

Fauflò

Gioco a carte sulle Aree Protette della Valle dei Laghi realizzato dalla cooperativa scolastica "Zughente ensema?" di Vezzano, in classe quinta primaria, nel maggio 2018.

Carte

9 mappe aree protette, 2 jolly-mappa aree protette (mappa della Valle dei Laghi con segnate tutte le 9 aree protette, tutti gli habitat, il collegamento a tutti gli animali e a tutte le piante), 13 azioni positive, 15 animali, 15 piante, 54 totali + 2 istruzioni.

Simboli

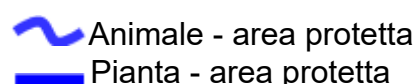
Habitat:



Aree protette:



Collegamenti:



Ogni carta animale è contraddistinta da una stradina a onda che la unisce a tutte le aree protette in cui vive l'animale raffigurato ed ogni carta pianta da una stradina dritta. Tutte le carte animale, pianta, area protetta, hanno riportato i simboli degli habitat principali a cui sono legate.



Questo codice qr, presente anche sulla scatola, rimanda ad uno spazio dedicato sul blog della cooperativa scolastica, in cui si potranno trovare, oltre questo regolamento, gallerie fotografiche ed altri approfondimenti.

Giocatori

Gioco per 4 giocatori e un mazziere-arbitro (in sua assenza, nei livelli più semplici, un giocatore a turno può fare anche da mazziere).

Scopo del gioco

Formare gruppi di 4 carte, cioè quaterne area-animale-azione-pianta, presenti nella stessa area protetta o che condividono un habitat.

Nel primo caso collegare alla mappa, attraverso le "stradine", da una parte la carta animale e dall'altra la carta pianta.

Nel secondo caso le carte devono riportare in alto un simbolo comune.

Ogni carta azione va bene in qualsiasi quaterna.

Vince chi riesce a descrivere il maggior numero delle sue quaterne. Esempi: Nell'area protetta delle Marocche vivono il ramarro e il pungitopo; passeggiare stando sui sentieri fa bene alla biodiversità. Nell'ambiente prato possono vivere il fagiano di monte e il barbone adriatico; nell'area protetta di Terlago ci sono prati; lasciar crescere piante lungo le rive favorisce la biodiversità. Attenzione: quando si sceglie di fare una quaterna basata sugli ambienti bisogna stare particolarmente attenti alla descrizione perché in quell'ambiente "possono vivere", non "vivono", determinati animali e piante, e non è detto che siano presenti nell'area scelta poiché magari hanno bisogno di altitudine, clima, umidità, altre variabili diverse.

Visto che si può giocare con regole diverse (o altre da voi inventate) **bisogna chiarire, prima di iniziare la partita, quali sono le regole da seguire.**

Regole della versione base (dai 6 anni)

1. Il mazziere distribuisce 4 carte ciascuno (una alla volta) che si tengono in mano nascoste e mette 4 carte scoperte in mezzo al tavolo da gioco.
2. A turno, in senso orario, si può scambiare una delle proprie carte con una di quelle scoperte.
3. Se nessuna delle carte in tavola è utile ad un giocatore, passa la mano.
4. Se tutti passano, il mazziere mette sotto il mazzo quelle 4 carte, ne scopre 4 di nuove e si riprende il gioco.
5. Chi ha in mano una quaterna la mette in tavola scoperta davanti a sé, se è corretta il mazziere gli dà altre 4 carte.
6. terminate le 11 quaterne o se tutti passano e non ci sono più carte da mettere in gioco la partita è finita.
7. Vince chi riesce a descrivere il maggior numero delle sue quaterne

Per rendere il gioco base più facile, i piccoli (**dai 5 anni**) che hanno superato il livello principianti o quelli che giocano le loro prime partite possono tenere le carte scoperte davanti a sé e/o vincere componendo correttamente le quaterne senza bisogno di descriverle.

VARIANTI

Regole per principianti (dai 3 anni)

1. si gioca in quanti si vuole da soli o in gruppo.
2. si usano solo le carte mappe, piante e animali sparse sul tavolo.
3. ognuno (o ogni gruppo) cerca una carta area protetta, la mette davanti a sé e prova a fare tris collegando ad essa un animale e una pianta che pesca liberamente da quelle sparse sul tavolo al proprio ritmo.
4. Fatto tris cerca un'altra mappa e riparte, continuando finché sono finite le mappe.
5. Vince chi fa più tris.

Variante se giocano insieme bambini con capacità logiche e conoscenza del gioco diversificate: si fa un mazzo a parte con le carte mappe coperte, in modo da pescare la mappa su cui lavorare senza avere la possibilità di scegliere con astuzia le carte più facili.

Regole per giocatori esperti (dagli 8 anni)

Si seguono in linea di massima le regole base ma con queste variazioni:

1. in partenza ogni giocatore pesca una carta e la pone davanti a sé in mostra: il giocatore si immedesima in quella carta e dovrà fare la sua quaterna con la presenza di quella carta; non potrà mai scambiarla, dovrà riconoscere a colpo d'occhio se le carte in mano possono fare quaterna con quella davanti a sé.
2. Il mazziere distribuisce altre tre carte ciascuno che vanno tenute in mano nascoste e mette 4 carte scoperte in mezzo al tavolo da gioco.
3. Al proprio turno si può scambiare una delle proprie carte con una delle quaterne giocate da altri facendo però in modo che la quaterna stessa rimanga valida. Per fare lo scambio si deve aver ottenuto l'autorizzazione del mazziere.
4. Il giocatore che fa quaterna, riceve dal mazziere un'altra carta in cui immedesimarsi e tre carte per il libero scambio.

Regole per Grandi giocatori esperti (dai 10 anni)

Il gioco diventa più veloce, richiede maggiore elasticità mentale, conoscenza delle carte, rapidità di pensiero e d'azione, abitudine al gioco. Si seguono in linea di massima le regole per giocatori esperti ma si cambiano le carte liberamente senza rispettare turni di gioco. Il mazziere deve essere pronto a consegnare rapidamente altre carte da gioco.

Regole per Grandi Super giocatori esperti (dai 10 anni)

Si gioca in coppia, bisogna stare attenti a cosa succede fuori da noi, fare attenzione all'altro e ai bisogni che manifesta senza poter dire nulla, evitare che l'avversario ci scopra.

Si seguono in linea di massima le regole per Grandi giocatori esperti ma

1. Chi ha in mano la quaterna deve segnalarlo al compagno senza farsi vedere dalla coppia avversaria.
2. Solo quando il compagno dichiara: "Fauflò!" si può mostrare la quaterna se la si ha.
3. Se uno degli avversari scopre il segnale e dichiara per primo: "Fauflò ... (nome di chi secondo lui ha la quaterna)!" vince la quaterna.
4. Se qualcuno dichiara erroneamente "Fauflò!" consegna una delle quaterne della sua coppia al mazziere che la mescola alle carte del mazzo; se non ha quaterne dovrà consegnare la prima che fa.
5. Per dimostrare di non possedere la quaterna chi viene chiamato mostra le sue carte al mazziere che è giudice supremo.
6. Vince la coppia che fa più quaterne.

Altre piccole varianti

Qualsiasi variante deve essere concordata prima di iniziare a giocare.

1. Per rendere il gioco più veloce vince chi fa la prima quaterna.
2. Per rendere il gioco più lungo si vince un punto per ogni quaterna e, facendo più partite, vince chi raggiunge per primo il punteggio stabilito prima di iniziare (es 10 punti).