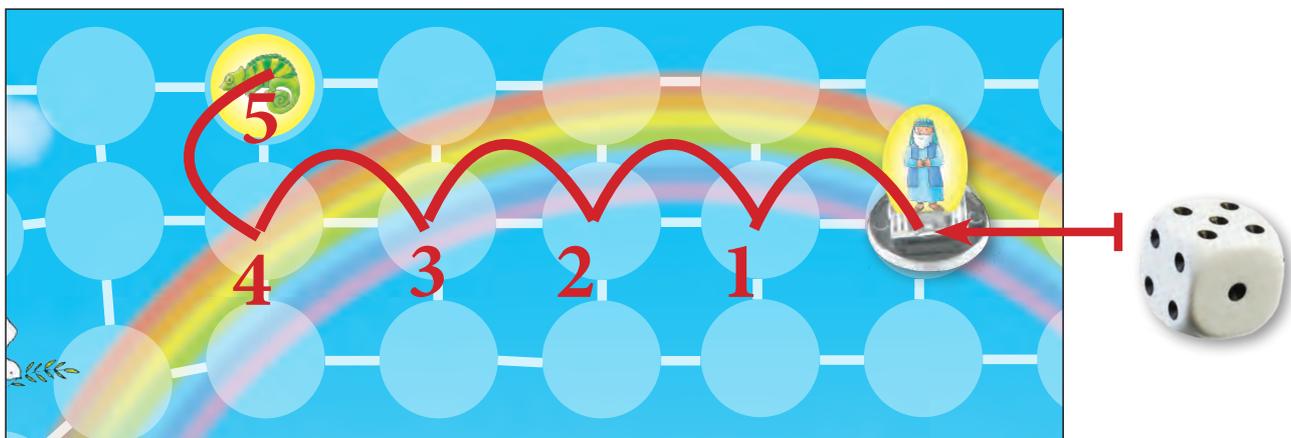
CARTE DOMANDE

- * LE CARTE DOMANDE SONO 50
- * Sono ispirate alla storia della Bibbia.
- * Sono domande semplici alle quali tutti noi possiamo rispondere perché fanno parte della cultura generale.
- * Ogni carta contiene una domanda con tre risposte, quella sottolineata è la risposta giusta.
- * Quando giriamo il gettone con la parola DOMANDA, il giocatore che precede dovrà prendere la prima carta del mazzo e leggere la domanda. (vedi pag.16)



REGOLAMENTO

* Inizia il più giovane, gli altri seguiranno in senso orario. Al proprio turno, il giocatore deve lanciare il dado e muovere il segnaposto pari al numero uscito sul dado nella direzione che vuole per raggiungere il gettone con il colore corrispondente al colore della scheda-Arca in proprio possesso.



* Per muoversi, il segnaposto potrà liberamente passare sopra a qualunque gettone colorato, purché venga spostato seguendo i tracciati bianchi di congiunzione. È possibile anche passare più volte sopra gli stessi gettoni per raggiungere quello che si vuole recuperare.

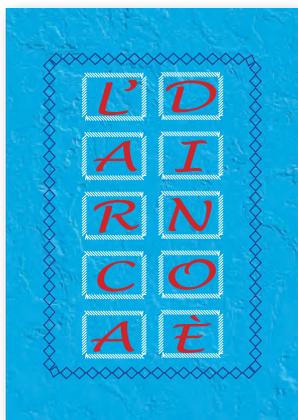
* Quando il segnaposto si ferma su un gettone con l'animale che non corrisponde al colore e alla categoria prescelta, il giocatore non lo può raccogliere e il gioco passa al concorrente successivo. Se invece si ferma sul gettone desiderato, prima di prenderlo bisogna girarlo.



Se sotto si trova l'illustrazione della gabbia, si resta fermi un turno di gioco e il gettone va capovolto di nuovo.



Se invece si trova la scritta DOMANDA, il concorrente che precede il giocatore di turno dovrà pescare dal mazzo di CARTE-DOMANDE e leggere la domanda.

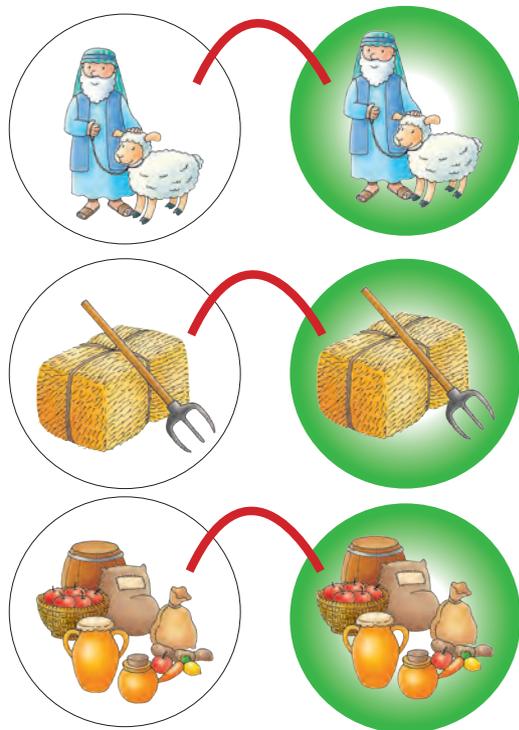


a) Se il giocatore risponde esattamente alla domanda (la risposta giusta è quella sottolineata), dovrà capovolgere di nuovo il gettone senza restare fermo un turno al prossimo giro.
b) Se invece sbaglia, dovrà capovolgere di nuovo il gettone e restare fermo un turno, quindi passare il gioco al concorrente successivo.

* Se invece sotto il gettone ci dovesse essere una lettera dell'alfabeto, allora bisogna prenderlo e posizionarlo con l'animale visibile sulla propria scheda-Arca nella zona corrispondente.



* Quando si raggiunge il gettone con l'illustrazione di Noè, del cibo per gli animali e del cibo per gli umani, bisogna capovolgerlo per scoprire se il colore del bordo corrisponde a quello che serve per completare la propria scheda-Arca.



* Se corrisponde, allora bisogna tenerlo, altrimenti andrà capovolto di nuovo e si deve passare il turno al concorrente successivo.

* VINCE chi per primo completa la propria scheda-Arca, salvando così i propri animali dal Diluvio Universale.