

1

Claudio CRIP Ripamonti

CONTA TU

2

GIOCHI DI CARTE
PER ALLENARE
IL CALCOLO MENTALE

3

Istruzioni



5+
anni



2-5
giocatori



10-30
minuti

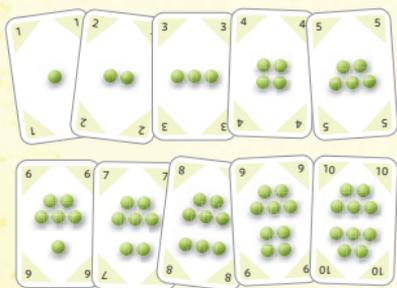
Erickson



Conta Tu è un gioco per sviluppare il calcolo a mente, l'attenzione, la memoria e la visuo-percezione.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

100 carte: 10 mazzetti con i numeri da 1 a 10



PREMESSA

Lo sviluppo del bambino procede articolandosi nei diversi ambiti: logico e matematico, linguistico, emotivo e affettivo, visuo-percettivo, costantemente interrelati tra loro. Tutto avanza verso l'affermarsi della pianificazione e del problem solving, chiamando in causa diverse proto-funzioni e funzioni esecutive quali, ad esempio:

- *attenzione*, sia essa selettiva, sostenuta o divisa;
- *avvio*, cioè la capacità di attivarsi quando necessario;
- *allerta fasico*, il cui circuito serve per mobilitare tutte le reti attentive e si attiva con compiti del tipo «Pronti, via!»;
- *allerta tonico*, che serve invece per mantenere un adeguato livello di coinvolgimento;
- *controllo esecutivo o inhibition*, vale a dire la capacità di inibire la risposta;
- *shifting*, cioè la capacità di passare da un compito a un altro;
- *flessibilità*, che permette lo spostamento dell'attenzione in base agli stimoli ricevuti;
- *updating*, vale a dire la capacità di riaggiornare la memoria di lavoro.

Le attività ludiche proposte con queste carte, che hanno come primo obiettivo il raggiungimento dell'automatismo nel calcolo mentale di base, vanno a incidere proprio sulle funzioni esecutive, con ricadute positive su tutti gli altri apprendimenti. La modalità di gioco, infatti, motiva i bambini, induce maggiore attenzione e vigilanza e quindi una più pronta reazione agli stimoli.

Il gioco è l'attività più plastica e più congeniale negli anni della crescita, quando gli apprendimenti sono legati alla capacità di riapplicare, in modo originale, quanto già sperimentato. I giochi competitivi, se ben bilanciati e guidati dall'adulto, rappresentano un

forte stimolo per mantenere sostenuta l'attenzione, contrastando il richiamo delle fonti di distrazione interne ed esterne; possiamo quindi affermare che il gioco favorisce stati attentivi concentrati e sostenuti, accompagnati dal mantenimento degli obiettivi in memoria di lavoro. L'attività ludica rimane un potente mezzo di apprendimento anche per l'adulto, che nel gioco si sente libero e disposto a rischiare e a sfidare l'altro, ma anche se stesso.

Proponendo le attività a scopo educativo o riabilitativo è importante controllare che il giocatore, preso dal gioco, non arrivi al punto di esaurire tutte le sue risorse. Per questo è utile, tramite le diverse modalità di gioco, agire sugli stati attentivi: il controllo esecutivo è frutto della continua interazione tra *shifting*, *updating*, *avvio*, allerta tonico e fasico che, nei diversi compiti, possono alternativamente prevalere, mantenendosi comunque sempre tutti entro la soglia di attivazione.

OBIETTIVI

Le carte di **Conta Tu** si rivelano particolarmente utili per i soggetti con difficoltà di calcolo, ma sono valide per tutti in quanto velocizzano il calcolo a mente: esse infatti sono alla base di tutte le strategie di calcolo rapido, allenano le abilità visuo-percettive e le diverse funzioni esecutive. E rappresentano un ottimo intrattenimento anche per animare una serata tra amici.

Le carte di **Conta Tu** sono nate per aiutare la rapidità di calcolo con le singole cifre (entro il 10), competenza indispensabile per giungere, in un secondo tempo, al calcolo vero e proprio (oltre la decina e per tutte e quattro le operazioni aritmetiche di base). Si sono mostrate preziose anche per soggetti che, pur operando brillantemente entro il 10, presentavano difficoltà nell'ambito dell'attenzione sostenuta, del colpo d'occhio, della memoria e della velocità di esecuzione. Abilità e competenze preziose nei diversi compiti di apprendimento.



Tutti i giochi, nati per allenare il calcolo mentale, sono studiati per stimolare e premiare la rapidità, l'immediatezza di risposta e non il «ragionamento». Prima di passare al calcolo mentale a doppia cifra, è infatti necessario raggiungere un discreto livello di automatizzazione dei processi entro il 10. Solo così è possibile progredire in maniera sufficientemente rapida e non frustrante. La modalità ludica e di sfida con i compagni diventa il motore per l'apprendimento di automatismi che, per loro natura, possono risultare poco accattivanti.

DESTINATARI

Per tutti, dai 5 anni in su.

Nei giochi proposti anche la fortuna gioca la sua parte, permettendo di **livellare le differenze fra le capacità dei vari giocatori**.

I primi destinatari sono i ragazzi con difficoltà nel calcolo che, confrontandosi con le diverse attività, potranno consolidare la base del calcolo a mente.

La tipologia dei giochi proposti li rende stimolanti per tutte le età. Persino i frequentatori delle Università della terza età ne hanno tratto vantaggio.



Sei un terapeuta, un insegnante o un educatore? Usale per far apprendere in modo divertente e consigliare ai genitori per il lavoro di consolidamento e mantenimento a casa.

Sei con i tuoi amici? Usale per stupirli e divertirli con giochi che non hanno mai visto.

Hai difficoltà nel calcolo? Sfida chiunque: vedrai che, almeno per le prime partite, anche quelli più in gamba andranno in crisi!

CONCETTI FONDAMENTALI PER USARE LE CARTE

Le terne per l'addizione e la sottrazione

Tutti i giochi proposti in Conta Tu si basano sul concetto delle **TERNE DI NUMERI**.

Ogni tripletta di cifre coinvolte in un'addizione è una **terna**. Sono terne, ad esempio:

$$1, 3 \text{ e } 4 \text{ perché } 1 + 3 = 4$$

$$6, 3 \text{ e } 3 \text{ perché } 3 + 3 = 6$$

$$7, 2 \text{ e } 9 \text{ perché } 7 + 2 = 9$$

Al contrario, NON sono terne le triplette del tipo 2, 3 e 6 oppure 4, 4 e 5 perché non vi è modo di combinarle in una addizione.

La sottrazione

Anche la sottrazione permette di definire una terna. Infatti, per andare da 3 a 7 serve il 4!

La terna $3 + 4 = 7$ coinvolge le medesime cifre anche se vista come una sottrazione: $7 - 3 = 4$ oppure $7 - 4 = 3$.

È quindi necessario trasformare tale operazione in qualcosa di più simile al processo di addizione (vedi box alla pagina successiva).



Vediamo un esempio.

In quali due terne sono coinvolte le cifre 2 e 7?

Ogni coppia di numeri è sempre coinvolta in due diverse terne:

- TERNE tipo DISTANZA che si generano quando calcoli la distanza numerica tra la cifra minore (2) e quella maggiore (7)

Da 2 a 7 ...5!

- TERNE tipo TOTALE che si generano quando calcoli la somma delle due cifre «in esame»

$$2 + 7 = 9!$$

Le terne coinvolte sono quindi 2, 5, 7 e 2,7,9.

I numeri fratelli

Nei primi due giochi con le carte si fa riferimento a un particolare tipo di terne, un po' speciali: le terne che coinvolgono il numero 10. Le coppie di numeri coinvolti in una di queste terne speciali svolgono un ruolo tanto particolare e importante nel calcolo a più cifre da essersi «guadagnate» una denominazione a sé stante per individuarle e caratterizzarle velocemente: **NUMERI FRATELLI**.

Sono terne speciali, ad esempio:

3, 7 e 10 (dove il 3 e il 7 sono fratelli nel 10)

2, 10 e 8 (dove il 2 e il 8 sono fratelli nel 10)

10, 5 e 5 (dove il 5 e il 5 sono fratelli nel 10)

Usando le carte di Conta Tu si possono svolgere 8 diversi giochi!



OCCHIO AL FRATELLO!



Giocatori: da 4 a 10

Carte da usare: tanti mazzi quanti giocatori, eliminando tutti i 10.

Obiettivo: individuare più coppie di numeri fratelli possibili, in modo da finire il proprio mazzetto di carte.

Preparazione

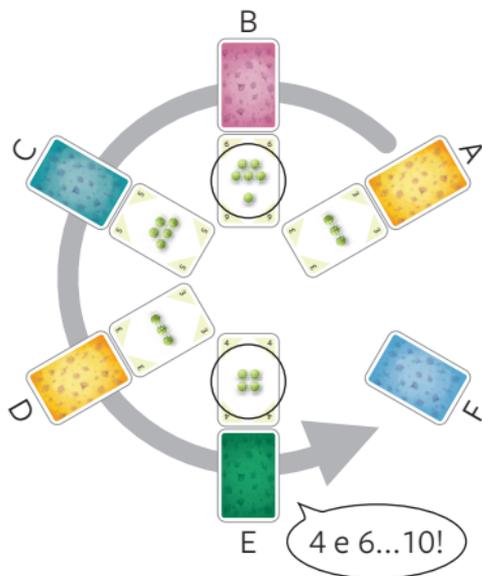
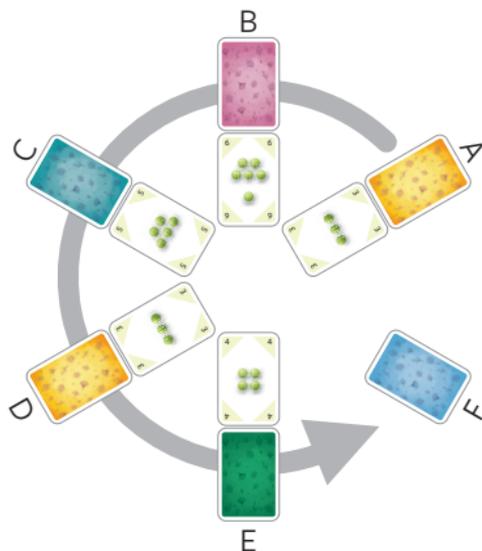
I giocatori si siedono in cerchio. Si mischiano tutte le carte e si distribuiscono equamente fra i giocatori, che ricevono quindi 9 carte a testa. Ciascuno posiziona il proprio mazzetto coperto davanti a sé.

RICORDATE CHE...

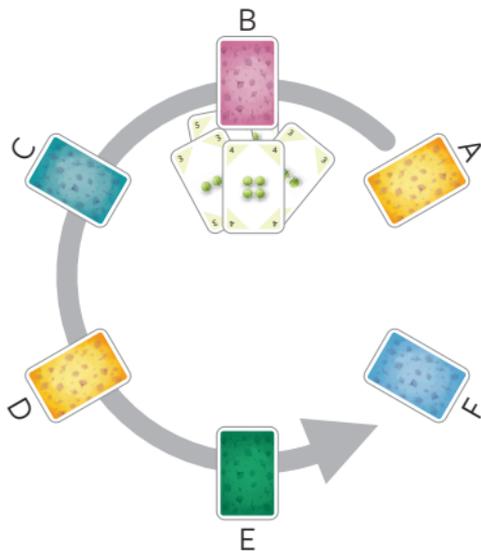
- *Le carte devono essere girate molto rapidamente, così che né chi le gira né gli avversari riescano a vederle con troppo anticipo. Ad esempio, le carte possono essere girate con «movimento a uscire», in avanti e col fronte rivolto verso l'esterno, usando una sola mano (l'altra è meglio se viene tenuta dietro alla schiena).*
- *La carta girata va posizionata oltre il proprio mazzo, così che sia ben visibile agli avversari.*
- *Si gira sempre e solo la prima carta del proprio mazzo e la si posiziona sempre sopra l'ultima che si è girata.*

Svolgimento

1° manche: comincia il giocatore più giovane che, dopo aver distribuito le carte, gira la prima carta del suo mazzetto, seguendo le indicazioni fornite nel box. A turno, in senso antiorario, ogni giocatore gira la sua prima carta.

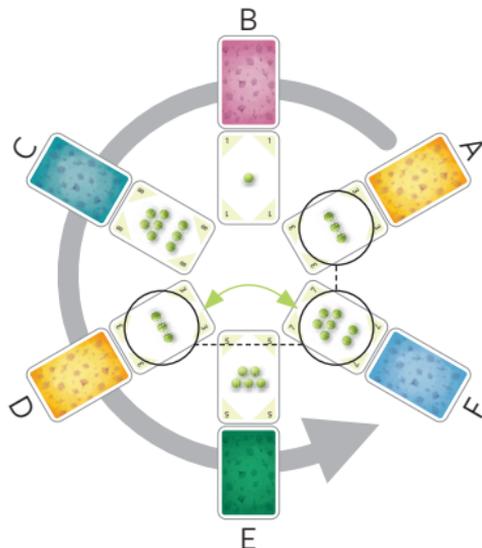


Quando un giocatore gira un numero fratello di uno di quelli presenti nelle carte già giocate da un altro giocatore, entrambi devono dichiarare l'intera terna speciale (nell'esempio: 6 e 4 ...10!).



Il primo che lo fa correttamente vince il turno. L'avversario deve prendere tutte le carte che sono state giocate e metterle coperte sotto il proprio mazzetto.

In caso di parità, o quando i due interessati non si accorgono dei numeri fratelli e lo fa un terzo giocatore (conviene sempre fare attenzione al gioco e avvisare se una terna è stata fatta, ma non è stata vista, perché il tavolo viene «liberato»), le carte giocate vanno suddivise fra i due contendenti.



Attenzione: quando il giocatore di turno può fare una coppia di numeri fratelli con due diversi giocatori, la scelta deve ricadere sempre sull'ultima carta giocata.

Ad esempio: Il giocatore F gira un 7. Può fare una *terna speciale* con il 3, che è stato girato sia dal giocatore A, sia dal giocatore D. Deve però scegliere la carta giocata per ultima, quindi dovrà optare per la carta del giocatore D.

2° manche: il giocatore che ha preso le carte gira la prima carta; in caso di parità e di carte divise tra due giocatori, inizia l'ultimo che aveva girato una carta nella manche precedente.

Poi la manche si svolge come la prima.

3° manche e successive: si svolgono come la seconda.

Fine del gioco

Si qualifica al primo posto chi per primo rimane senza carte. Gli altri partecipanti proseguono il gioco, cercando di raggiungere il podio. Quando rimangono soltanto 3 giocatori, il gioco termina e si stila la classifica ufficiale.

Variante

Per rendere ancora più divertente il gioco, si può scegliere di **dichiarare**, al posto dell'intera terna speciale, il nickname (scelto a inizio partita e diverso per ciascun giocatore) dell'avversario interessato dalla terna; il primo che lo dichiara correttamente vince la manche. Ad esempio: Giulia ha scelto il nickname «Azzurro» e gira la carta 4, Luigi ha scelto il nickname «Viola» e gira la carta 6; velocemente Giulia dovrà dichiarare «Viola», mentre Luigi dovrà dichiarare «Azzurro». Il primo che dichiara il nickname dell'avversario vince. L'operazione non è semplice perché la frenesia rende difficile ricordare immediatamente il nickname dell'avversario (se scelto bene). È consigliabile usare tutti nickname di uno stesso gruppo di parole: ad esempio i nomi dei colori, dei giorni della settimana, i nomi dei segni dello zodiaco, i nomi (o ancor meglio i versi) di un gruppo di animali, i nomi dei nani di Biancaneve, i nomi dei pianeti del sistema solare, e così via.



FRATELLI AL VOLO



Giocatori: 2

Carte da usare: 54
(6 mazzi eliminando tutti i 10).

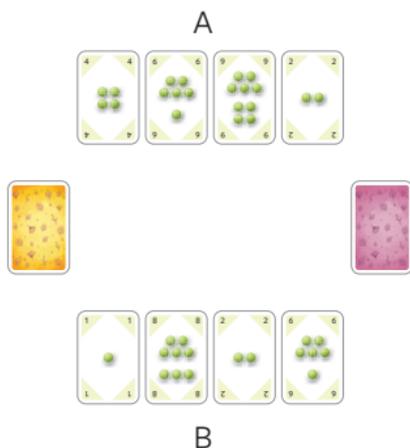
Obiettivo: individuare più coppie di numeri fratelli possibile, in modo da finire i propri 4 mazzetti di carte.

RICORDATE CHE...

- *Non si possono guardare le carte sotto la prima di ciascun mazzetto.*
- *I quattro mazzetti, una volta creati, non possono più essere mischiati.*
- *Si può prendere sempre e solo la prima carta sopra a ciascuno dei propri mazzetti e, prima di poter utilizzare quella sotto, occorre aver «giocato» la precedente (cioè averla posizionata correttamente sopra una di quelle al centro).*
- *La carta è posizionata correttamente se è, fronte visibile, perfettamente sopra a quella fratello al centro del tavolo.*
- *Ogni carta non posizionata va ricollocata sopra il rispettivo mazzetto (dove si trovava precedentemente).*

Preparazione

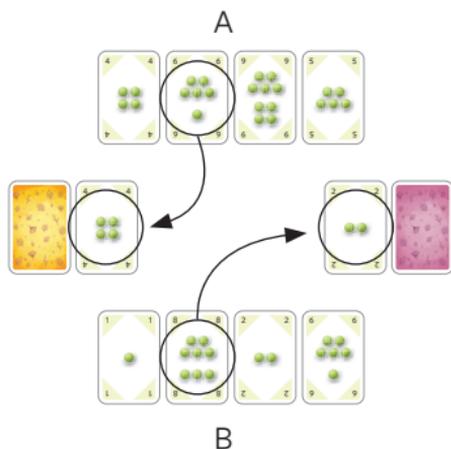
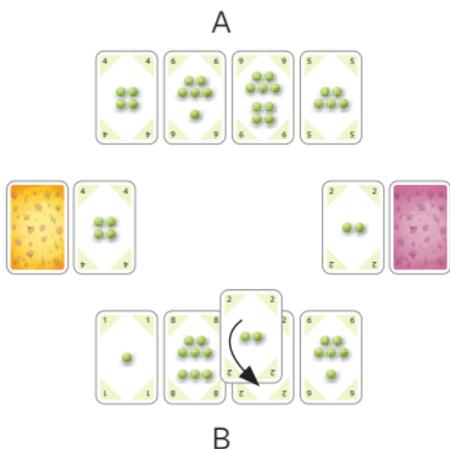
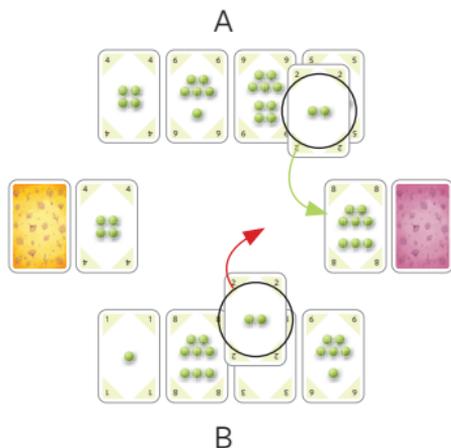
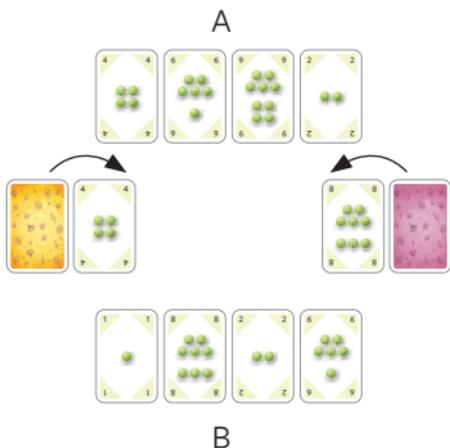
I due giocatori si sistemano uno di fronte all'altro. Si mischiano tutte le carte, e si formano 8 mazzetti da 4 carte ciascuno. Ciascun giocatore prende 4 mazzetti e li posiziona con il fronte visibile (ben impilati, in modo che non si veda la carta sotto) davanti ai due giocatori. Le restanti carte vanno suddivise in due mazzetti da 11 carte ciascuno, che si posizionano, coperti, ai due lati dello spazio tra i due giocatori (vedi figura sotto).



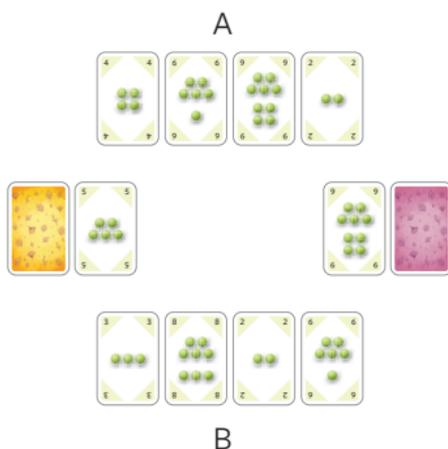
Svolgimento

1° manche: I due giocatori girano contemporaneamente la prima carta del mazzetto alla propria destra, fra i due al centro del tavolo, e la posizionano, fronte visibile, accanto al mazzetto stesso. Poi rapidamente verificano se, fra le carte visibili nei propri mazzetti, è presente una carta fratello di una delle due carte girate al centro del tavolo. Se così è, la prendono e la spostano sopra quella al centro del tavolo.

La rapidità è importante perché, in caso di parità vince e lascia la carta al centro chi l'ha posizionata per primo, mentre l'avversario deve rimettere la carta spostata sul mazzetto dal quale l'aveva prelevata.



Il gioco continua, incalzante, carta dopo carta, sino allo stallo, cioè sino a quando non vi sono più fratelli posizionabili per alcuno dei due giocatori. A questo punto si capovolgono altre due carte dai mazzetti centrali.



2° manche e successive: si svolgono come la prima.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo finisce le carte dei propri 4 mazzetti vince il gioco.

Variante

Si può scegliere di sostituire l'obiettivo del gioco (le terne del 10) con una qualsiasi altra cifra. In questo caso vanno reinseriti i 10 ed eliminate dal mazzo di gioco le carte con la cifra scelta. Se ad esempio si sceglie la cifra 7, si toglieranno tutte le carte con il 7 e si reinseriranno tutte quelle con il 10; la terna verrà realizzata con le coppie di cifre 1 e 6, 2 e 5, 3 e 4, ma anche 10 e 3, 9 e 2, 8 e 1.



STRACCIATO!

Giocatori: 2

Carte da usare: 36 (4 mazzi, eliminando la carta con la cifra chiave, da ciascun mazzo).



Obiettivo: individuare più terne possibili, in modo da lasciare l'avversario senza carte.

RICORDATE CHE...

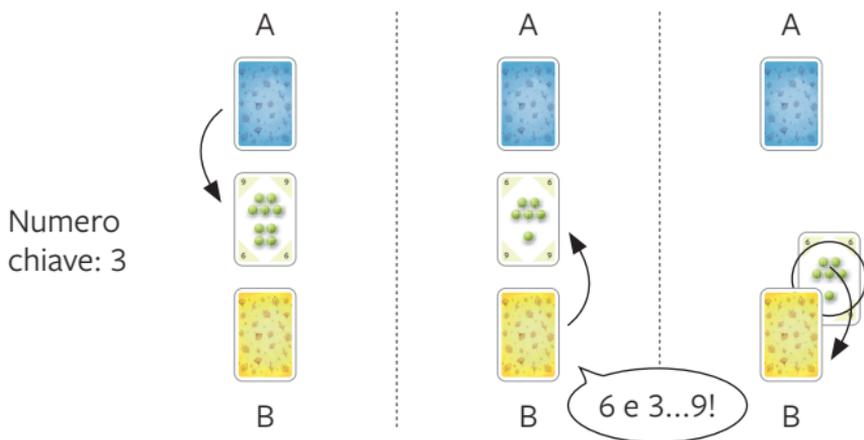
- *La cifra chiave, come accadeva nei giochi 1 e 2 per il numero 10 delle coppie di numeri fratelli, è la cifra da tenere fissa in ogni terna che si andrà a realizzare. Ad esempio, se si sceglie come chiave la cifra 8, saranno valide tutte le terne tipo 3 e 5, o 4 e 4 o 6 e 2, ma anche 10 e 2, oppure 1 e 9. Può essere utile, almeno in fase iniziale o per i giocatori con maggiori difficoltà, posizionare una carta che riporta la cifra chiave ai margini dell'area di gioco, come promemoria.*
- *Le carte vanno girate nel modo più rapido possibile come spiegato nel box del gioco 1.*
- *La prima carta girata (fronte visibile) di ciascuna manche va posizionata sul tavolo e a metà strada fra i due giocatori.*
- *Ogni nuova successiva carta girata (fronte visibile) va posizionata sopra la precedente.*

Preparazione

Scegliete la cifra **chiave**. Eliminatela dai 4 mazzi, mischiate tutte le carte rimanenti e dividetele equamente tra i due giocatori, 18 carte a testa. Ciascuno posiziona il proprio mazzo, coperto, di fronte a sé.

Svolgimento

1° manche: il giocatore più giovane gira la prima carta del proprio mazzetto, seguendo le indicazioni fornite nel box di lato. Il turno passa all'avversario che, a sua volta, gira la prima carta del proprio mazzetto e la posiziona (sempre secondo le indicazioni), controllando se la carta visibile sul tavolo e quella che ha appena girato formano una terna con il numero **chiave**. Se è così, deve dichiararlo ad alta voce, prendere tutte le carte al centro tavolo e porle sotto al suo mazzetto coperte. Se così non è, il turno passa di nuovo all'avversario.



In caso di errore, cioè se un giocatore non si accorge di aver fatto terna e l'avversario lo nota, quest'ultimo prende tutte le carte al centro del tavolo.

2° manche: il giocatore che ha preso le carte gira la prima carta, poi la manche si svolge come la prima.

3° manche e successive: si svolgono come la seconda.

Fine del gioco

Vince chi riesce a ottenere più carte, lasciando l'avversario senza.

4

PASSALA!

Giocatori: da 3 a 10

Carte da usare: tanti mazzi quanti giocatori, eliminando una carta a scelta fra 3, 5, 7 e 9, da ciascun mazzo. Consigliamo di togliere una cifra diversa in ogni mazzo.

Obiettivo: individuare il prima possibile tre terne.



RICORDATE CHE...

- *Ogni terna realizzata va mostrata agli avversari e poi scartata in un nuovo mazzetto al centro del tavolo.*
- *Non è concesso realizzare più di una terna in una singola manche: se la fortuna ti ha concesso due o addirittura tre terne già alla prima manche devi, comunque, scartarne una sola e passare al compagno una delle carte che hai ancora in mano.*
- *Si gioca in senso antiorario.*

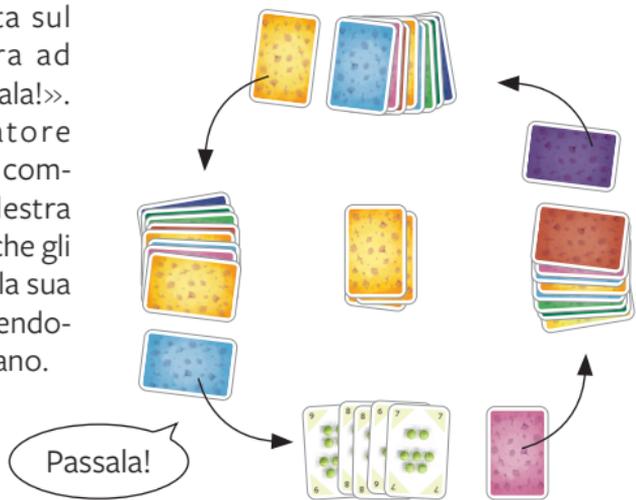
Preparazione

I giocatori si siedono in cerchio. Il giocatore più anziano mischia tutte le carte, ne distribuisce 9 a testa e, per tutta la partita, detta i tempi di gioco.

Svolgimento

1° manche: ciascuno guarda velocemente le proprie carte, tenendole in mano e nascoste ai propri avversari, e cerca di formare una prima terna. Se la trova, la mostra agli avversari, quindi la scarta al centro del tavolo, fronte visibile.

Poi, velocemente, sceglie una carta fra quelle che ha in mano e la scarta appoggiandola sul tavolo, coperta, alla sua destra e ci tiene sopra la mano. Chi ha distribuito le carte detta i tempi e incita tutti a scartare una carta quindi, una volta che tutti sono pronti con la mano destra e la carta sul tavolo, dichiara ad alta voce: «Passala!». Ciascun giocatore passa la carta al compagno alla sua destra e prende quella che gli è stata offerta alla sua sinistra, aggiungendola alla propria mano.



2° manche e successive: si svolgono come la prima.

Fine del gioco

Vince chi realizza e presenta, per primo, la sua terza e ultima terna.



MEMORY

Giocatori: da 2 a 10

Carte da usare: un numero di mazzi (completi) a scelta. Generalmente, tanti mazzi quanti giocatori.

Obiettivo: individuare più terne possibili in modo da ottenere il maggior numero di carte.



RICORDATE CHE...

- *Ogni carta girata va mostrata con chiarezza a tutti i giocatori e poi riposizionata, coperta, nel punto dove si trovava prima di essere girata.*
- *Chi trova una terna, deve dichiararla e raccogliere le carte in un proprio mazzetto coperto.*

Preparazione

I giocatori si siedono in cerchio. Si mischiano le carte e si dispongono sul tavolo capovolte in modo caotico, nello spazio fra i giocatori (vedi figura).



Svolgimento

Il giocatore più giovane inizia la partita, girando tre carte. Se trova una terna la mostra, la ritira dal tavolo, la pone in un proprio mazzetto e ha diritto a girare altre tre carte. Se non trova una terna, rimette le carte sul tavolo nella stessa posizione che avevano prima di girarle, e il gioco passa al giocatore successivo.



Fine del gioco

Vince chi raccoglie più carte.

Avvertenza: a fine gioco possono restare sul tavolo 1, 2, 3 o più carte che non è possibile ricombinare per formare alcuna terna.



CREAMAZZETTO



Giocatori: da 2 a 10

Carte da usare: se i giocatori sono al massimo 5, un mazzo in più rispetto al numero di giocatori; se i giocatori sono da 6 a 10, tanti mazzi quanti giocatori.

Obiettivo: individuare più terne possibili, in modo da ottenere il maggior numero di carte.

RICORDATE CHE...

- Ogni terna va realizzata utilizzando **una sola** carta fra quelle che il giocatore tiene in mano e due di quelle presenti sul tavolo; i mazzetti avversari sono considerati carta sul tavolo.
- Le tre carte della terna realizzata (sia la prima che le successive) vanno poste di fronte a sé in un unico mazzetto visibile e la prima carta visibile del mazzetto deve essere quella che il giocatore teneva in mano.
- Una volta realizzata la terna, o scartata una carta sul tavolo (perché quando non si può realizzare una terna, bisogna scartare una carta) il gioco passa al giocatore successivo.

Preparazione

I giocatori si siedono in cerchio. Il giocatore più anziano distribuisce 3 carte a ogni partecipante, e ne posiziona alcune con il fronte visibile sul tavolo in base a questi criteri:

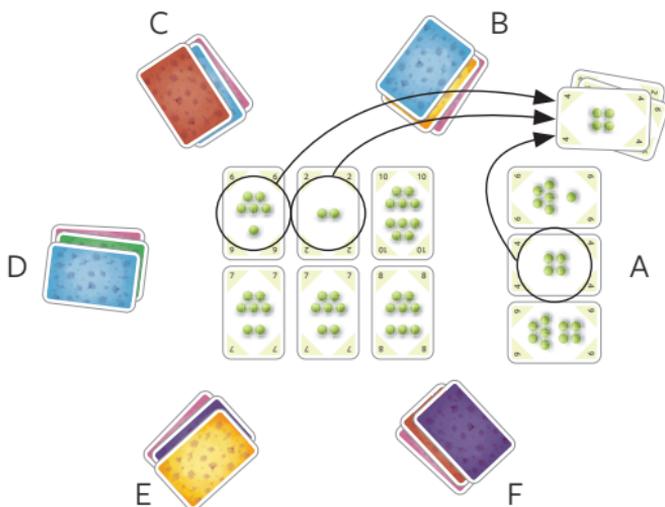
- 6 carte se i giocatori sono 2
- 4 carte se i giocatori sono 3
- 2 carte se i giocatori sono 4
- 0 carte se i giocatori sono 5
- 6 carte se i giocatori sono 6
- 4 carte se i giocatori sono 7
- 4 carte se i giocatori sono 8
- 2 carte se i giocatori sono 9
- 0 carte se i giocatori sono 10



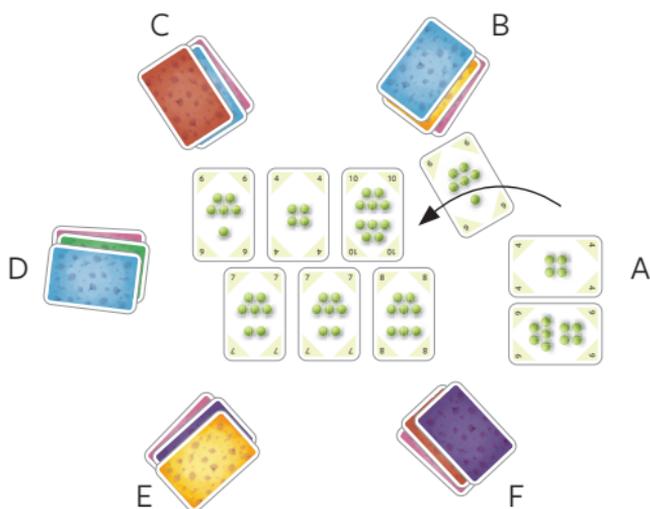
Chi distribuisce le carte mette da parte quelle che avanzano, coperte, in un unico mazzo, pronto per essere utilizzato alla fine della manche.

Svolgimento

1° manche: inizia il giocatore più giovane. Osservando le tre carte che ha in mano e quelle sul tavolo cerca di realizzare una terna, secondo le indicazioni riportate sopra. Se riesce inizia il suo primo mazzetto.



Se invece non può fare una terna (o se non si accorge di potere) sceglie una delle sue carte e la scarta sul tavolo, fronte visibile.



Il gioco passa al giocatore successivo che gioca anch'egli nel modo appena descritto. Al termine del terzo giro nessun giocatore ha carte in mano, quindi il mazziere consegna 3 nuove carte a ciascun giocatore, senza però metterne alcuna al centro del tavolo.

2° manche e successive: si svolgono come la prima.

Fine del gioco

Vince chi, al termine della quarta manche (cioè una volta esaurite le carte da distribuire) ha realizzato il maggior numero di terne e quindi ha il mazzetto più grande.

7

TERNA!

Giocatori: da 2 a 8

Carte da usare: un mazzo in più rispetto al numero di giocatori.

Obiettivo: individuare più terne possibili, in modo da ottenere il maggior numero di carte.



RICORDATE CHE...

- *Le carte devono essere girate molto rapidamente, così che né chi le gira né gli avversari riescano a vederle con troppo anticipo. Ad esempio, le carte possono essere girate con «movimento a uscire», usando una sola mano (l'altra è meglio se viene tenuta dietro alla schiena). La carta va posizionata subito oltre il proprio mazzetto.*
- *Le carte del proprio mazzetto non possono essere guardate sino a che non verranno girate.*
- *Si può realizzare una sola terna per ciascuna manche.*
- *Non si può fare una terna utilizzando le carte appena girate dai propri avversari, ma solo quelle sul tavolo prima dell'inizio della manche in corso.*
- *Quando non si può realizzare una terna, si deve scartare (a centro tavolo e visibile) la carta.*
- *Una volta che un giocatore realizza una terna o scarta una carta sul tavolo, la manche, per lui, finisce.*
- *Si gioca in senso antiorario.*

Preparazione

I giocatori si siedono in cerchio. Il giocatore più anziano dispone sul tavolo, fronte visibile, tutte e 10 le carte di uno stesso mazzo, mischia le rimanenti e le distribuisce fra i giocatori (10 carte a ciascuno). Ogni giocatore posiziona il suo mazzetto capovolto di fronte a sé (vedi immagine).

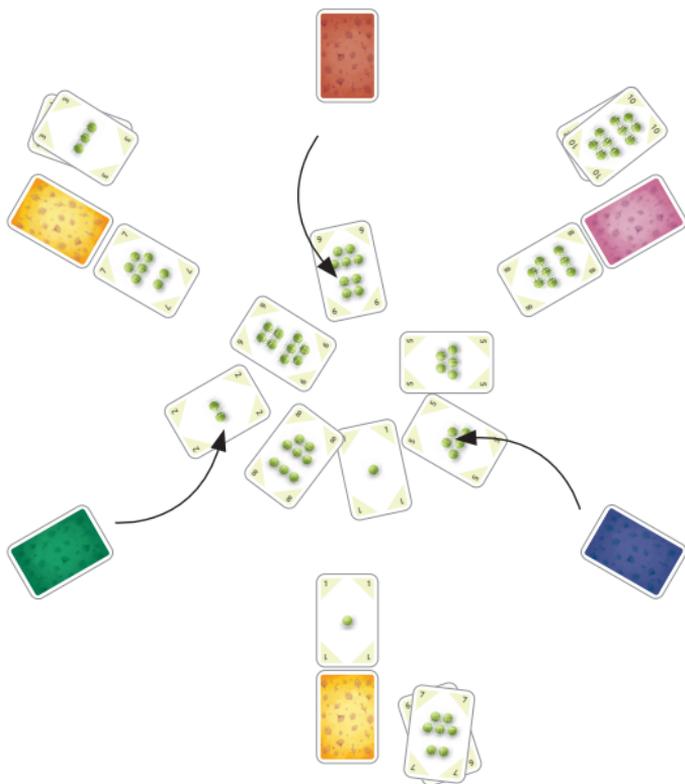


Svolgimento

1° manche: tutti i giocatori girano contemporaneamente la prima carta del proprio mazzetto, seguendo le indicazioni fornite nel box alla pagina precedente.

Non appena un giocatore individua una terna utilizzando la carta che ha appena girato e due fra quelle sul tavolo, allunga le mani e le afferra (il primo che tocca le carte ha diritto a prenderle), poi pone il tris di carte accanto a sé, fronte visibile, a formare il suo «bottino». Chi non può formare una terna (perché non vi sono carte utili o perché, su quelle utili, ha già allungato una mano un avversario) deve comunque lasciare la sua carta sul tavolo (spostandola al centro).





2° manche e successive: si svolgono come la prima.

Fine del gioco

Vince chi, una volta esaurite le carte del proprio mazzetto, ha il «bottino» di carte più grande.



8

IL VEGGENTE

Giocatori: da 3 a 5

Carte da usare: un numero di mazzi doppio rispetto a quello dei giocatori.

Obiettivo: individuare il maggior numero di terne possibile, in modo da ottenere più carte.



RICORDATE CHE...

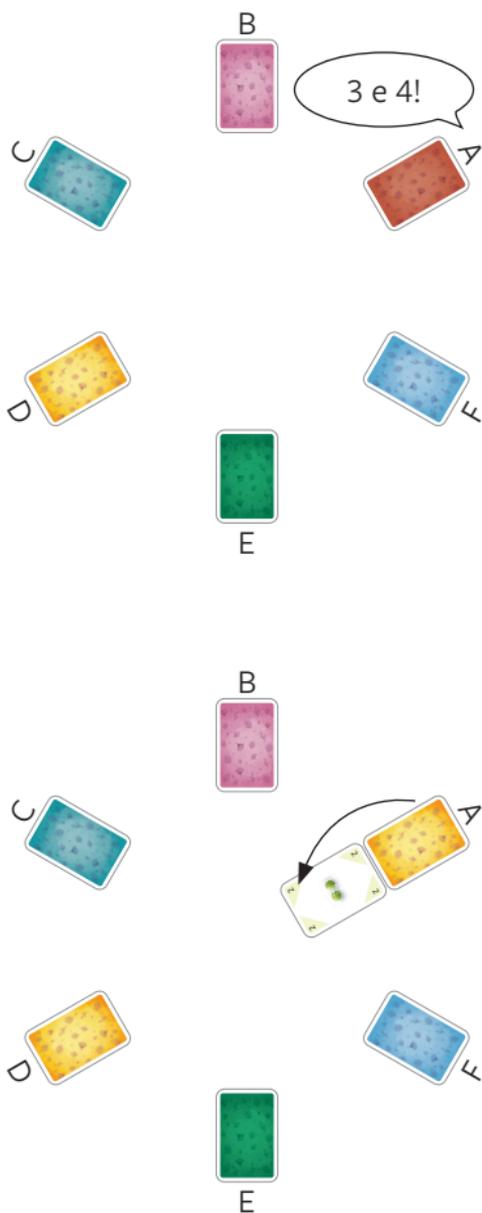
- *Le due cifre con le quali si «prevede» di fare terna devono essere dichiarate PRIMA di girare la carta.*
- *Le carte devono essere girate molto rapidamente, così che né chi le gira né gli avversari riescano a vederle con troppo anticipo. Ad esempio, le carte possono essere girate con «movimento a uscire», usando una sola mano (l'altra è meglio se viene tenuta dietro alla schiena). La carta va posizionata subito oltre il proprio mazzetto.*
- *Non si possono dire due cifre uguali e neppure lo zero.*
- *La «previsione» ha valore solo con la carta girata da chi ha fatto la previsione stessa.*
- *Si gioca in senso antiorario.*

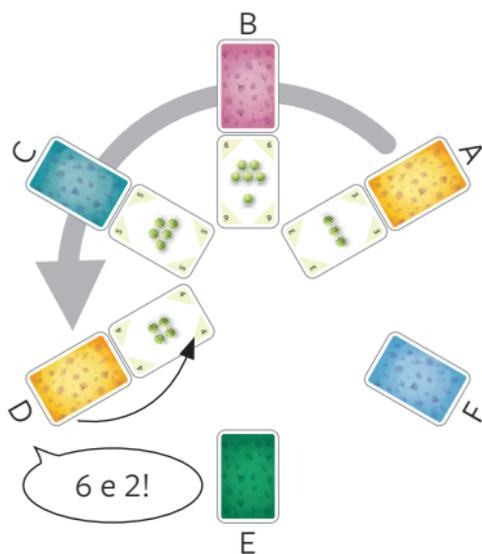
Preparazione

Tutti si siedono in cerchio. Il giocatore più anziano mischia tutte le carte e le distribuisce equamente tra i giocatori. Ogni giocatore posiziona il suo mazzetto capovolto di fronte a sé.

Svolgimento

Il giocatore più giovane inizia il gioco e dichiara la terna che «prevede» di realizzare con la carta che sta per girare, pronunciando due cifre (ad esempio 3 e 4), poi gira la prima carta del suo mazzetto, seguendo le indicazioni riportate in precedenza. Se la carta girata fa terna (nel nostro esempio se è un 7 o se è un 1), prende tutte le carte fronte visibile sul tavolo (in questo caso sul tavolo vi è solo quella che ha appena girato lui) e le pone, coperte, sotto al proprio mazzetto.



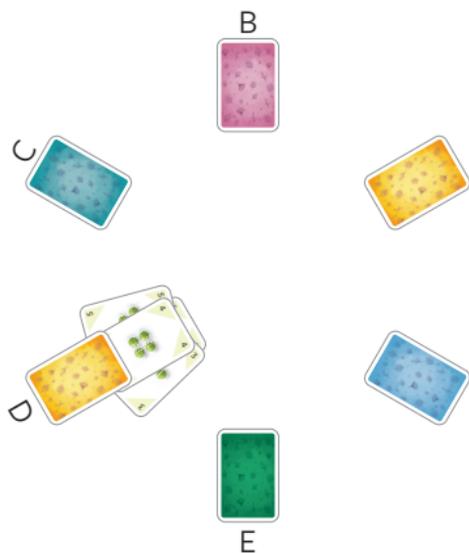


Se la carta girata non fa terna la lascia fronte visibile sul tavolo e il turno passa al compagno successivo, che si comporta allo stesso modo, dichiarando la terna che prevede di realizzare, e così fanno anche tutti i giocatori a seguire.

2° manche: il giocatore che indovina la terna e prende il mazzetto centrale è anche quello che dovrà dare inizio alla nuova manche di gioco, girando la prima carta. Tutte le manche di gioco si svolgono come la prima.

Fine del gioco

Vince il gioco chi, quando uno dei giocatori rimane senza carte, ha il mazzo più numeroso.



CARLO SCATAGLINI

80 giorni

PER FARE
I COMPITI DELLE VACANZE
DIVERTENDOSI E VIAGGIANDO
ALLA SCOPERTA DEL
MONDO



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

