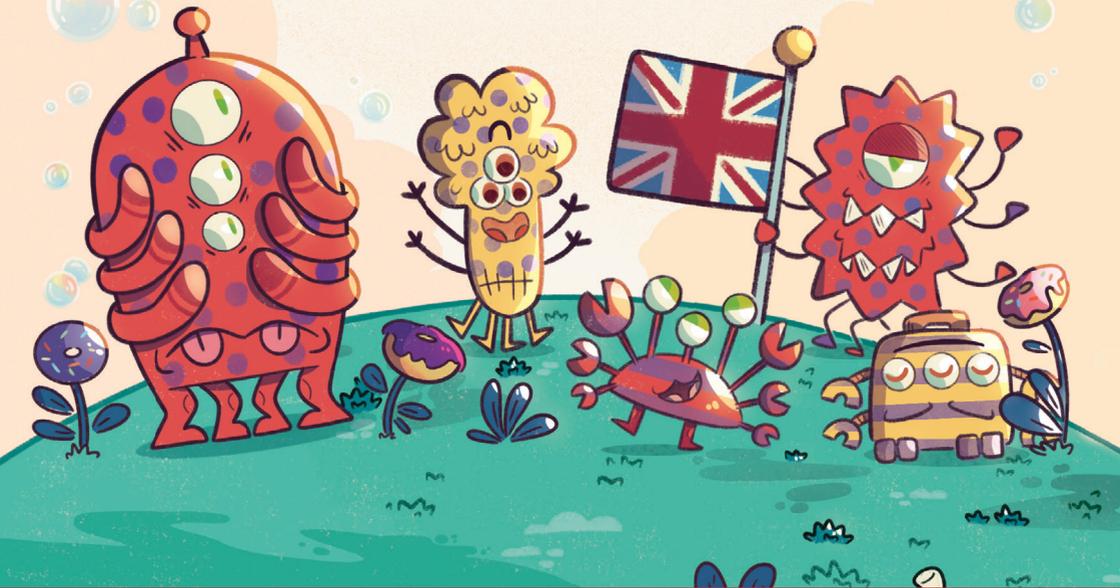


Chiara Colucci

MONSTER CHI?

ISTRUZIONI



 Erickson

7+

ANNI

5

GIOCHI

2-5

GIOCATORI

Contenuto della scatola

30 carte personaggi (x2 mazzi)



30 carte identità



30 gettoni Donuts/Nomi



1 scheda di consultazione sulla composizione delle famiglie



5 schede indagine con autocorrezione

Risveglio su Peppino il pianeta-isola più mostruosamente divertente che c'è

Questa notte mentre dormivi è successa una cosa davvero strana: un'astronave senza nessuno a pilotarla è venuta a prenderti e tu ti sei risvegliato/a sull'isola di Peppino: un piccolo pianeta ricoperto da un'insolita vegetazione. Piante con foglie e fiori colorati e con petali grandissimi sui quali si può addirittura scivolare come se fosse un luna park, funghi al contrario col cappello per terra e il gambo in alto su cui potrai dondolarti e fili d'erba così lunghi e resistenti che ci si può arrampicare sopra per andare a scrutare l'orizzonte!

In mezzo all'isola che ricopre l'intero pianeta un grande muffin domina il paesaggio proprio come se fosse una montagna e tutto intorno un mare pieno di bolle, caldissimo, multicolore e così grande che potrebbe bastare per riempire tutti i mari! Ma la vera caratteristica di Peppino è l'inconfondibile profumo che si sente nell'aria. Riesci a riconoscerlo? È un irresistibile odore di... DONUTS!

Ricorda: se vuoi conquistarli devi diventare come loro e trasformarti nel SUPERGOLOSO/A di donuts! Per riuscirci dovrai cercare di conquistare più donuts possibile, ma ricorda, se sono glassati valgono di più e se hanno anche gli zuccherini colorati è ancora meglio!

A questo punto non mi resta che augurarti buon soggiorno, buona avventura e... buona scorpacciata di donuts!

1.

Who I am?

Purtroppo atterrando hai combinato un guaio: la tua astronave ha sollevato un incredibile vento che ha fatto volare per aria le carte di identità di tutti gli abitanti del pianeta! Ora per riconoscerli devi cercare di capire dalla descrizione di ognuno di loro di chi si tratta.

Gli abitanti dell'isola, i "peppinesi", non sono di molte parole e alle tue domande risponderanno solo con un "Sì" o con un "NO". Sei pronto a rispondere alle domande che ti farà il tuo avversario per capire chi è il peppinese che stai interpretando? Anche tu dovrai indovinare e per riuscirci è importante fare la domanda giusta. Le gambe, le braccia, gli occhi, i denti, la lingua ... sono tutti elementi che potranno aiutarti a identificarlo. Forza, non perdere tempo, vince chi fa prima!

NUMERO DI GIOCATORI:

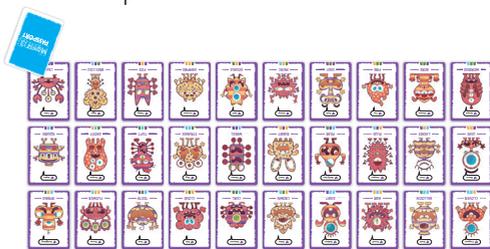
2 (giocatori o squadre)

OBIETTIVO:

Indovinare per primi il personaggio interpretato dall'avversario.

SVOLGIMENTO

Ciascun giocatore (o squadra) prende un mazzo di carte mostri e le dispone davanti a sé scoperte, in una griglia ordinata (ad esempio 6x5). Successivamente pesca una carta dal mazzo carte d'identità, tenendola nascosta all'avversario poiché corrisponde al personaggio da far indovinare. Servirà al termine del gioco per verificare la correttezza della risposta dell'avversario.



Ad ogni turno, il giocatore potrà fare solo 1 domanda all'avversario per capire qual è il mostriciattolo da indovinare. Le domande, in inglese, devono prevedere solo risposte sì o no:

DOMANDE CORRETTE

- Do you have three eyes? (Hai tre occhi?)
- Do you have a monster with four legs?
(Hai un mostro con quattro gambe?)

DOMANDA SBAGLIATA

- Do you have two or four legs?



Le carte che non corrispondono alla risposta ricevuta si coprono, per esempio:

<<Hai 3 occhi?>>

<<Sì>>

→ Coprire tutte le carte con mostriciattoli che NON hanno 3 occhi.

ATTENZIONE!

È vietato fare domande dirette sul nome del personaggio o sugli oggetti che gli piacciono.

FINE DELLA PARTITA

Si aggiudica la manche il primo che riuscirà a scoprire quale personaggio ha in mano il suo avversario. Per verificare la correttezza della risposta, associare la carta mostro rimasta scoperta sul tavolo con la carta d'identità in mano all'avversario: se i codici colorati coincidono... vittoria!

Il vincitore pesca a occhi chiusi un gettone donut... più è goloso più il bottino sarà corposo!



1 punto



2 punti



3 punti

Al termine di più manche di gioco vince il giocatore/squadra che ha totalizzato più punti.

2.

Monster families



Questi peppinesi non hanno il senso di orientamento e oggi sono usciti tutti insieme e si sono mescolati nel tentativo di ritrovare la strada di casa! Mi vuoi aiutare a riunire i 6 membri delle varie famiglie?

NUMERO DI GIOCATORI:

2-5

OBIETTIVO:

Guadagnare più punti ricomponendo correttamente una o più famiglie di mostri.

PREPARAZIONE

Si gioca con un solo mazzo di carte mostri. Si può utilizzare la scheda con la rappresentazione delle famiglie per capire che tipo di domande fare per ricomporre la famiglia. Si distribuiscono 7 carte per ciascun giocatore e si mettono le altre sul tavolo, in un mazzo di pesca coperto.

SVOLGIMENTO

A turno ogni giocatore chiede al compagno alla sua destra una carta che gli serve per comporre una famiglia, indicando una o più caratteristiche del mostriciattolo desiderato. Ad esempio: *“Do you have a monster with four arms and blue eyes?”*.

ATTENZIONE!

È vietato fare domande dirette sul nome del personaggio e sulla famiglia a cui appartiene.

Se il giocatore riceve un mostro diverso da quello che gli serve per completare la famiglia (o non riceve nessuna carta) può cambiare la carta mettendola sotto al mazzo coperto, prendendone un'altra da sopra. Se invece non ci sono carte sul tavolo allora bisogna tenerla e cercare di liberarsene cedendola al primo giocatore che ci fa una richiesta compatibile.

FINE DELLA PARTITA

Chi riesce a ricostruire correttamente i 6 membri di una famiglia blocca il gioco e deve dichiarare il nome della famiglia. Per verificare la correttezza della risposta, associare ad ogni mostriattolo la sua carta d'identità e controllare il nome della famiglia.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Al termine della partita ciascun giocatore calcola quanti membri ha in mano di una stessa famiglia e guadagna i punti secondo questo schema:

- Se hai 4 membri di una stessa famiglia → 1 donut semplice
- Se hai 5 membri di una stessa famiglia → 1 donut glassato
- Se hai tutta la famiglia al completo → 1 donut con glassa e zuccherini

Vince chi, al termine di più manche di gioco (stabilite in partenza) ha guadagnato più punti.

COME SI COMPONGONO LE FAMIGLIE

Ogni mostro dichiara la propria preferenza per un oggetto, scritto sulla carta, che appartiene a una di queste categorie che identificano le famiglie:

SCHOOL OBJECTS

Crayons (pastelli), book (libro), pencil (matita), rubber (gomma), ruler (righello), scissors (forbici).

ANIMALS

Bat (pipistrello), cow (mucca), bee (ape), goose (oca), hedgehog (riccio), dog (cane).

TOYS

Car (macchina), doll (bambola), guitar (chitarra), ball (palla), scooter (monopattino), teddy (orsacchiotto).

WINTER CLOTHES

Boots (stivali), coat (cappotto), jumper (maglione), woolly hat (berretto di lana), scarf (sciarpa), gloves (guanti).

FOOD

Apple (mela), bread (pane), cheese (formaggio), eggs (uova), grapes (uva), cake (torta).

3. Monster Memory

*Ti ricordi che ti avevo detto che la tua astronave atterrando aveva mescolato le immagini con la carta d'identità con la descrizione dei personaggi.
Questo è il momento di riordinarle...*

NUMERO DI GIOCATORI:

2+

OBIETTIVO:

Abbinare quante più coppie possibili di mostri e relative carte d'identità.

PREPARAZIONE

Si dispongono, coperti, un mazzo di carte mostro e il mazzo di carte d'identità.

Per evitare di giocare con troppe carte, selezionare solo alcuni mostri (e relative carte d'identità).



SVOLGIMENTO

A turno ogni giocatore scopre due carte cercando di trovare la coppia associando descrizione dei personaggi e illustrazione.

Per verificare la correttezza dell'abbinamento, accostare i codici colori: se corrispondono il giocatore conquista le carte. Il turno passa al giocatore successivo.

FINE DELLA PARTITA

Vince chi conquista più coppie di carte.

VARIANTE DI GIOCO

Con le stesse regole si può giocare utilizzando i due mazzi di carte mostro, con l'obiettivo di abbinare due mostri uguali. Per conquistare la coppia, i giocatori devono pronunciare a voce alta quali sono le caratteristiche principali dei personaggi (numero occhi, braccia e gambe, colore degli occhi, segni particolari). La correttezza della risposta può essere verificata consultando la carta d'identità. Se la descrizione non corretta o i personaggi sono diversi, lasciare le carte sul tavolo, rigirandole. Vince chi conquista il maggior numero di coppie.

SOLITARIO

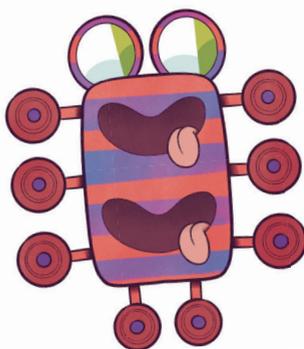
Monster Memory può essere svolto anche in modalità individuale, utile come attività di rinforzo della memoria, attenzione e comprensione lessicale.

SUGGERIMENTO CREATIVO

Potete divertirvi a creare nuovi personaggi... come? Il giocatore di turno ha il compito di inventare una descrizione di un nuovo mostro, in inglese, ad esempio:

<<Ha 3 gambe, 2 occhi verdi e una bocca senza denti. La sua pelle è di colore giallo>>.

Gli altri giocatori dovranno disegnare il personaggio descritto... sarà divertente, alla fine, vedere che con le stesse indicazioni, anche senza errori, ci saranno personaggi molto diversi fra di loro!



4.

Indizi mostruosi

Alcuni misteriosi eventi creano scompiglio sul pianeta Peppino... serve il tuo aiuto per indagare e scoprire cosa succede! Ascolta attentamente gli indizi, osserva le scene delle indagini e scopri il colpevole.

NUMERO DI GIOCATORI:

2-3

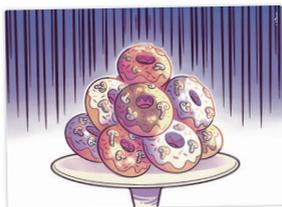
OBIETTIVO:

Scoprire il colpevole attraverso gli indizi.

PREPARAZIONE

Si stabilisce tra i giocatori chi è il narratore e chi il detective.

Si dispongono tutte le carte mostro di un mazzo visibili sul piano di gioco. In caso di 3 giocatori (1 narratore e 2 detective), si utilizzano entrambi i mazzi delle carte mostro: ogni detective ne avrà uno, da usare senza farsi vedere dall'altro, per non agevolare il suo gioco. Il narratore sceglie una scena d'indagine e la tiene sollevata, davanti a sé, con il disegno rivolto verso i giocatori.



SVOLGIMENTO

Il narratore legge la storia e gli indizi riportati sul retro della scena e al termine di ciascun indizio, i detective possono cercare di individuare il colpevole, scegliendolo tra le carte mostro a propria disposizione e coprendo quelle che non servono. Il primo detective che pensa di aver indovinato ferma il gioco e pronuncia il nome del colpevole. Per verificare, affianca i codici di autocorrezione tra carta mostro e scena dell'indagine: se coincidono la risposta è corretta!

Si guadagnano Donuts in base a questo schema:

- Chi indovina con 1 - 3 indizi → Donut con glassa e zuccherini (3 punti)
- Chi indovina con 4 - 5 indizi → Donut glassato (2 punti)
- Chi indovina con 5 - 6 indizi → Donut semplice (1 punto)

FINE DELLA PARTITA

Vince chi, al termine di più manche di gioco (stabilite in partenza) conquista più punti.

SUGGERIMENTO CREATIVO

Potete divertirvi a trovare nuovi colpevoli, creando nuove scene d'indagine e nuovi indizi: sarà divertente mettere alla prova anche le proprie abilità... di disegno!



5.

What is my name?

Questi peppinesi hanno proprio dei nomi strani... e a ben guardarli anche la loro forma ricorda qualcosa! Saprai essere così attento e veloce da riconoscere i loro nomi in un lampo?

NUMERO DI GIOCATORI:

2

OBIETTIVO:

Abbinare correttamente – e velocemente! – la carta mostro al gettone che riporta il suo nome, conquistando più gettoni possibili.

PREPARAZIONE

Si dispongono i due mazzi di carte mostri coperti, uno di fronte l'altro. Il giocatore più giovane pesca 5 gettoni parola e li posiziona, leggibili, a lato dei due mazzi.



SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno (chi ha pescato i gettoni), pronuncia il “via”: entrambi, contemporaneamente, girano una carta dal proprio mazzo, confrontandola velocemente con i nomi scritti sui gettoni e avendo cura di tenere d’occhio anche la carta dell’avversario. Si procede velocemente a girarne altre: il giocatore che per primo riconosce l’abbinamento tra nome del mostro e il relativo nome italiano scritto su un gettone, lo prende e lo mette sulla carta mostro (la propria o quella dell’avversario). Se l’abbinamento è corretto, vince carta e gettone, in caso di errore finiranno nel bottino dell’avversario. Per verificare la correttezza della risposta è sufficiente consultare la carta d’identità del personaggio. Il gioco prosegue finché tutti e 5 i gettoni sono stati conquistati.

FINE DELLA PARTITA

Vince chi ha totalizzato più punti nel proprio bottino di gettoni, calcolati secondo lo schema:



1 punto



2 punti



3 punti

VARIANTE DI GIOCO

Per rendere più semplice il gioco si può usare un gettone per volta, pescandone uno nuovo ogni volta che viene vinto. Al contrario, per rendere più sfidante e dinamico il gioco, aumentare il numero di gettoni da usare contemporaneamente.

SUGGERIMENTO CREATIVO

*È perché non cimentarsi con una **tombola mostruosa**? Ciascun giocatore avrà una “cartella” composta da 6 carte mostro, da completare attraverso la pesca dei gettoni-nome. Chi completa per primo la cartella blocca il gioco e tutti procedono alla conta dei punti, secondo il solito schema di donuts. E a questo punto, tutto può succedere: potrebbe ottenere un punteggio più alto (e quindi vincere!) chi ha i donuts più gustosi e non necessariamente chi ha completato la cartella!*



CHIARA COLUCCI

La sua passione per le lingue straniere le fa conoscere casualmente il mondo dei giochi didattici, ha creato i suoi primi progetti in giovanissima età, per imparare lei stessa la lingua, poi successivamente per insegnarla ai suoi studenti e infine, per divulgarla, pubblicando diversi titoli con importanti case editrici. Il suo motto è “giocando s’impara!”, che è anche il nome del gruppo Facebook che ha creato per promuovere i giochi e l’apprendimento ludico.



Crediti

Un gioco di **Chiara Colucci**
e **Alice**, l'ideatrice del pianeta Peppino

Editing: Sara Lisa Di Mario

Grafica e impaginazione:
Samuele Prosser e Leonardo Michelon

Illustrazioni: Alice Fiuzzi

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3850-4

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.





Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it - info@erickson.it

