

# FORZA 4 MATEMATICO

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Geometria.



Effettuare calcoli.  
Perseguire una strategia di gioco vincente.



Addizione; moltiplicazione; orientamento in generale.

Forza 4 matematico è una versione che emula il classico gioco "Forza 4" dove i giocatori, a turno, devono inserire un gettone in una griglia al fine di posizionarne quattro lungo una fila che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Se nel classico gioco i giocatori possono far leva sulla propria astuzia per fuorviare l'avversario sulla loro tattica di gioco, in questa versione scolastica la strategia dovrà essere supportata anche da una dose di fortuna: non è infatti possibile scegliere dove posizionare il proprio gettone, ma vi è un vincolo dato dai dadi.

NUMERO DI GIOCATORI:	2
DURATA MEDIA:	15 min
COMPLESSITÀ:	media
STRATEGIA:	media

## Scopo del gioco

Riuscire a posizionare quattro gettoni formando una fila orizzontale, verticale o diagonale.

## Preparazione

Preparare il tabellone di gioco, dividersi i 42 gettoni per colore (21 ciascuno) e munirsi di tre dadi.

## Svolgimento

A turno i giocatori tirano tre dadi e, in base alle loro necessità di gioco, decidono di scartarne uno. La somma dei due dadi indica il numero da coprire. Il giocatore troverà nella griglia più caselle con lo stesso numero. Qualora non ci fosse-

ro più caselle con il giusto numero da coprire il turno passa all'avversario.

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori riesce a fare "quattro", ossia, a disporre 4 gettoni del proprio colore lungo una fila. Oppure quando tutte le caselle sono state coperte.

## Varianti

Per finalizzare meglio la propria strategia di gioco, i giocatori possono scegliere di considerare a piacimento il risultato di tutti i tiri di dadi ottenu-



ti, sommando due o tre dadi, oppure di considerare solo il numero ottenuto da uno dei tre dadi. Per diminuire la variante fortuna, si può aggiungere un dado sul quale vengono assegnati 2 diversi simboli: uno non fa cambiare le regole del gioco, mentre l'altro, "il jolly", permette al giocatore di posizionare il proprio gettone dove vuole senza il vincolo del numero. Quest'ultimo dado può essere gestito dai giocatori che possono applicare sulle sue facce dei piccoli adesivi di due colori diversi e decidere con quante facce fortunate giocare. Ad esempio si può scegliere che se il numero del nuovo dado è pari, allora il gioco rimane invariato, e se è dispari, si può scegliere dove posizionare il gettone; oppure 5 e 6 sono i numeri jolly mentre gli altri numeri lasciano il gioco invariato, o ancora si può decidere di lanciare una moneta, se esce testa è jolly, se esce croce le regole restano invariate.

### Possibili sviluppi

Per variare il grado di difficoltà del gioco è possibile utilizzare dadi diversi, ad esempio con più facce, oppure più dadi. In quest'ultimo caso, però, sarà necessario cambiare il tabellone di gioco: su ogni cella, per esempio, potrebbe apparire un intervallo di numeri invece che un numero specifico. È inoltre possibile proporre quest'attività con la moltiplicazione, inserendo nelle celle i prodotti di tutti i possibili lanci di due dadi.

### Materiale

- Gettoni da ritagliare (**Allegato 1**).
- Tabellone (**Allegato 2**).
- Tabellone editabile in caso si voglia giocare con più dadi o con dadi con più facce (**Allegato 3**).









