

# MATI DA

Questo gioco è come il gioco dell'oca solo che si basa sulla storia di  
**MATILDA**

**Scopo:** il suo scopo è di arrivare alla fine del percorso prima degli altri.

**Regole:** ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella con su scritto VIA. Incominciate tirando ognuno il dado una volta. Incomincia chi ha tirato il numero più alto e dietro tutti gli altri, per ultimo chi ha tirato il numero minore.

Il primo ritira il dado e avanza di tante caselle quante il numero tirato.

**Svantaggi:** gli imprevisti sono tutte le caselle che ti svantaggiano.

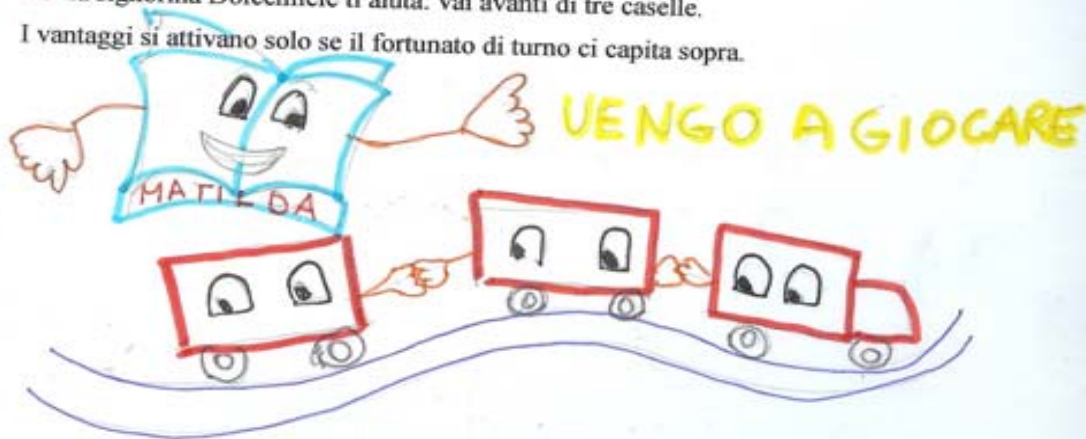
**ES:** la Spezzindue ti chiude nello strozzatolo: stai fermo per un turno.

Se una persona capita sopra ad uno di questi imprevisti quest'ultimi si attivano svantaggiando così il gioco del malcapitato.

**Vantaggi:** i vantaggi sono le caselle che ti danno, appunto, vantaggio.

**ES:** la signorina Dolcemiele ti aiuta: vai avanti di tre caselle.

I vantaggi si attivano solo se il fortunato di turno ci capita sopra.



Il libro

# Matilde

di Roald Dahl

Diventa  
un gioco!

A cura della  
classe VB



1

2

Brava hai risposto ad una  
tabellina della signorina

*Dolcemiele*

Tira i dadi

4

E' arrivata Spezzindue  
non ti puoi muovere finchè  
non ti superano



LA SIGNORA FELPA

MATILDA



DOLCE MIELE

22

Sei rimasta incastrata  
nello strozzatoio  
Stai ferma 1 turno

20

19

Devi aiutare il signor  
*Delverme*

a riattaccare i capelli  
Stai ferma 1 turno

17

5

Al papà gli si è incollato  
il cappello  
Stai fermo 1 turno

7

Complimenti  
Matilde è dalla tua parte!  
Segui il ponte

9

SPEZZINDUE



LA MAMMA



IL PAPA'



10

11

Lancio del martello  
Vai al numero 14

15

14

13

Hai messo un verme  
nel bicchiere della presidente  
Sei stata bocciata  
torna al numero 7