

# Facciamo il punto

## Gioco

Si gioca in gruppi di 3 - 5 persone con 1 dado e pedine. A turno si lancia il dado. Si avanza di tante caselle quanti sono i puni indicati sul dado. Il giocatore che arriva su una casella, deve formare una frase (consiglio, invito) che contenga i due oggetti o le due attività indicate sulla casella stessa.

- I numeri 1 - 6 indicano:  
 1 = avanzare di una casella e lanciare di nuovo il dado.  
 2 = dare un consiglio con il tu  
 (es. *Non viaggiare in treno, prendi l'aereo!*)  
 3 = dare un consiglio con il Lei  
 (es. *Non viaggi in aereo, prendi il treno!*)  
 4 = noi (es. *Non prendiamo il treno, viaggiamo in aereo!*)  
 5 = voi (es. *Non viaggiare in aereo, prendete il treno!*)  
 6 = avanzare fino ad una casella con un compito.  
 Vince chi arriva prima al traguardo.

