

IL GIRO DEL PARCO PALLAVICINO

Con questo gioco si vuole offrire una piccola opportunità di divertimento e nello stesso tempo un percorso che offra spunti di conoscenza degli animali che vivono o frequentano il parco.

Impareremo a riconoscerli e scopriremo anche alcune nozioni di ecologia, le iniziative che il parco svolge a favore della salvaguardia della fauna selvatica, la partecipazione a progetti di conservazione delle specie minacciate e la didattica avanzata che viene offerta agli studenti.

Per giocare potete utilizzare uno o due dadi, che cambieranno il tempo di percorrenza del gioco. Potete anche utilizzare un cellulare scaricando un'app-dadi.

Come segnalino potete utilizzare qualsiasi piccolo oggetto a disposizione, magari in prestito da altri giochi di società.

Per iniziare si devono stampare le 4 pagine che compongono il gioco, accostarle seguendo l'andamento numerico delle caselle e quindi fissarle con graffette o nastro adesivo.

Dovrete poi ritagliare le carte delle Domande (che dovrete farvi porre da un concorrente se cadete sulle caselle 9, 29, 36, 61), le carte del Gigante caduto (che dovrete pescare se cadete sulla casella 21) e le carte del Fiume (che dovrete pescare se cadete sulla casella 33).

Le caselle con il bordo rosso rappresentano sempre una penalità, le caselle con il bordo verde rappresentano sempre dei vantaggi. Penalità e vantaggi sono riportati sulla Legenda.

L'arrivo deve essere raggiunto con un numero preciso: se ad esempio mancano 4 caselle e si tira un 6, si torna indietro di 2 caselle e al turno successivo si dovrà lanciare un 2. Vince chi arriva primo.

Buon divertimento!

LEGENDA

PARTENZA

- 1- LA GRANDE CANFORA
- 2- **IL BALCONE SUL LAGO: TANTO BELLO CHE SI PERDE UN TIRO**
- 3- **IL FIORRANCINO: TANTO DIFFICILE DA VEDERE TRA LE FRONDE CHE GUADAGNI UN TIRO**
- 4- IL RODODENDRO
- 5- **IL RICCIO: UN ANIMALE MAGICO, TI FA GUADAGNARE UN TIRO**
- 6- **LE ANTICHE SCUDERIE: FERMATI A PRANZARE PERDENDO UN TIRO**
- 7- I COLOSSALI LIRIODENDRI
- 8- VILLA PALLAVICINO
- 9- **SE RISPONDI ALLE DOMANDE DI MAGO, GEA E MATILDE CONTINUI, ALTRIMENTI PERDI UN TIRO**
- 10- LE CAPRETTE TIBETANE
- 11- GLI ALPACA
- 12- **L'AGNELLO DI PECORA DEL CAMERUN EDOARDO: VAI AVANTI DI DUE CASELLE FINO AL LAMA**
- 13- IL DAINO MASCHIO
- 14- IL LAMA
- 15- **I PROCIONI GIOCHERELLONI: TI DIVERTI A GUARDARLI E PERDI UN TIRO**
- 16- **GLI AIRONI SELVATICI: VAI AVANTI DI UNA CASELLA FINO ALL'ALPACHINO LODOVICO**
- 17- L'ALPACHINO LODOVICO
- 18- **LA VOLPE FANTA: AVANZA FINO AL GIGANTE E PESCA UNA CARTA**
- 19- I COATI
- 20- IL CONIGLIO NANO
- 21- **IL GIGANTE CADUTO FONTE DI VITA: PESCA LA CARTA DEL GIGANTE, IMPARA E PROSEGUI MA SE PESCHI LA CARTA SBAGLIATA PERDI UN TIRO**
- 22- L'AQUILA REALE
- 23- LA LEPRE DELLA PATAGONIA
- 24- **L'ORSETTO LAVATORE CALCIATORE: TORNA AL GIGANTE, CASELLA 21**
- 25- IL CINGHIALE JACK, AMICO DI MIRTILLA
- 26- LE GALLINE DEL PARCO : IL GALLO DI POLVERARA
- 27- L'ARA ARARAUNA
- 28- **LO SCIAME D'API NEL BOSCO: TORNA DAL CINGHIALE JACK, CASELLA 25**
- 29- **IL MULO BELLAVISTA: SE RISPONDI ALLE DOMANDE CONTINUI, ALTRIMENTI PERDI UN TIRO**
- 30- **LA RAGANELLA: AVANZA DI TRE CASELLE FINO AL FIUME**
- 31- **LA RANA ROSSA: PERDI UN TIRO**
- 32- **LA NATRICE TASSELLATA, LA VERA BISCIA D'ACQUA: GUADAGNI UN TIRO**
- 33- **IL FIUME: PESCA LA CARTA DEL FIUME, IMPARA E PROSEGUI MA SE PESCHI LA CARTA SBAGLIATA PERDI UN TIRO**
- 34- LE FARFALLE CON I LORO FIORI
- 35- **IL CAPRIOLO: VAI AVANTI UNA CASELLA FINO ALLE UOVA COLORATE DEL PARCO**
- 36- **LE UOVA COLORATE DEL PARCO: SE RISPONDI ALLE DOMANDE CONTINUI, ALTRIMENTI PERDI UN TIRO**
- 37- I PULCINI; 37- IL TOPOLINO
- 38- **L'UOVO CHE SI SCHIUDE NELL'INCUBATRICE; 38- LA PICCOLA CINCIA CHE VIENE IMBECCATA: TORNA ALLE UOVA COLORATE DEL PARCO CASELLA 36**
- 39- **IL PULCINO, TORNA ALLE UOVA COLORATE DEL PARCO, CASELLA 36; 39- LA CAVIA**
- 40- IL GUFO REALE
- 41- **LA ZEBRINA MARINA: AVANZA DI TRE CASELLE FINO AL PAVONE BLU**
- 42- IL BECCO DI CAPRA OROBICA
- 43- I CANGURI DI BENNET
- 44- IL PAVONE BLU

- 45- IL FURETTO; 45- I CANI DELLA PRATERIA
46- IL PARROCCHETTO DAL COLLARE; 46- LO SHOP, TI FERMI PER UN GADGET E PERDI UN TIRO
47- LO SHOP, TI FERMI PER UN GADGET E PERDI UN TIRO; 47- IL TRAGOPANO DI TEMMINCK
48- IL TURACO DI HARTLAUB
49- IL PESCE SPINARELLO
50- L'AULA DIDATTICA: IMPARARE E' IMPORTANTE, GUADAGNA TRE CASELLE, FINO ALLA 53
51- IL MICROSCOPIO: APPROFONDIRE GLI ARGOMENTI TI OFFRE PIU' POSSIBILITA': TIRA DI NUOVO
52- LA COPPIA DI MANTIDI; 52- IL MILLEPIEDI GIGANTE
53- I FASMIDI; 53- LA CHIOCCIOLA GIGANTE ACHATINA
54- LA SALAMANDRA TIGRE; 54- LO XENOPO LISCIO
55- IL DRAGO BARBUTO: PERDI UN TIRO
56- IL TULIPANO GIALLO
57- IL TASSO VAGABONDO: GUADAGNI UN TIRO
58- L'ANATRA MANDARINA
59- LO CHALET: TI FERMI A RISTORARTI E PERDI UN TIRO
60- IL CIGNO NERO
61- LE ANATRE ARLECCHINO DEL GALLES: SE RISPONDI ALLE DOMANDE CONTINUI, ALTRIMENTI PERDI UN TIRO
62- I FENICOTTERI ROSA
63- IL GIARDINO FIORITO
64- LA FOLAGA CON I SUOI PULCINI
65- LA TESTUGGINE PALUSTRE EUROPEA, IL PROGETTO DI CONSERVAZIONE A CUI PARTECIPA IL PARCO: GUADAGNI UN TIRO
66- LA TESTUGGINE PALUSTRE AMERICANA, SPECIE INVASIVA, PERDI UN TIRO
67- IL FAGIANO ORECCHIUTO
68- LA STRADA DELLE CAMELIE SECOLARI
69- LA CICOGNA
70- IL GIGANTESCO CEDRO DEL LIBANO
71- CHECCA, LA GRU ANTIGONE
72- LA CASARCA
73- L'ARIETE VALLESANO DAL NASO NERO
74- LO SCOIATTOLO ROSSO: AVANZI QUATTRO CASELLE FINO AL FUNGO
75- LA LIBELLULA
76- L'APE
77- IL BOMBILIDE
78- IL FUNGO PORCINO
79- LE COLONNE DEL GIARDINO ROMANTICO
80- ARRIVO! PER CHI CADE SU QUESTA CASELLA. SE ESCE UN NUMERO SUPERIORE ALL'ARRIVO SI TORNA INDIETRO DEL NUMERO DI CASELLE IN ECCESSO.