

GIOCHIAMO CON L'ALFABETO

A COME ... : Si gioca con un dado, partendo dalla freccia rossa. Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera A, in caso contrario indietreggia di una casella. Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere quelli già detti da altri, raddoppia il tiro.

B COME ... : Si gioca con un dado, partendo dalla freccia rossa. Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera B, in caso contrario indietreggia di una casella. Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere quelli già detti da altri, raddoppia il tiro.

C COME ... : Si gioca con un dado. Chi fa punti dispari (1-3-5) avanza sempre di UNA sola casella. Chi fa numeri pari avanza sempre di DUE caselle ... se però dice almeno un nome che inizia con la lettera C. Si parte dalla freccia rossa, vince chi torna per primo al punto di partenza.

D COME ... : Si gioca con un dado, partendo dalla freccia rossa. Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera D, se non lo dice indietreggia di una casella. Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere quelli già detti da altri, raddoppia il tiro.

BUON DIVERTIMENTO



GIOCHIAMO con L'ALFABETO

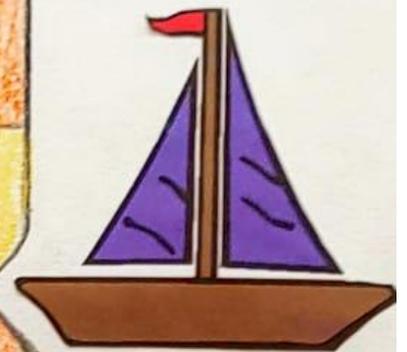
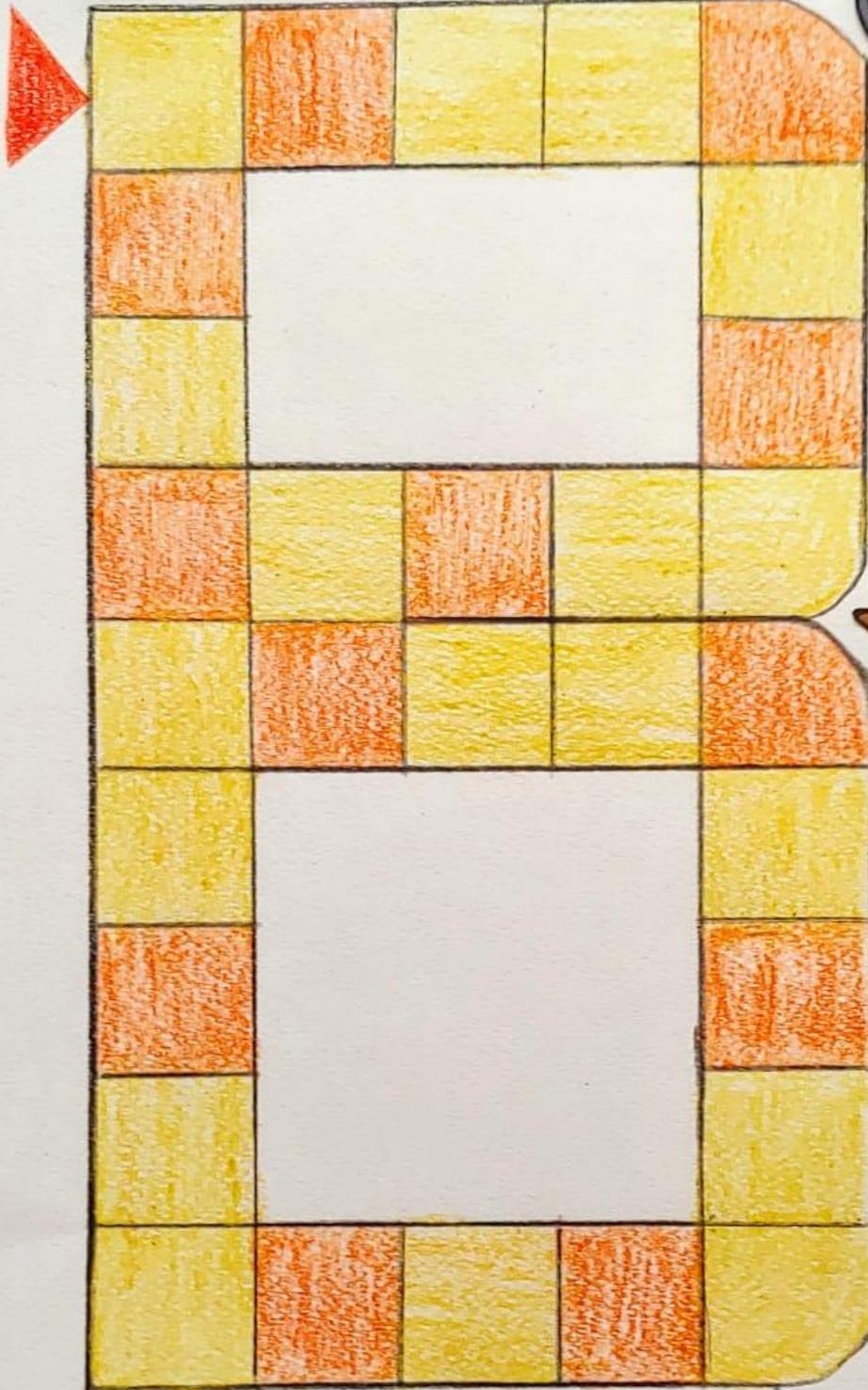
A come . . .



Si gioca con un dado, partendo dalla freccia rossa – Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera A, in caso contrario indietreggia di una casella. Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere quelli già detti da altri, raddoppia il tiro.

GIOCHIAMO con L'ALFABETO

B come . . .



Si gioca con un dado, partendo dalla freccia rossa – Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera B, in caso contrario indietreggia di una casella. Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere quelli già detti da altri, raddoppia il tiro. Con i più grandi si può giocare raddoppiando il percorso (cioè tornando indietro fino al punto di partenza).

GIOCHIAMO con L'ALFABETO

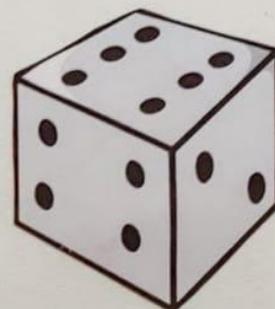
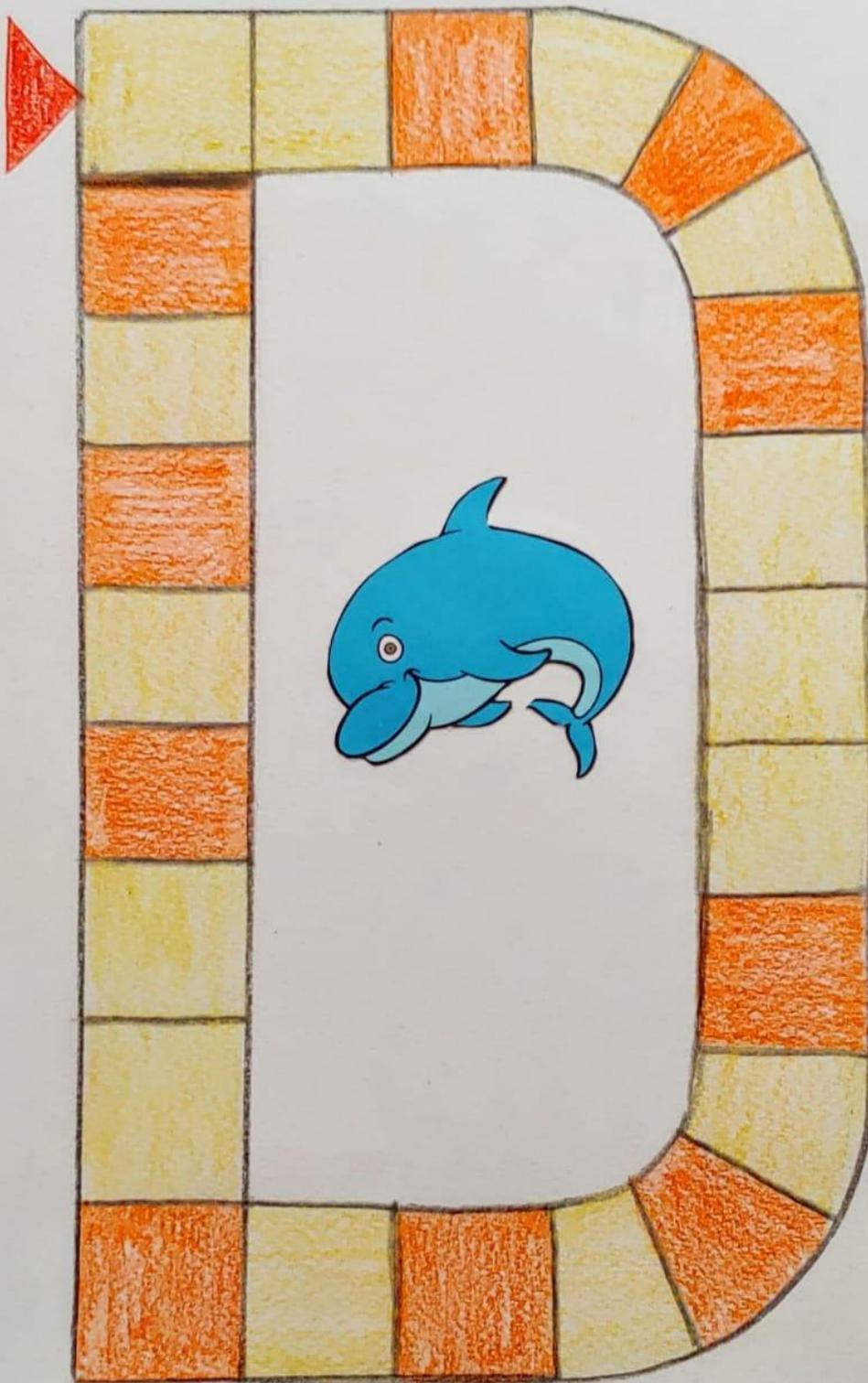
C come . . .



Si gioca con un dado. Chi fa punti dispari (1-3-5) avanza sempre di UNA sola casella. Chi fa numeri pari avanza di DUE caselle...se però dice almeno un nome che inizi con la lettera C. Si parte dalla freccia rossa, vince chi torna primo al punto di partenza.

GIOCHIAMO con L'ALFABETO

D come . . .



Si gioca con un dado, partendo dal triangolo rosso – Chi capita nelle caselle gialle deve dire un nome che inizia con la lettera D; se non lo dice in tempo, indietreggia di una casella (o due, se si vuole). Chi è bravo e dice due nomi, senza ripetere mai quelli già detti da altri, raddoppia il tiro. Con i più grandi si può giocare raddoppiando il percorso (due giri).