DOBBLE

E’ un gioco di carte, nella confezione ce ne sono 55, sono rotonde e su ognuna sono rappresentati **8 simboli diversi**. Esistono diverse modalità di gioco ma un’unica particolarità, tra due carte qualunque esiste sempre uno ed un solo simbolo in comune. La difficoltà del gioco sta nel fatto che, pur essendo identici, i disegni su due carte diverse possono avere dimensioni ed orientamento diversi.

Le 5 modalità di gioco principali sono le seguenti:

1. Ogni giocatore riceve una carta, mentre il mazzo resta al centro. Ogni volta che qualcuno individua il simbolo in comune tra la propria carta e la prima di quelle al centro, prende quest’ultima. Vince chi alla fine ha conquistato più carte.
2. Al contrario del primo mini-gioco, una carta viene posta al centro e le altre vengono divise tra i giocatori. Ogni volta che qualcuno individua il simbolo in comune tra la carta al centro e la prima delle proprie carte, si sbarazza di quest’ultima mettendola al centro. Vince chi resta per primo senza carte.
3. Ogni giocatore riceve una sola carta, che tiene in mano nascosta. All’inizio del turno tutti voltano la propria carta. Chi individua un simbolo in comune con un avversario può dare a lui la sua carta (o il proprio mazzo di carte se ne ha già ricevute da altri). Chi resta con tutte le carte in mano perde il turno, e nuove carte vengono distribuite. Vince chi perde meno turni.
4. Una carta viene posta al centro, coperta, e intorno ad essa si posizionano tante carte scoperte quanti sono i giocatori. All’inizio del turno si volta la carta centrale. Ogni volta che un giocatore individua un simbolo in comune, prende la corrispondente carta esterna (mai quella centrale). Finite le carte inizia un nuovo turno. Vince chi alla fine ha conquistato più

carte.

5. Ogni giocatore riceve una carta e il mazzo resta al centro. Quando si individua un simbolo in comune tra la carta di un avversario (non la propria) e la carta al centro, quest’ultima va all’avversario stesso. Vince chi alla fine ha meno carte.

Perché è considerato da molti un gioco educativo?

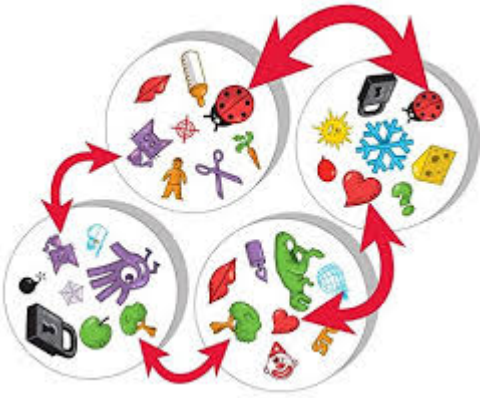
Dobble stimola l’attenzione, la capacità di riconoscere e denominare in modo corretto simboli diversi: tutti requisiti utili per l’apprendimento nella scuola primaria



- 6+ ETA’
- 2-8 GIOCATORI
- 15min TEMPO

VIDEO PRESENTAZIONE

ALCUNE IMMAGINI





Precedente
Successivo