

COME OCCUPARE I GIOVANI CITADINI NELLA CRISIS DEL CORONA VIRUS



Giocate in famiglia a 'Sconfiggere il Virus' in pagina 2 ➡

Troverete maggiore informazione su www.coe.int/dce

INIZIO E FINE

Congratulazioni!

1. L'aria fresca ogni giorno tiene lontano i germi. Apri e chiudi la finestra più vicina.

2. Perché restiamo in casa? Fornisci 2 buoni motivi e aspetta il prossimo turno.

3. Hai abbracciato un amico per strada. Pericoloso! Perché? Salta il prossimo turno.

4. Quanto dovresti lavarti le mani con acqua e sapone?

5. Un pacco arriva per posta, cosa devi fare? Ti sei sbagliato? Salta un turno.

6. Dove starnutisci: nel gomito, nel piede o nella mano di qualcun altro?

7. Sei gentile. Dai il tuo prossimo turno a un altro giocatore.

8 Sei uscito senza permesso. Pericoloso! Torna alla cassella 2 per ricordarti il perché.

9. Come viaggiavo i virus? Hai capito bene? Vai alla cassella 12.

10. "Questa cosa del virus è un grosso problema per nulla!" Salta un turno per pensarci.

11. Hai dimenticato di lavarti le mani. Torna alla cassella 4 per lavarle.

12. Essere bloccati a casa, che noia! Condividi 2 cose divertenti da fare prima del tuo prossimo turno.

13. Hai appena starnutito. Torna alla cassella 6 per pensare a come farlo in sicurezza.

14. Mandi messaggi ad amici e parenti regolarmente per prendere cura di loro.

15. Sei un campione distruttore di virus. Perché e come? Vai alla casella 9 e racconta la tua storia.

16. Quanto tempo può vivere il coronavirus sulla plastica: minuti, ore, giorni?

17. Il coronavirus rimane sulle confezioni per 30 minuti, 30 ore o più?

18. Pericolo, hai appena tossito! Mostraci come tossire correttamente o, torna alla casella 13 per un promemoria.

19. Per vincere, grida 3 modi con i quali puoi battere il virus!

**Min: 2 giocatori
Max: 6 giocatori**

Per giocare, avrai bisogno di un dado e un gettone per giocatore.

1. Ogni giocatore lancia il dado. Inizia il giocatore con il numero più alto.
2. I giocatori tirano il dado a turno e spostano il loro gettone in senso orario contando le caselle. Lanciare un 5, ad esempio, porterà il giocatore alla casella 5.
3. a) Quando un giocatore si ferma su una casella verde, legge il messaggio ad alta voce.
b) Quando si ferma su una casella arancione, un compito sarà da svolgere.
4. Il vincitore è colui che raggiunge l'ultima casella e nomina 3 modi per sconfiggere il virus.

Puoi cercare informazione online durante il gioco.

Gettoni

Ogni giocatore ha un gettone. Scegli il tuo, ritaglialo e incollalo sul cartone.

