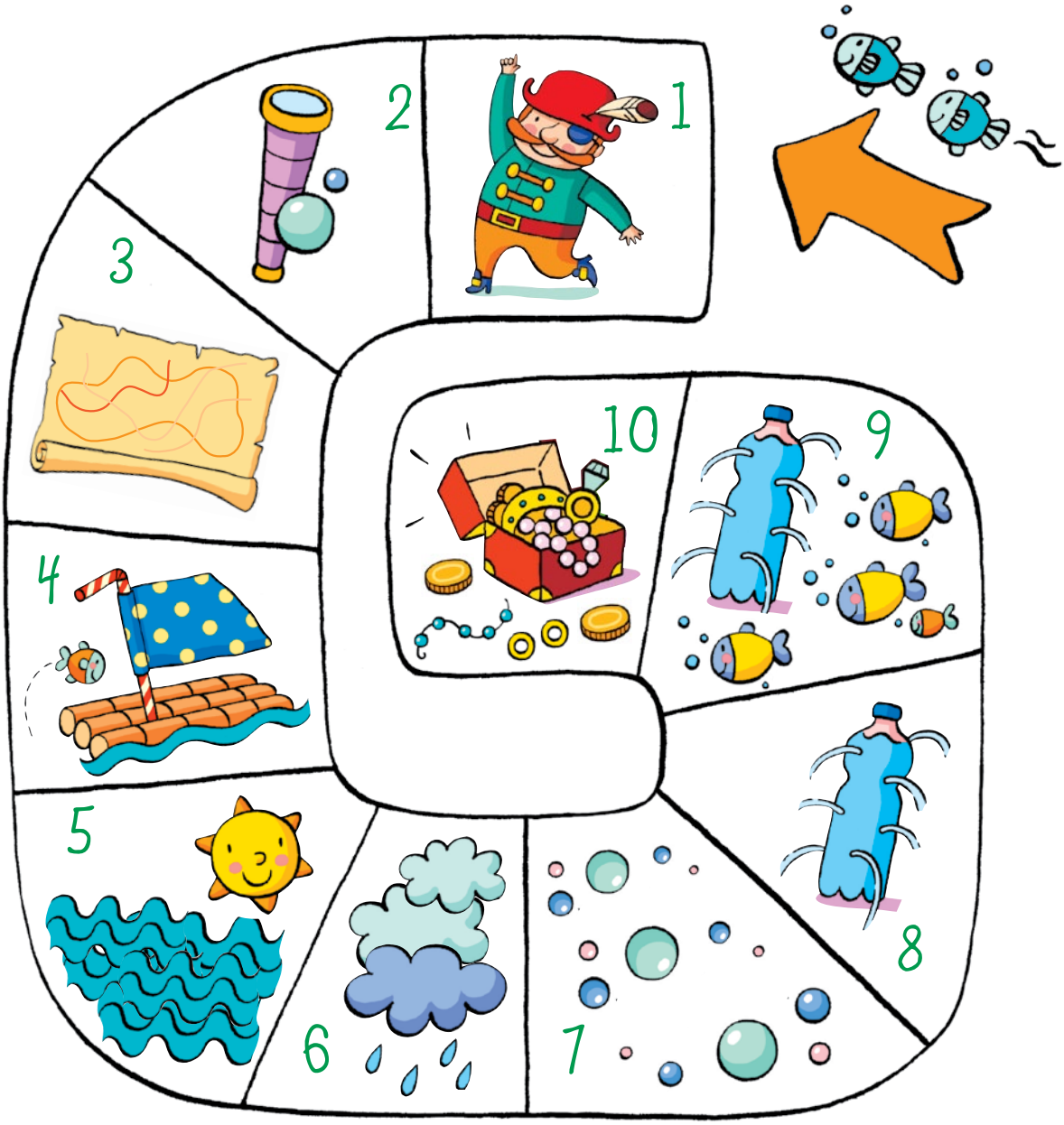
Nome ..... Sezione ..... Data .....

IL GIOCO DELLA "CACCIA AL PIRATA"



© 2013 Giunti Scuola S.r.l., Firenze

Nome ..... Sezione ..... Data .....

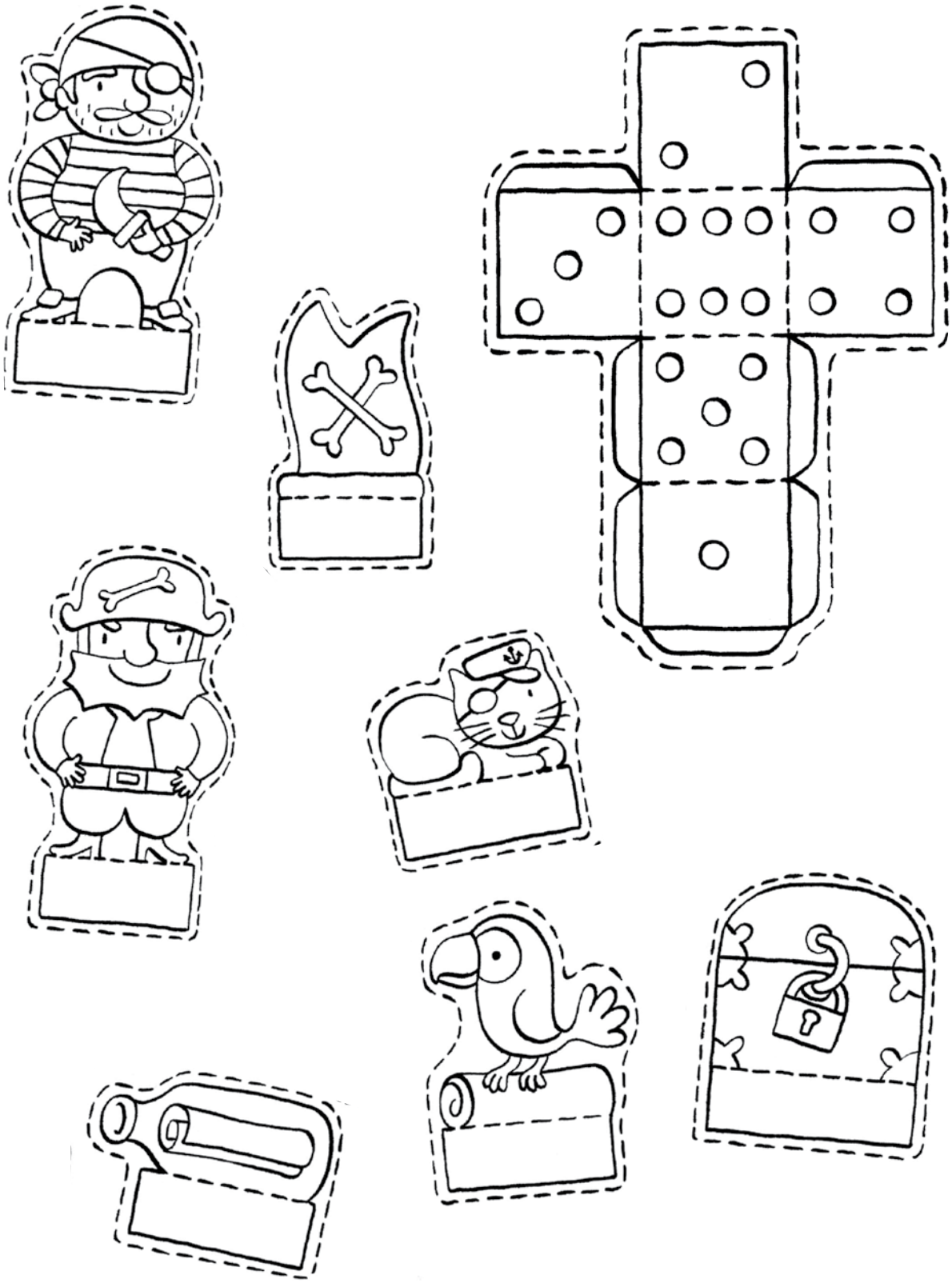
LE REGOLE DEL GIOCO

1. Se il nome del pirata mi dirai di 2 caselle avanzerai.
2. Un binocolo ecco qua: chi mi dice come si fa di 3 caselle avanti andrà.
3. Una mappa del tesoro: fermo un giro a pensare all'oro!
4. La nave dei pirati è molto bella, con lei voli alla prossima casella.
5. Il Sole cosa fa? Se lo sai il dado ritirare potrai.
6. Le nuvole nel cielo stanno: con il freddo, pioggia diventeranno e indietro di 2 caselle ti porteranno!
7. Le bolle di sapone sono leggere e belle e ti fanno avanzare di 2 caselle.
8. Ecco la fontana di Serafino: fermati un giro e bagnati un pochino.
9. I pesci dalla fontana son scappati: torna indietro o arriveranno i pirati!
10. Hai vinto questo gioco che spero ti sia piaciuto almeno un poco!

© 2013 Giunti Scuola S.r.l., Firenze

Nome ..... Sezione ..... Data .....

IL DADO E I SEGNALINI



© 2013 Giunti Scuola S.r.l., Firenze