

# DIXIT

Quante volte ci siamo domandati “Pensi anche tu quello che penso io?”

Sarebbe bello pensare la stessa cosa di un'altra persona, avventurarsi nel suo “pensiero laterale” per anticiparla e, con quel sottofondo di complicità, sapere di conoscerla così bene da poter esclamare “Mi hai tolto le parole di bocca!”

Bè esiste un gioco che ci aiuta in questo, è di una semplicità disarmante, ma racchiude un profondo significato educativo:

## **DIXIT**

E' composto da un tabellone segnapunti, pedine, segnalini per il voto e da 84 carte illustrate a mano, tutte diverse tra loro. Dato il successo planetario, tantissimi illustratori si sono proposti per realizzare le espansioni, mazzi aggiuntivi di altre 84 carte. Ogni espansione, attualmente sono 8, ha un suo stile grafico che rende il gioco sempre più affascinante e vario, partita dopo partita.

All'inizio i giocatori ricevono 6 carte a testa, una pedina e un numero di segnalini voto pari al numero di giocatori, questi serviranno per identificare la carta scelta durante ogni manche.

In ogni turno uno dei giocatori ha il ruolo del narratore: sceglie una carta dalla propria mano e dice agli altri una frase in relazione all'immagine raffigurata, quindi ogni altro giocatore sceglie una carta tra le proprie che sia in relazione con la frase pronunciata dal narratore e gliela consegna coperta. Si mescolano le carte di tutti, poi le si posiziona scoperte sul tavolo.

Tutti i giocatori tranne il narratore posizionano, sulla loro plancia, un segnalino con il numero corrispondente alla carta che essi credono sia stata giocata dal narratore.

A quel punto si rivela qual è la carta giocata e tutti coloro che hanno indovinato ricevono 3 punti. Se almeno una persona ha indovinato, anche il narratore riceve tre punti. Ma attenzione, il narratore deve pronunciare una frase legata alla carta scelta in modo né troppo palese né troppo difficile, perché sia nel caso in cui tutti indovino, sia nel caso in cui nessuno la capisca egli non riceve punti mentre gli altri giocatori ne ricevono due. Inoltre ogni giocatore, tranne il narratore, prende un punto per ogni giocatore che ha indicato la sua carta.

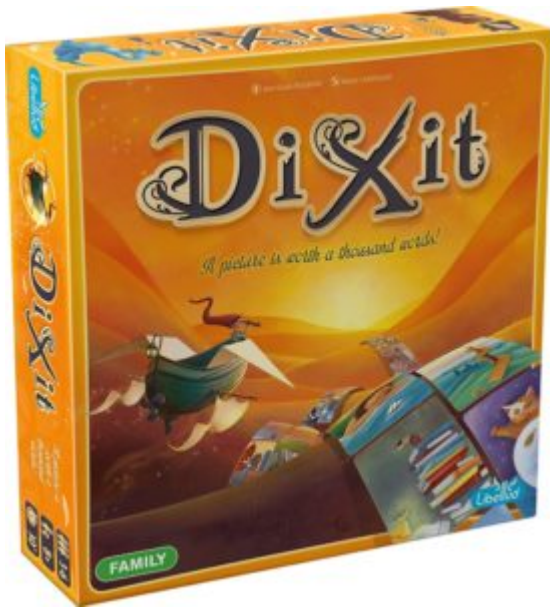
Al termine di una manche tutti i giocatori pescano una carta in modo da averne sempre in mano 6 e il ruolo del narratore passa al giocatore a sinistra del narratore precedente.

Chi arriva per primo a 30 punti vince la partita.

## **Perché è considerato da molti un gioco educativo?**

La risposta a questa domanda dev'essere ricercata nella modalità di gioco stessa. Infatti non solo stimola il pensiero laterale del narratore nell'evocare un'idea che possa essere capita da qualcuno ma non da tutti, ma spinge gli altri a conoscersi, a cercare nelle diverse immagini quel dettaglio, quello stimolo, quell'esperienza comune che possa far risalire al percorso mentale del narratore.

- Per la consulenza si ringrazie Lorenzo Tortelli socio fondatore del Garfaludica affiliato alla Tana del Goblin Castelnuovo di Garfagnana



- 8+ ETA'
- 3-6 GIOCATORI
- 30min TEMPO

## VIDEO SPIEGAZIONE





Precedente  
Successivo