A CACCIA DEL TESORO

Ambiti disciplinari: Geometria.



Comporre percorsi formati da linee dritte e curve.



Percorsi, plastici e mappe; punto, linea e superficie.

Questo gioco prevede la costruzione di percorsi, ogni volta diversi, utilizzando tessere dove sono rappresentate croci e linee curve. Per vincere si devono mettere in atto strategie per riuscire a posizionare per primi un'ultima tessera che permette di raggiungere l'isola del tesoro.

NUMERO DI GIOCATORI:	**2**
DURATA MEDIA:	**20 min**
COMPLESSITÀ:	**bassa**
STRATEGIA:	**media**

Scopo del gioco

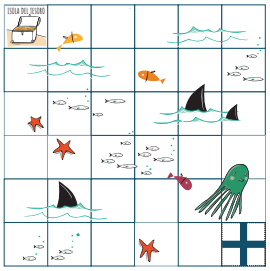
Lo scopo del gioco è quello di costruire un percorso ininterrotto e di essere il giocatore che posiziona per primo la tessera che permette di collegare la tessera di partenza a quella su cui è rappresentata l'isola con il tesoro.

Preparazione

Si posiziona la tavola da gioco quadrata (**Allegato 1**) al centro del tavolo. Si posiziona la tessera "Isola del tesoro" (**Allegato 2**) sulla prima casella libera in alto a sinistra. Si prendono quindi le tessere percorso (**Allegato 3**) e le si divide in due mazzetti, quelle che mostrano delle croci e quelle che mostrano delle curve.

Svolgimento

Si sorteggia chi inizia a giocare. Il primo giocatore prende una tessera con la croce e la posiziona sulla tavola da gioco, nella casella in basso a destra (dalla parte opposta rispetto alla tessera con il traguardo). Poi passa il turno al proprio avversario.



Situazione di gioco iniziale, dopo la prima mossa del primo giocatore.

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

Il giocatore di turno può scegliere se posizionare una tessera con la croce o con la linea curva, facendo in modo da proseguire il percorso iniziato in precedenza. Chi gioca per secondo deve quindi prendere una decisione importante, cioè se proseguire verso l'alto o virare verso sinistra, seguendo uno dei due bracci della croce. Una volta posizionata la tessera scelta, passa il turno all'altro giocatore.

I due avversari si alternano nel posizionare le tessere, garantendo che la linea non si interrompa mai e costruendo un unico percorso. Il percorso realizzato potrà creare degli intrecci, ma non potrà mai interrompersi. È utile consigliare ai giocatori di seguire con il dito il percorso già tracciato quando devono posizionare la tessera. Nelle fasi finali del gioco, la strategia diventa cruciale. I giocatori devono in effetti considerare attentamente quante caselle li separano dal tesoro e decidere quale mossa conviene fare per avere più possibilità di essere il giocatore che posiziona la tessera che farà vincere il gioco.



Fine del gioco

Il vincitore può essere determinato in due modi: chi posiziona la tessera che collega il percorso alla tessera "Isola del tesoro", oppure chi blocca il proprio avversario costringendolo a posizionare una tessera che fa concludere il percorso contro il bordo esterno della tavola da gioco. È importante sapere che se un giocatore posiziona una tessera (sia una croce sia una linea curva) che interrompe il suo percorso, perché si scontra con il bordo della tavola da gioco, perde immediatamente la partita.

Possibili sviluppi

Il gioco può essere modificato posizionando la tessera con l'isola del tesoro e quella di partenza in posizioni diverse da quelle indicate in precedenza. Giocando con questa variante può essere interessante riflettere con gli allievi per capire se e come variano le strategie di gioco.

Se gli allievi hanno lavorato sulla classificazione delle linee può essere interessante inserire delle varianti per spingerli a riflettere sulle caratteristiche della linea che rappresenta il percorso, per esempio lanciando la sfida: "*Chi riesce a costruire un percorso con il maggior numero di intrecci? E con il minor numero di intrecci?*", "*È possibile costruire un percorso costituito solamente da una linea curva? E da una spezzata?*".

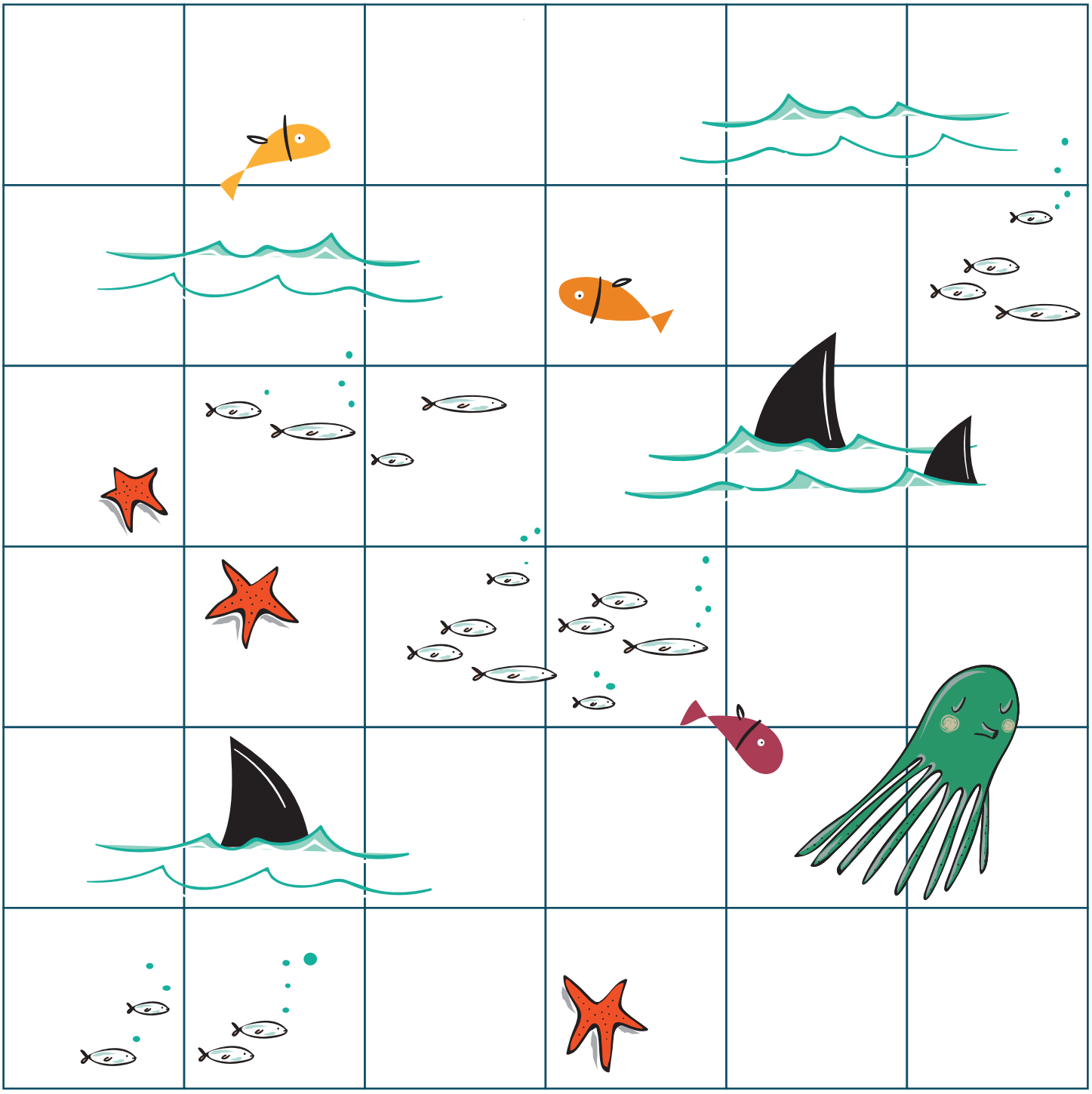
Materiale

Tavola da gioco (**Allegato 1**), tessera "Isola del tesoro" (**Allegato 2**), 18 tessere quadrate che presentano croci e 18 tessere quadrate che presentano linee curve (**Allegato 3**).

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

A CACCIA DEL TESORO



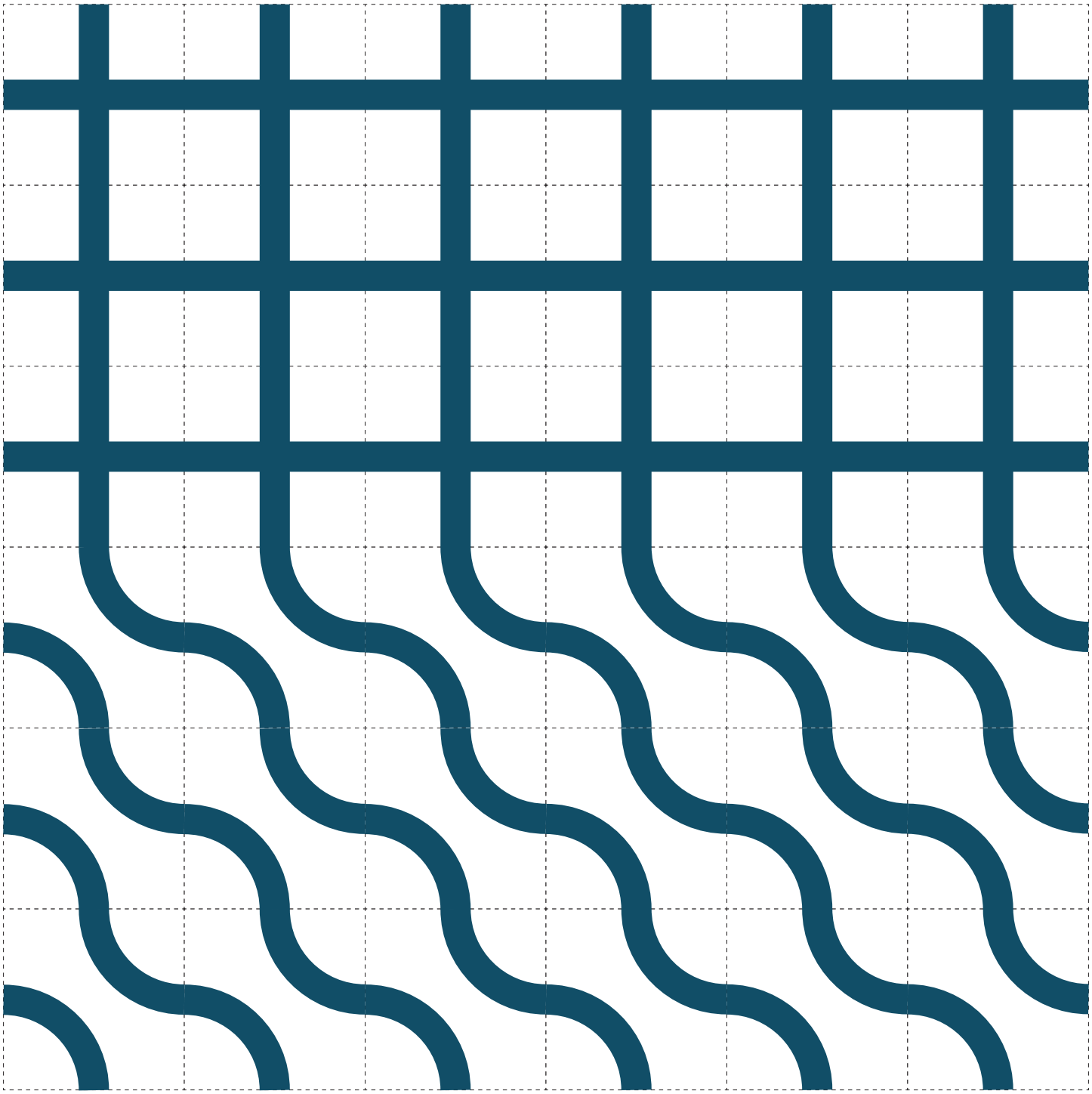


© MaMa - DECS - Divisione della scuola

ALLEGATO 2: TESSERA "ISOLA DEL TESORO"



ALLEGATO 3: TESSERE CROCI E TESSERE LINEE CURVE



© MaMa - DECS - Divisione della scuola