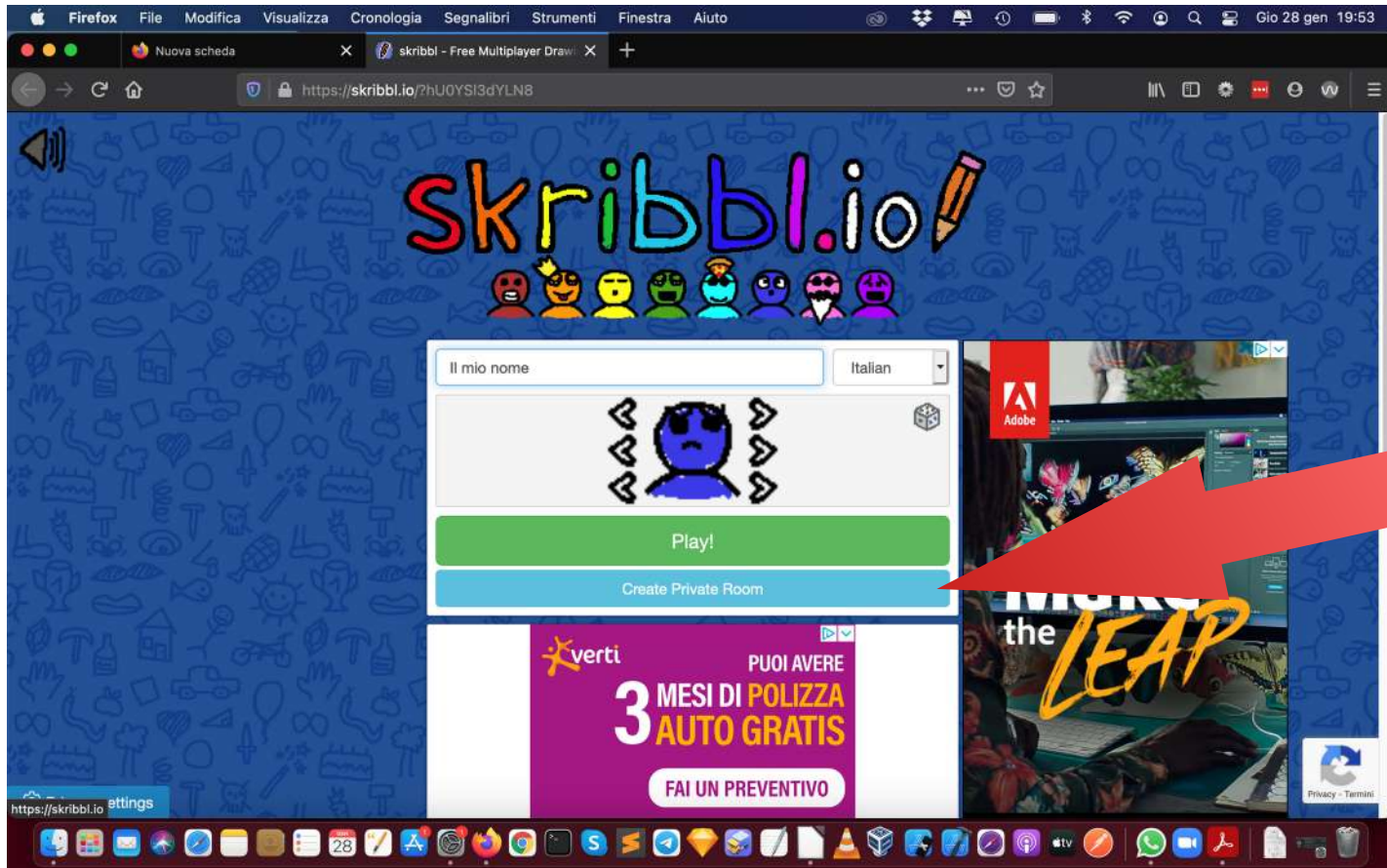


PICTIONARY – online Guida per il catechista

Accedi a

<https://skribbl.io/>

Crea una “Private Room”



Click e
aspetta il
caricamento
della pagina
successiva

Imposta i dati della partita

Rounds:

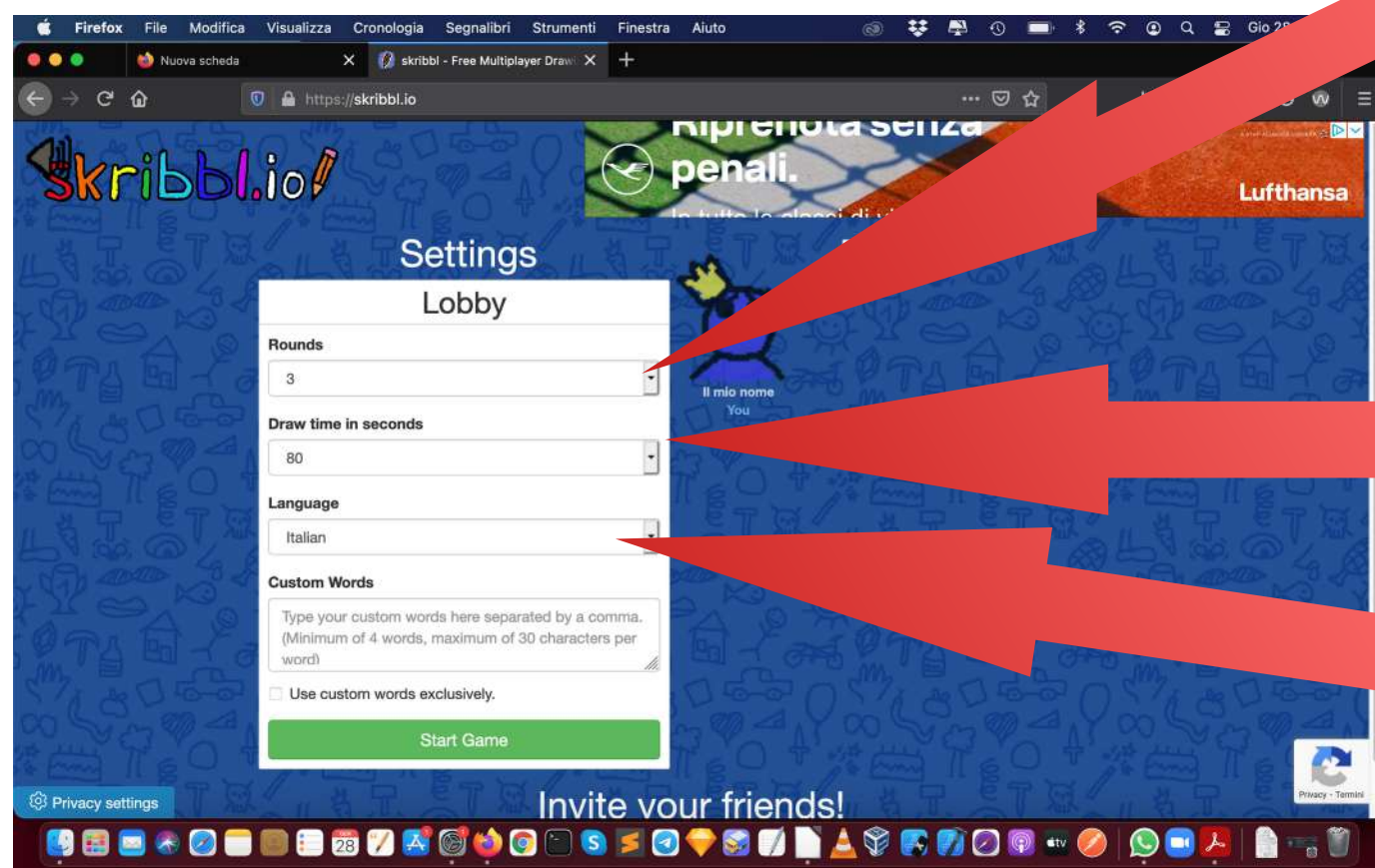
Inserisci il numero di manche che ogni giocatore deve fare

Draw time in seconds:

Scegli il tempo massimo a disposizione di ogni giocatore per fare il proprio disegno (suggeriamo 180)

Language:

Scegli la lingua della partita



Imposta i dati della partita

Custom words:

Inserisci in questo spazio le parole che ti abbiamo inviato e che i ragazzi dovranno disegnare o indovinare

IMPORTANTE: ogni parola deve essere separata con una virgola (es: casa, albero, chiesa)

Use custom words exclusively:

seleziona questa voce per usare solo le parole inserite da te.

Settings Lobby

Rounds: 3

Draw time in seconds: 180

Language: Italian

Custom Words: casa, albero, chiesa

Use custom words exclusively

Start Game

Invite your friends!

Hover over me to see the invite link! Copy

Invita i ragazzi

Invite your friends! :

In basso nella pagina fai click sul bottone **copy** e manda il link di invito (mail WhatsApp sms... come preferisci) ai tuoi ragazzi.

Ogni volta che un ragazzo userà il link vedrai comparire l'icona di un omino.

Quando tutti sono collegati puoi iniziare la partita.

The screenshot shows the Skribbl.io settings interface. The browser address bar displays 'https://skribbl.io'. The settings panel includes options for 'Rounds' (set to 3), 'Draw time in seconds' (set to 180), 'Language' (set to Italian), and 'Custom Words' (with the text 'casa, albero, chiesa'). A checkbox for 'Use custom words exclusively.' is checked. A green 'Start Game' button is at the bottom of the settings panel. Below the settings, a white bar contains the text 'Invite your friends!' and a 'Copy' button. A red arrow points from the 'Copy' button towards the text on the right side of the image.

Invita i ragazzi

Invite your friends! :

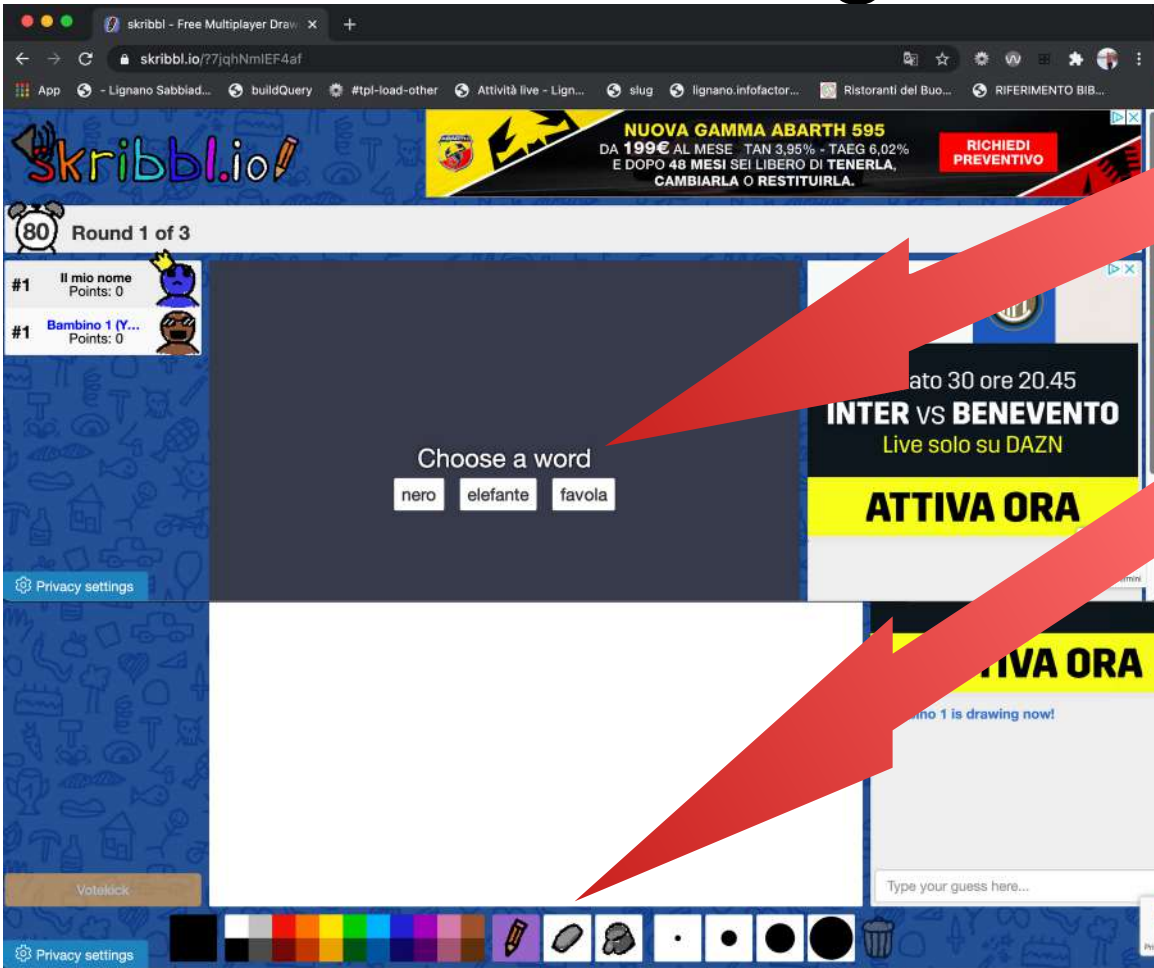
In basso nella pagina fai click sul bottone **copy** e manda il link di invito (mail WhatsApp sms... come preferisci) ai tuoi ragazzi.

Ogni volta che un ragazzo userà il link vedrai comparire l'icona di un omino.

Quando tutti sono collegati puoi iniziare la partita.

The screenshot shows the Skribbl.io settings interface. The browser address bar displays 'https://skribbl.io'. The settings panel includes options for 'Rounds' (set to 3), 'Draw time in seconds' (set to 180), 'Language' (set to Italian), and 'Custom Words' (with the example 'casa, albero, chiesa'). A checkbox for 'Use custom words exclusively.' is checked. A green 'Start Game' button is at the bottom of the settings panel. Below the settings, the 'Invite your friends!' section features a 'Copy' button and a 'Hover over me to see the invite link!' instruction. A large red arrow points from the 'Copy' button towards the text on the right.

Come si gioca? Se disegni

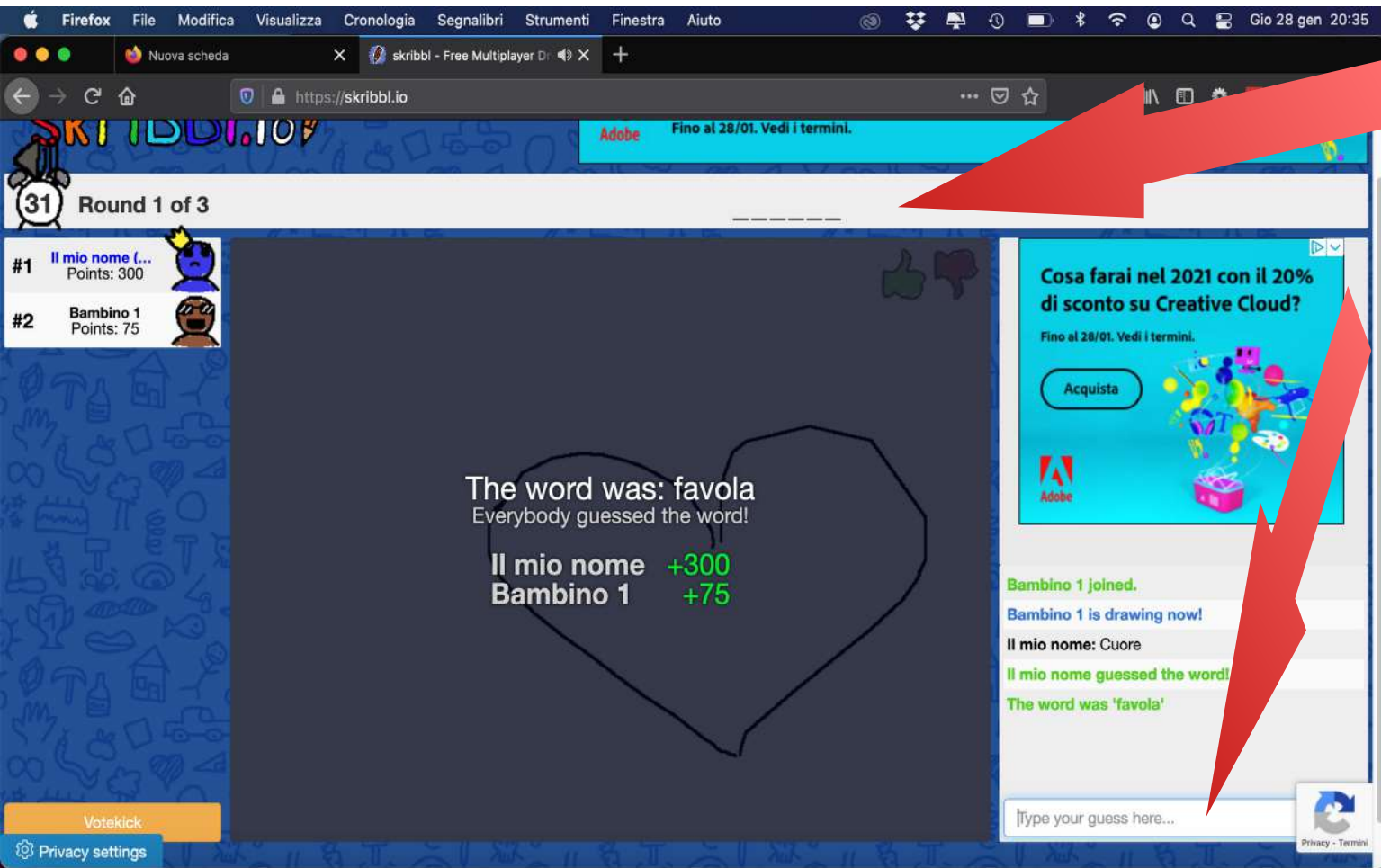


1- Scegli la parola tra le tre proposte. Sarà la parola da disegnare

2- Usa gli strumenti in basso per disegnare nello spazio bianco la parola scelta.

3- Se hai sbagliato puoi cancellare con la gomma o il cestino

Come si gioca? Se devi indovinare



1- In alto trovi i suggerimenti sulla parola da indovinare

2- Scrivi la parola che pensi di aver capito in questo spazio.

3- Se sbagli, la tua parola rimane in nero. Se indovini, la tua parola diventa verde e al termine della manche riceverai i punti guadagnati.

Svolgimento del gioco

- Ogni giocatore avrà la possibilità di disegnare tante volte quanti sono i round stabiliti dal catechista.
- Per ogni round tutti i ragazzi disegneranno almeno una volta.
- Visto che le parole suggerite sono solo 30, consigliamo di giocare con gruppi non molto numerosi (10 al max).
Altrimenti può capitare di dover disegnare parole già scelte.
Questo per la riuscita del gioco non è un problema, ma sicuramente lo rende meno divertente.

NOTA PER IL CATECHISTA

Vi ricordiamo che questo gioco è una missione della MagicaAvventura e del percorso di catechismo.

Quindi alla fine della partita trova il tempo per discutere con i ragazzi le parole disegnate e cerca il filo conduttore e le parabole che le hanno ispirate