

# VICINIAMO! / SOSEDUJMO!




**NUMERO PARTECIPANTI:** due giocatori o gruppi e un moderatore


**ETÀ:** 13+


## GLI STRUMENTI DEL GIOCO:




- tabellone a percorso circolare
- dado
- due segnalini
- tre mazzi di carte di colore diverso con i quesiti
- istruzioni del gioco con le soluzioni dei quesiti

## LEGENDA DELLE CASELLE:

   Quesito di I, II e III livello di difficoltà

 Fermo un turno

 Scegli il livello di difficoltà


   Rilancia il dado dopo aver risposto al quesito di I, II e III livello di difficoltà

## REGOLE DEL GIOCO:


Prima di cominciare il moderatore mescola i mazzi di carte con i quesiti. Le squadre (minimo due giocatori per squadra) concordano con il moderatore il punteggio da raggiungere e posizionano il proprio segnalino accanto alla casella di inizio del percorso indicata dalle frecce. La squadra che ottiene il numero più alto con il lancio del dado inizia il percorso. Si procede lungo il percorso per un numero di caselle pari a quanto indicato dal dado.

Le squadre tirano il dado secondo l'ordine di lancio prestabilito. Il giocatore che tira risponde alla domanda. Se non conosce la risposta può consultarsi con i compagni. Tempo consigliato per la risposta: 1 minuto al massimo.

Se si risponde correttamente ai quesiti, si ottiene il punteggio corrispondente al livello di difficoltà del quesito (quesito di I livello = 1 punto, quesito di II livello = 2 punti, quesito di III livello = 3 punti).

Se la squadra arriva nella casella  può scegliere il livello di difficoltà del quesito.

Se la squadra arriva nelle caselle   , risponde alla domanda e, a risposta corretta, guadagna il punteggio segnato dalla carta. Può allora lanciare nuovamente il dado e proseguire nel gioco.

Se la squadra si ferma sulla casella  sta ferma un turno.

Vince la squadra che per prima totalizza il punteggio concordato all'inizio del gioco.



## SOLUZIONI DEI QUESITI

### Primo livello di difficoltà

1. Roma
2. Lubiana
3. Trieste
4. Capodistria
5. A)
6. B)
7. A) albanese      B) serba
8. A) cinese      B) croata
9. A) romena      B) bosniaca
10. A) ungherese      B) austriaca
11. A) Trieste      B) Capodistria
12. Isola
13. Muggia
14. Trieste
15. Capodistria
16. Gorizia (Piazza Europa)
17. Pirano (Piazza Tartini)
18. A) in entrambi gli stati  
B) in Slovenia  
C) in entrambi gli stati
19. A) in Slovenia  
B) in Italia  
C) in entrambi gli stati
20. A) in Italia  
B) in Slovenia  
C) in Italia
21. A) in Italia  
B) in Slovenia  
C) in Slovenia
22. A) in Italia  
B) in Slovenia  
C) in Italia
23. 1C    2A    3B
24. 1B    2C    3A
25. A, D, F
26. C, E, F

### Secondo livello di difficoltà

1. C
2. B
3. B
4. A
5. in Slovenia
6. in Italia



7. B
8. A
9. A
10. 1A 2B
11. 1B 2A
12. A
13. B
14. C
15. C
16. B
17. C
18. B
19. A D
20. B C

### Terzo livello di difficoltà

1. Persona che si trasferisce nel tuo Paese.
2. Persona che lascia il proprio Paese.
3. Persona che viene nel tuo Paese quotidianamente, ma vive nel Paese vicino.
4. Risposte esatte
  - disoccupazione
  - povertà
  - guerra
  - calamità naturali
  - persecuzione religiosa
  - istruzione all'estero
  - ricongiungimento familiare
  - conoscenza di altre culture
5. Francia perché gli altri Paesi sono confinanti
6. Economia perché non è un tratto distintivo di un popolo
7. Indipendenza perché non implica un rapporto
8. Euro perché non è una moneta fuori corso
9. Risposte possibili
  - a) lo accompagnerei
  - b) cercherei una guida
  - c) userei una lingua comune
  - d) cercherei qualcuno che parli la sua lingua
  - e) lo indirizzerei ad un ufficio turistico
  - f) disegnerei una mappa
  - g) altre risposte plausibili convalidate dal moderatore del gioco
10. Per il completamento dell'acrostico possono essere considerati validi
  - a) un semplice elenco di parole attinenti al gioco
  - b) una poesia
  - c) una o più frasi di senso compiuto
  - d) altre forme plausibili convalidate dal moderatore del gioco



11. Per il completamento dell'acrostico possono essere considerati validi  
 a) un semplice elenco di parole attinenti al gioco  
 b) una poesia  
 c) una o più frasi di senso compiuto  
 d) altre forme plausibili convalidate dal moderatore del gioco
12. 1C      2A      3D      4B  
 13. 1C      2D      3A      4B  
 14. 1D      2A      3B      4C  
 15. 1B      2C      3D      4A

## IL GIOCO È STATO CREATO DAL GRUPPO DI LAVORO TRANSFRONTALIERO

### NORINA BOGATEC (coordinatrice)

Slovenski raziskovalni inštitut/Istituto sloveno di ricerche SLORI, Trst /Trieste

### MARINA ČEBULEC

Večstopenjska šola /Istituto Comprensivo Vladimir Bartol, Trst /Trieste

### MASSIMO MEDEOT

Scuola elementare/Osnovna šola Pier Paolo Vergerio il Vecchio, Capodistria/Koper

### TINKARA MIHAČIČ

Scuola elementare/Osnovna šola Pier Paolo Vergerio il Vecchio, Capodistria/Koper

### ANNA NAPOLI

Istituto Comprensivo/Večstopenjska šola Iqbal Masih, Trieste/Trst

### TANJA PAVLIČ

Osnovna šola/Scuola elementare Elvira Vatovec Prade, Koper/Capodistria

Revisione linguistica dei testi sloveni: Nuša Ema Miklavc

Revisione linguistica dei testi italiani: Laura Amighetti

Tiratura 10 copie

Il gioco è stato realizzato all'interno del progetto EDUKA Educare alla diversità/Vzgajati k različnosti. Il progetto è finalizzato alla promozione dei valori interculturali, in quanto fondamentali per la formazione e lo sviluppo dei rapporti nella società multietnica e multilingue. Particolare attenzione è stata rivolta alla concreta applicazione dell'educazione interculturale, tenendo conto sia delle minoranze tradizionali (in particolare di quella italiana in Slovenia e quella slovena e friulana in Italia) sia delle nuove minoranze o gruppi di migranti.

Gioco finanziato nell'ambito del Programma per la Cooperazione transfrontaliera Italia-Slovenia 2007-2013, dal Fondo europeo di sviluppo regionale e dai fondi nazionali.

Il contenuto del gioco non rispecchia necessariamente le posizioni ufficiali dell'Unione europea. La responsabilità del contenuto è della Facoltà di Studi Umanistici dell'Università del Litorale e dello SLORI.

Il gioco è reperibile in formato elettronico all'indirizzo [www.eduka-itaslo.eu](http://www.eduka-itaslo.eu).

