

# Strumenti Pedagogici

## Materiali da stampare

### ***Avventura spaziale (Space Quest) – Gioco da tavolo***

Questo set di gioco da tavolo e i dadi che si abbinano al suo tema ti permetteranno di vivere un'avventura nello spazio. Sono disponibili due versioni a seconda di quanto inchiostro scuro desideri utilizzare se stampi il tabellone. La trama potrebbe essere qualcosa del genere: un alieno si è perso nello spazio e ha bisogno dell'aiuto dei giocatori per tornare al suo pianeta natale. L'alieno ha detto che l'umano che li condurrà più velocemente al loro obiettivo vincerà un regalo speciale!

I giocatori lanciano i dadi e si spostano sul tabellone di conseguenza, rispondendo a domande, risolvendo enigmi o cercando informazioni per continuare a muoversi o evitare ostacoli, trappole e svantaggi. Le domande o le sfide potrebbero essere legate allo spazio o alla scienza, ma potrebbero anche variare nei temi o essere più generalmente legate a concetti umani, alla storia o alla natura terrestre, il che giustifica in fatto che un alieno abbia bisogno dell'aiuto di un umano.

Per renderlo più impegnativo, una risposta sbagliata potrebbe comportare che il giocatore debba fare un passo indietro o saltare il proprio turno successivo. Un suggerimento è quello di immaginare eventi o sfide quando si atterra su caselle specifiche, che potrebbero significare che il giocatore deve risolvere un problema più complesso, compiere un'azione o competere direttamente con un altro giocatore per non rimanere bloccato su quella casella al proprio turno successivo.

Le caselle 11 e 37 potrebbero rappresentare gli ostacoli di un asteroide o di un buco nero che la navicella spaziale deve evitare; la casella 21 potrebbe significare che la navicella spaziale si perde in una galassia densa o in una cintura di asteroidi per un po' di tempo, e la casella 31 potrebbe suggerire che due alieni

desiderano invadere la loro nave o attaccarli, o potrebbe risultare in due giocatori che si uniscono per affrontare una sfida insieme e avanzare all'unisono con il loro prossimo lancio.

La ricompensa finale per il giocatore che raggiunge per primo la casella 42 può essere adattata secondo la fantasia l'insegnante che desidera concludere il gioco in modo divertente o particolare, basandosi ad esempio su ciò che un alieno potrebbe pensare come un "regalo speciale" gradito agli umani.

## I dadi del gioco

In abbinamento al gioco da tavolo *Avventura Spaziale (Space Quest)* e agli elementi a tema presenti in questo kit, questo set di dadi si concentra sull'esplorazione dello spazio.

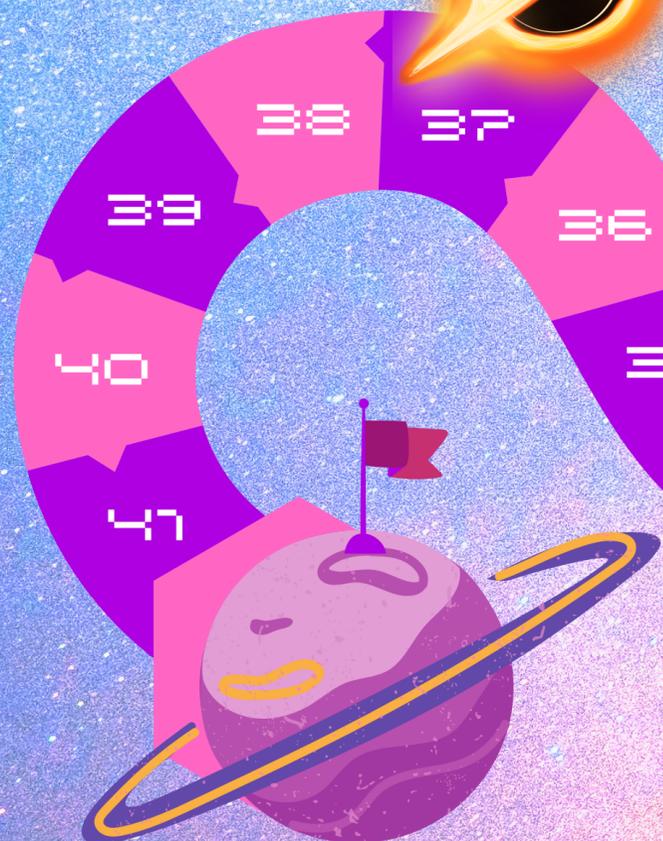
Il primo dado può essere utilizzato per determinare il numero di passi che il giocatore deve compiere per avanzare nel tabellone o il numero di elementi o informazioni che devono fornire come risposta a una domanda o un enigma.

Il secondo e il terzo dado possono essere utilizzati per introdurre un evento che il giocatore deve affrontare o un'azione che deve compiere. Entrambi mostrano elementi simili in stili e schemi di colore diversi. Tale differenza può essere sfruttata sia utilizzando solo uno dei due dadi durante il gioco, sia stabilendo che un dado introduce un evento positivo e l'altro un evento negativo. Gli eventi o le azioni potrebbero essere:

- Un **asteroide** e un **satellite**: come eventi positivi, questi elementi possono portare un oggetto o un suggerimento che aiuta il giocatore. Come eventi negativi, potrebbero richiedere al giocatore di rispondere a una domanda difficile o di compiere un'azione complessa per evitare una collisione.
- Una **navicella spaziale** e una **persona dispersa**: come evento positivo, potrebbero fornire un alleato o un compagno che aiuta il giocatore a progredire più velocemente o in modo più efficiente. Come evento negativo, potrebbero far affrontare al giocatore un nemico o un avversario.
- Un **pianeta** e un **buco nero**: come evento positivo, potrebbero consentire al giocatore di raccogliere risorse o trovare un luogo di riposo per svolgere tranquillamente un'attività con un limite di tempo più lungo. Come evento negativo, potrebbero comportare la perdita di risorse da parte del

giocatore o costringerlo a fare un passo indietro o saltare il turno successivo, ostacolando così il suo progresso.

Come assemblare i dadi: ritagliate la forma seguendo la linea viola, piegate il modello per formare il cubo e applicate la colla sulle parti bianche come indicato dal simbolo a goccia per mantenere la forma unita.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41