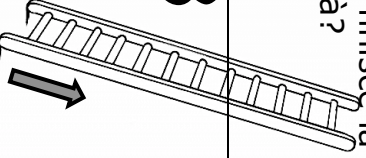

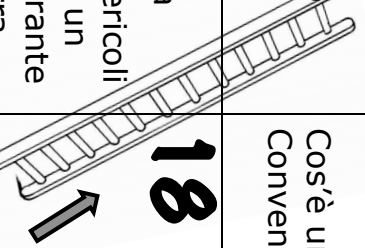

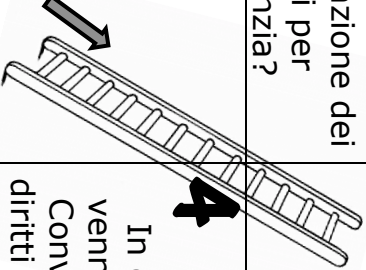


25 Un bambino e un ragazzo hanno dei doveri? Se sì, citane almeno 3.	26 Dove finisce la tua libertà?	27	28 Elenca 3 comportamenti ecologici che puoi seguire e che aiutano l'ambiente	29 I bambini e i ragazzi hanno sempre avuto dei diritti riconosciuti? Spiega in breve.	30 ARRIVO
24 Il bambino e l'adolescente hanno diritto ad esprimere la propria opinione?	23 	22 Spiega la differenza tra un diritto e un capriccio	21 Se i tuoi diritti ti vengono negati a chi ti devi rivolgere?	20 Cos'è lo sfruttamento minorile?	19 Cos'è una Convenzione?
13 Quali bambini e ragazzi devono godere dei diritti dell'infanzia?	14 La Convenzione riconosce il diritto dei ragazzi di lavorare?	15 	16 Lo Stato italiano ha una Costituzione?	17 Elenca almeno 5 pericoli che corre un bambino durante una guerra	18 
12 Perché un ragazzo ha diritto ad una protezione?	11 Elenca almeno 5 diritti dell'infanzia di cui tu godi	10 Lo Stato italiano ha firmato la Convenzione dei diritti per l'infanzia?	9 Cos'è l'anagrafe?	8 	7 Cosa vuol dire l'acronimo UNICEF?
1 Elenca almeno 5 diritti dell'infanzia	2 Cosa significa l'acronimo ONU?	3 	4 In quale data venne firmata la Convenzione dei diritti dell'infanzia?	5 Perché studiare e avere una formazione è sia un diritto che un obbligo?	6 Cosa vuol dire vivere in schiavitù?

Regole di gioco:

1. Si gioca in 2 o 3 coppie di giocatori. Ogni coppia è una squadra.
2. La coppia deve consultarsi prima di rispondere.
3. Bisogna rispondere entro 1 minuto.
4. Si muove la pedina di tante caselle quanti sono i punti del dado.
5. Per poter rimanere sulla casella bisogna rispondere correttamente alla domanda scritta sulla casella. Se non si risponde correttamente, si torna alla casella precedente.
6. Quando si capita su una casella con la scala, si sale alla casella cui la scala conduce e si segue la regola n. 2.
7. Quando si capita su una casella con la testa del serpente, si scende alla casella della coda e si segue la regola n. 2, altrimenti da qui – oltre ad essere già tornati indietro col serpente - si torna ulteriormente indietro di tanti punti quanti sono quelli del dado.
8. Vince chi per primo arriva o supera la casella n.30.
9. In caso di risposte dubbie consultare l'arbitro.