



UNA MONTAGNA DI BUONE REGIONI



COME SI GIOCA

- PROCURARSI UN DADO E 4 SEGNALINI
- DIVIDERE LA CLASSE IN 4 SQUADRE E NOMINARE UN PORTAVOCE PER SQUADRA
- STABILIRE L'ORDINE DI PARTENZA
- TIRARE IL DADO ED AVANZARE DI TANTE CASELLE QUANTE NE INDICA IL DADO STESSO
- L'INSEGNANTE LEGGERA' LA DOMANDA RELATIVA AL NUMERO DELLA CASELLA RAGGIUNTA. SOLO SE LA RISPOSTA DEL PORTAVOCE SARA' ESATTA, LA SQUADRA CONQUISTERA' I PUNTI RELATIVI ALLA DOMANDA.
- IL GIOCO TERMINA QUANDO UNA DELLE SQUADRE RAGGIUNGE LA STAZIONE ALLA CASELLA N° 60
- VINCE LA SQUADRA CHE HA OTTENUTO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI