

GIOCHIAMO CON I DADI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Contare una collezione di oggetti.
Confrontare numeri. Svolgere mentalmente addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni.



Conteggio in generale; ordinamento;
operazioni in generale; combinatoria e probabilità.

Quando pensiamo ai dadi ci vengono inevitabilmente alla memoria quelli a sei facce, con i pallini da 1 a 6, utilizzati soprattutto nei giochi di società. Questo piccolo oggetto può fungere da importante strumento didattico al servizio del docente, che può sfruttarlo per proporre attività coinvolgenti e motivanti per i propri allievi.

Partendo dal presupposto che esistono dadi di svariate forme (cubi, tetraedri, ottaedri, dodecaedri e icosaedri sono quelli più comuni e facilmente reperibili in commercio), su cui il numero è rappresentato prevalentemente in forma iconica o indo-arabica, proponiamo alcune attività incentrate sul loro utilizzo per sviluppare e alle-

nare le competenze numeriche dei bambini. L'utilizzo di dadi diversi permette di differenziare le attività in base alle capacità e alle esigenze degli allievi. I dadi possono essere creati direttamente dai bambini, partendo dagli sviluppi dei poliedri (disponibili nella sezione **supporti**) e aggiungendo numeri, operazioni o altre varianti: in questo modo è pure possibile far inventare ai bambini dei giochi basati sull'utilizzo dei dadi da loro creati. In questo modo è possibile unire all'ambito Numeri e calcolo anche l'ambito Geometria.

Nel documento sono presentate una serie di attività e giochi adatti per il lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi o nelle postazioni.



Successioni con i dadi

Ogni giocatore ha a disposizione sei dadi a sei facce. Vince chi per primo totalizza 100 punti. Il giocatore di turno lancia tutti e sei i dadi, cercando di creare delle successioni di numeri consecutivi che partono obbligatoriamente da 1.

1-2-3-4-5-6 è la successione più lunga che è possibile ottenere. Per ogni numero che compone la successione, il giocatore ottiene 5 punti. Il lancio 1-2-1-2-3-4, per esempio, fa ottenere 10 punti per la successione 1-2, e altri 20 punti per la suc-

cessione 1-2-3-4. Il lancio 1-2-4-5-5-6 fa ottenere solo 10 punti per la successione 1-2. Il lancio 1-3-4-4-5-6 fa ottenere 0 punti. I giocatori si alternano nei lanci, finché il vincitore non totalizza almeno 100 punti.



Battaglia con i dadi

L'utilizzo dei dadi ci spinge in maniera piuttosto spontanea ad un confronto, per stabilire chi ha ottenuto il numero maggiore. In quest'ottica è



possibile proporre una variante del gioco di *Battaglia*, basata sul confronto dei numeri ottenuti dal lancio dei dadi. Ogni volta che un giocatore vince un turno, ottiene un gettone. Vince la partita il giocatore che per primo ottiene 20 gettoni.

A inizio prima elementare il confronto può limitarsi a quello di due quantità: i giocatori lanciano, a testa, uno o più dadi con i numeri rappresentati in forma iconica, ne contano la quantità di pallini e stabiliscono chi è il vincitore.

È poi possibile proporre l'utilizzo di un dado con i numeri in forma iconica e di uno con i numeri indo-arabi: questo spingerà i bambini a contare i puntini partendo dal numero presente sull'altro dado.

Per lavorare sull'addizione è sufficiente lasciar scegliere ai bambini quali e quanti dadi lanciare per sfidarsi, così da favorire l'auto differenziazione dell'attività. Il numero da confrontare sarà in questo caso la somma dei numeri ottenuti da ogni lancio.

Utilizzando dei dadi a dieci facce è possibile proporre una versione di questo gioco, adatta per il secondo ciclo, nella quale i bambini devono moltiplicare i numeri ottenuti dai loro tiri; il numero da confrontare per stabilire il vincitore sarà in questo caso il prodotto dei due dadi tirati da ogni giocatore.

Per lavorare invece sul sistema posizionale si può proporre una battaglia con dadi di più colori, nella quale i dadi di un colore rappresentano le decine e quelli di un altro colore le unità. Attività analoghe sono anche disponibili in formato scheda.



Dadi sportivi

Questo gioco, adatto soprattutto nei primi due anni di scuola elementare, è una versione della *Battaglia* con i dadi il cui contesto è quello di una partita di calcio. Si gioca in due. I giocatori si dispongono uno di fronte all'altro, separati dal tabellone di gioco (che rappresenta un campo da calcio, vedi **Allegato 1**). Al centro del tabellone di gioco va disposto un segnaposto o un sassolino, che rappresenta il pallone. Ogni giocatore ha due dadi. I giocatori tirano contemporaneamente i dadi e sommano i numeri ottenuti: colui che ha il risultato maggiore sposta il segnaposto di una casella verso la porta avversaria. Si continua in questo modo fino a quando il segnaposto giunge nella porta avversaria: il giocatore in questione ha fatto goal e ottiene 1 punto. Si posiziona nuovamente il segnaposto a centro campo e si continua con la partita. Il gioco termina quan-

do il primo giocatore riesce a effettuare 3 goal oppure al termine del tempo dato. Quest'attività può essere sviluppata cambiando il tipo di dado, aumentando il numero di dadi per ogni giocatore o modificando l'operazione da svolgere.



Lanci consecutivi

I giocatori si alternano nel lancio di cinque dadi a sei facce. Il primo giocatore lancia i dadi; se nel suo lancio ottiene dei 2 o dei 5, quel lancio non gli fa totalizzare dei punti, ma gli fa perdere dei dadi (per esempio se ha lanciato 1-2-4-5-5 deve togliere tre dadi, quello che mostra il 2 e i due dadi che mostrano il 5). Se invece il lancio non ha né 2 né 5, allora ottiene dei punti pari alla somma dei valori mostrati dai dadi (1-1-3-4-4 → 13 punti). Dopo aver sommato e segnato i punti, il giocatore può rilanciare tutti i dadi che gli restano e sperare di ottenere altri punti. Il giocatore di turno può continuare a lanciare i dadi che gli restano e a totalizzare punti finché non ha perso tutti i dadi, quindi deve passare il turno al giocatore successivo. Si può mettere un obiettivo (vince chi per primo arriva a 50), oppure calcolare chi ha ottenuto più punti dopo un certo numero di turni.



Abbassiamo la temperatura

Al fine di esercitare la sottrazione è possibile proporre un'attività, adatta soprattutto per il primo ciclo, il cui obiettivo dei giocatori è quello di raggiungere o oltrepassare per primi lo 0, abbassando così metaforicamente la temperatura dell'aula. I giocatori partono da un numero (una temperatura) stabilito a priori, che potrebbe inizialmente essere il 20, oppure la temperatura misurata in classe in quel momento. Lo annotano su un foglio e scrivono sotto di esso tutti i numeri che lo precedono fino a raggiungere lo 0. In seguito, ogni giocatore tira due dadi e calcola la differenza tra i numeri ottenuti, sottraendo il numero più grande dal più piccolo. Questa differenza viene sottratta alla temperatura di partenza. Il giocatore segna sul suo foglio la temperatura che ha raggiunto e il turno passa al giocatore successivo. Si continua in questo modo fino a quando il primo giocatore raggiunge (o oltrepassa) il numero 0. Il giocatore che riuscirà per primo ad abbassare la temperatura fino agli 0 gradi o a oltrepassarla sarà decretato vincitore. L'attività è differenziabile utilizzando dadi diversi o utilizzando un più alto numero di partenza.





Gioco del 3

Un gioco tanto semplice quanto divertente, adatto per il primo ciclo, è il *Gioco del 3*. Si gioca in due, utilizzando un solo dado. Il primo giocatore tira il dado; se ottiene un numero qualsiasi, escluso il 3, ottiene il rispettivo quantitativo di punti e può scegliere se continuare a lanciare il dado, sommando di volta in volta i punti ottenuti, oppure se fermarsi e passare il turno all'avversario, il quale dovrà battere il punteggio appena ottenuto. Se il giocatore invece, durante un lancio, ottiene il numero 3, perde tutti i punti ottenuti e passa il turno all'avversario. Questo, a sua volta, dovrà tirare il dado e cercare di ottenere un punteggio maggiore di quello dell'avversario. Il compagno che ottiene un punteggio maggiore riceve 1 punto; poi si continua a giocare. La partita termina quando i giocatori hanno raggiunto un punteggio stabilito a priori, oppure allo scadere del tempo dato dal docente. Cambiando i dadi è possibile rendere l'attività più difficile, andando ad ampliare il campo numerico e rendendo di conseguenza le addizioni più complesse.



Gioco dell'11

Per questo gioco, adatto per la prima e la seconda elementare, sono necessari due dadi a sei facce e numerosi gettoni di cartone. I giocatori si dividono equamente i gettoni. A turno ogni giocatore tira i due dadi: se la somma dei due dadi è un numero diverso da 11 il giocatore dovrà pagare al banco la differenza tra 11 e il numero ottenuto (se ottiene 12 dovrà pagare la differenza tra 12 e 11) e poi passare il turno al giocatore seguente. Ad esempio, se il giocatore ottiene 8, dovrà pagare al banco 3 gettoni (11 - 8). Se invece il giocatore ottiene 11 vince tutti i gettoni sul banco. Il turno passa poi al giocatore successivo. Chi resta senza gettoni è eliminato dal gioco. Vince l'ultimo giocatore ancora in vita.



Il gioco del 50

A turno i giocatori lanciano due dadi a sei facce. Se con il lancio non si ottiene una coppia di numeri uguali, si ottengono 0 punti e si passa il turno. Se invece i dadi mostrano due numeri uguali, si ottengono i punti in questo modo:

- Doppio 1, doppio 2, doppio 4 o doppio 5: 5 punti.
- Doppio 6: 25 punti.
- Doppio 3: si perdono tutti i punti.

Vince chi per primo ottiene 50 punti.



Il gioco del 30

Un interessante gioco di strategia, adatto per entrambi i cicli, è il *Gioco del 30*. I giocatori si dispongono in cerchio o seduti attorno a un tavolo. Lo scopo del gioco è quello di terminare la partita con il maggior numero di punti. Ogni giocatore ha sei dadi e parte da un punteggio di 20 punti. Il primo giocatore lancia tutti i dadi e sceglie quale o quali tenere (deve conservarne almeno uno). Il suo scopo è di arrivare al numero di punti più alto possibile, superando se possibile il 30. I dadi che il giocatore non vuole conservare vengono rilanciati e, anche in questo caso, bisogna salvarne sempre almeno uno. I dadi conservati nei turni precedenti non possono essere rilanciati. Quando tutti i dadi sono stati conservati si sommano i valori numerici. Se il risultato è superiore a 30, i numeri supplementari vengono aggiunti al proprio punteggio (se il giocatore ottiene 35 aggiungerà 5 al proprio punteggio), se invece è inferiore a 30 si dovrà sottrarre la differenza dal proprio totale (se si è ottenuto 28 si dovranno togliere 2 punti, $30 - 28$). Quando un giocatore arriva a 0 il gioco termina. Vince chi ha ottenuto il punteggio maggiore.

Il gioco è descritto in maniera dettagliata alla pagina 48 del quaderno *1, 2, 3... si gioca!* della collana *Praticamente*.



Il vulcano



Un gioco piacevole, adatto per allievi di primo ciclo, da svolgere in maniera individuale, è *Il vulcano*. Il giocatore comincia disegnando su un foglio la caratteristica forma di un vulcano e scrivendo su un pendio i numeri da 1 a 11, sulla bocca del vulcano il 12 e sull'altro pendio i numeri da 11 a 1. In seguito tira tre dadi: l'obiettivo è quello di cancellare tutti i numeri dalla salita, dal piano e dalla discesa con il minor numero di lanci possibili. I numeri ottenuti dal lancio dei dadi posso-



no venire tutti sommati tra loro, a gruppi o presi individualmente, cercando di cancellare più numeri possibili dalla montagna.

L'attività si può differenziare aumentando il numero di dadi, permettendo di fare anche altre operazioni (sottrarre, moltiplicare e dividere) e innalzando la montagna con più numeri.



Il tabellone del 100

Utilizzando un semplice tabellone con i numeri da 1 a 100 è possibile proporre una sorta di gioco dell'oca le cui regole possono variare a seconda dell'argomento su cui si vuole lavorare:

- **Addizione:** I giocatori partono dal numero 1 e avanzano sul tabellone del numero di caselle ottenuto dalla somma del lancio dei rispettivi dadi. Vince il primo giocatore che raggiunge o oltrepassa il numero 100.
- **Sottrazione:** I giocatori partono dal numero 100 e indietreggiano della differenza ottenuta tra i numeri del lancio di due dadi. Vince il primo giocatore che raggiunge o oltrepassa il numero 0.
- **Moltiplicazioni:** I giocatori partono dal numero 1 e avanzano sul tabellone del numero di caselle ottenuto dal prodotto del lancio dei due dadi. Vince il primo giocatore che raggiunge o oltrepassa il numero 100.
- **Pari e dispari:** I giocatori partono dal numero 1 e avanzano sul tabellone del numero di caselle ottenuto dal lancio del dado. Ogni volta che un giocatore giunge su una casella la colora di verde se il numero raggiunto è pari e di blu se è dispari. Vince il primo giocatore che raggiunge o oltrepassa il numero 100.

Il tabellone del 100 è scaricabile nella sezione **supporti**.



Yahtzee

Questo è un classico gioco di strategia adatto per bambini dagli 8 anni che prevede l'utilizzo di 5 dadi. Ogni combinazione ottenuta dal lancio dei dadi fornisce un punteggio diverso, che verrà poi sommato e decreterà il vincitore della partita. Le modalità di calcolo dei punti sono riassunte sulla cartolina di gioco (**Allegato 2**), sulla quale ogni giocatore segna i propri punteggi, cercando di riempire le 15 caselle con il numero di punti più alto possibile. I principianti riempiono la tabella partendo dalla prima casella e scendendo dopo

ogni turno. Una volta che i bambini hanno preso confidenza con le varie combinazioni e i punteggi si può poi passare alla versione per esperti, nella quale i giocatori possono invece scegliere quali caselle riempire a seconda del risultato ottenuto, così da aggiungere l'aspetto strategico al gioco (*"Dove mi converrà segnare il risultato che ho ottenuto?"*). Dopo ogni lancio i giocatori registrano il punteggio ottenuto nella rispettiva casella, nel peggiore dei casi anche segnando 0 punti. Ad ogni turno si possono fare al massimo 3 lanci, scegliendo poi quello che ha dato il punteggio migliore.

Dopo il sesto turno si sommano tutti i punti e i giocatori che ne hanno ottenuti più di 63 ricevono un bonus di 25 punti. A questo punto si continua il gioco cercando di ottenere combinazioni simili a quelle del poker (vedi **Allegato 2** per i dettagli). La classifica viene stilata sommando i punti ottenuti da ciascun giocatore alla fine dei 15 turni.

Questo gioco, in varie versioni, è facilmente reperibile anche in commercio.



Chicago

Per questo gioco, adatto dagli 8 anni, sono necessari tre dadi e tre gettoni. Chi ottiene il numero più alto dal lancio dei tre dadi inizia il primo turno. I turni successivi vengono aperti di volta in volta dal giocatore che ha perso il turno precedente. L'obiettivo del gioco viene stabilito a ogni turno, secondo il lancio del giocatore che lo apre, che può decidere se gli sfidanti devono ottenere un numero maggiore oppure minore rispetto a quello da lui ottenuto.

Chi apre il turno può decidere, se il lancio ha fruttato pochi punti, di giocare una seconda e una terza volta con tutti i dadi o soltanto con alcuni. Agli altri giocatori spetta al massimo lo stesso numero di lanci di chi ha aperto il turno.

I gettoni formano la cassa di gioco. Il primo giocatore lancia i dadi e decide se la somma dei numeri ottenuti va alzata o abbassata. Se il lancio di un giocatore non rispetta la richiesta di chi ha aperto il turno, questo riceve un gettone. Se i lanci di più giocatori invece non rispettano questa richiesta, sarà proprio chi ha aperto il turno a ricevere un gettone.

Se i partecipanti sono 3, vince il giocatore che al termine di almeno tre turni non è in possesso di alcun gettone. Gli altri 2 giocatori continuano a giocare per il secondo e terzo posto. Dopo ogni lancio, chi perde riceve un gettone dal suo compagno. Perde il gioco chi è in possesso di tutti i

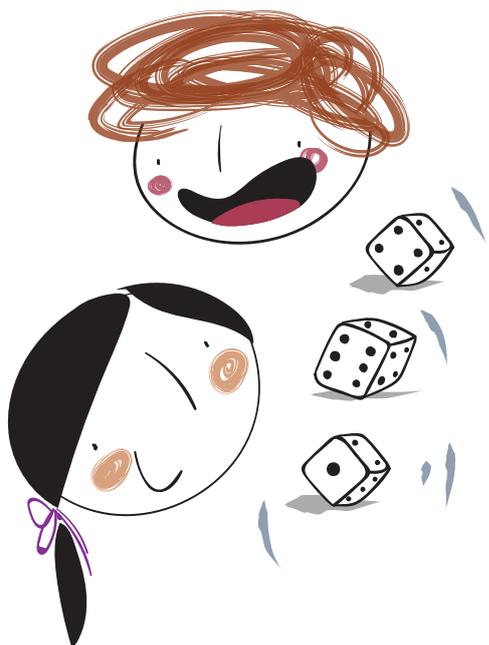


gettoni.

Se i partecipanti sono 4, 5 o 6, il vincitore esce dal gioco già dopo il primo turno. Gli altri continuano a giocare come indicato in precedenza.

Se dal lancio dei dadi esce 3 volte il numero 1 si fa "Chicago"; il giocatore che ha ottenuto questo punteggio restituisce i suoi gettoni ed esce dal gioco.

Questo gioco, in varie versioni, è facilmente reperibile anche in commercio.



Tokyo – Versione semplificata

Questo gioco rappresenta una versione semplificata, adatta per l'utilizzo nel primo ciclo, del gioco di dadi *Tokyo*, che è presentato nella sua versione originale in seguito. Si gioca utilizzando un dado da dodici o venti facce, un bicchiere non trasparente e un piattino. Si può giocare con un minimo di due giocatori. All'inizio della partita ogni giocatore dispone di 6 vite; chi le termina esce dal gioco. Lo scopo è di restare l'ultimo giocatore ancora in gioco.

Il giocatore che inizia una mano lancia un dado scuotendo il bicchiere rovesciato sul piattino e verifica il numero che ha ottenuto nascondendolo agli altri giocatori. Una volta visto il dado il giocatore può decidere se:

- dire la verità e annunciare il risultato ottenuto;
- mentire e annunciare un risultato maggiore di quello ottenuto;
- mentire e annunciare un risultato inferiore a quello ottenuto.

A questo punto il giocatore che ha giocato passa il piattino con il dado ancora nascosto al giocatore successivo in senso orario, che ha a sua volta tre possibilità:

- credere al giocatore che lo ha preceduto e tirare nuovamente il dado senza scoprire il bicchiere. Così facendo continua la mano ma bisognerà annunciare in ogni caso un numero più elevato di quello precedente;
- non credere al giocatore che lo ha preceduto e scoprire il dado sotto al bicchiere. A questo punto, se il dado mostra un numero inferiore a quello annunciato dal giocatore precedente, questi perde una "vita" e il giocatore che ha ricevuto il bicchiere inizierà una nuova mano tirando i dadi. Viceversa, se i dadi mostrano un numero maggiore o uguale a quello annunciato il giocatore che ha scoperto perderà una vita e inizierà una nuova mano;
- rilanciare e passare il dado al giocatore successivo senza tirarli e annunciando un valore ancora superiore (di solito di una sola unità). In questo modo la mano continua, tuttavia il giocatore precedente è sollevato da responsabilità ed il giocatore che ha rilanciato giocherà con il giocatore successivo il lancio fatto dal giocatore precedente. Questa scelta è basata sull'ipotesi che il giocatore precedente abbia annunciato un numero inferiore a quello reale allo scopo di aiutare il giocatore con cui ha giocato (o di sfavorire il giocatore di due posizioni successive alla propria).

Ogni giocatore è obbligato ad annunciare sempre un valore superiore a quello annunciato dal giocatore precedente, salvo che abbia iniziato una nuova mano. Se il giocatore che ha tirato i dadi annuncia "Tokyo" (ossia che è in possesso del numero più alto possibile dal lancio del dado, 12 o 20 a dipendenza del dado utilizzato), il giocatore successivo avrà due scelte:

- credere all'annuncio e perdere una vita, iniziando poi una nuova mano;
- dubitare e scoprire i dadi. In questo caso, se i dadi mostrano un "Tokyo" il giocatore che ha scoperto il bicchiere perde due vite, in caso contrario il giocatore che lo ha passato perde una sola vita.

Quando un giocatore perde tutte le sue vite deve abbandonare il gioco. Vince la partita l'ultimo giocatore rimasto in gioco.



Tokyo – Versione per esperti

Questa versione del gioco di dadi *Tokyo* contiene molte regole e per questo è adatta soprattutto a bambini del secondo ciclo. A differenza della versione semplificata, per giocare sono necessari due dadi a sei facce, un bicchiere non trasparente e un piattino. Si può giocare con un minimo di due giocatori. All'inizio della partita ogni giocatore dispone di 6 vite; chi le termina esce dal gioco. Lo scopo è quello di restare l'ultimo giocatore ancora in gioco.

L'aspetto interessante di questa versione del gioco è che il valore del tiro non è dato dalla somma dei due dadi, bensì dal numero ottenuto moltiplicando il valore del dado maggiore per 10 e sommandovi il valore del dado minore (un tiro con 4 e 1 darà come risultato 41). Il valore considerato maggiore in assoluto è il 21, detto "Tokyo" e i tiri in cui due numeri sono uguali sono maggiori degli altri. Questo è l'ordine di valore dei possibili risultati:

21 "Tokyo"

11 22 33 44 55 66

61 62 63 64 65

51 52 53 54

41 42 43

31 32

Le regole sono poi analoghe a quelle della versione semplificata. Il primo giocatore che inizia una mano lancia i dadi scuotendo il bicchiere rovesciato sul piattino e verifica i numeri ottenuti sotto il bicchiere nascondendoli agli altri giocatori. Una volta visti i dadi il giocatore può scegliere se:

- dire la verità e annunciare il risultato ottenuto;
- mentire e annunciare un risultato maggiore di quello ottenuto;
- mentire e annunciare un risultato inferiore di quello ottenuto.

A questo punto il giocatore che ha tirato i dadi passa il piattino con i dadi ancora nascosti al giocatore successivo in senso orario, il quale ha a sua volta tre possibilità:

- credere al giocatore che lo ha preceduto e tirare nuovamente i dadi senza scoprire il bicchiere. Così facendo continua la mano e bisognerà annunciare in ogni caso un numero più elevato di quello precedente;

- non credere al giocatore che lo ha preceduto e scoprire i dadi sotto al bicchiere. A questo punto, se i dadi mostrano un numero inferiore a quello annunciato dal giocatore precedente, questi perde una "vita" ed il giocatore che ha ricevuto il bicchiere inizierà una nuova mano tirando i dadi. Viceversa, se i dadi mostrano un numero maggiore o uguale a quello annunciato il giocatore che ha scoperto perderà una vita e inizierà una nuova mano;
- rilanciare e passare i dadi al giocatore successivo senza tirarli e annunciando un valore ancora superiore (di solito di una sola unità). In questo modo la mano continua, tuttavia il giocatore precedente è sollevato da responsabilità ed il giocatore che ha rilanciato giocherà con il giocatore successivo il lancio fatto dal giocatore precedente. Questa scelta è basata sull'ipotesi che il giocatore precedente abbia annunciato un numero inferiore a quello reale allo scopo di aiutare il giocatore con cui ha giocato (o di sfavorire il giocatore di due posizioni successive alla propria).

Ogni giocatore è obbligato ad annunciare sempre un valore superiore a quello annunciato dal giocatore precedente, salvo che abbia iniziato una nuova mano. Se il giocatore che ha tirato i dadi annuncia "Tokyo" (ossia che è in possesso del numero 21), il giocatore successivo avrà due scelte:

- credere all'annuncio e perdere una vita, iniziando poi una nuova mano;
- dubitare e scoprire i dadi. In questo caso, se i dadi mostrano un "Tokyo" il giocatore che ha scoperto il bicchiere perde due vite, in caso contrario il giocatore che lo ha passato perde una sola vita.

Quando un giocatore perde tutte le sue vite deve abbandonare il gioco. Vince la partita l'ultimo giocatore rimasto in gioco.





TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (I CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali almeno fino a 100 in contesti legati principalmente al quotidiano e sa effettuare ordinamenti, stime, conteggi di raccolte alla sua portata numerica;
- esegue calcoli mentali e mentali-scritti che coinvolgono addizioni almeno fino al 100 e sottrazioni in casi più semplici.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI (II CICLO)

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali, i numeri decimali e le frazioni in contesti reali e ideali; sa ordinare i numeri naturali e decimali;
- esegue con sicurezza il calcolo mentale e mentale-scritto che coinvolge le quattro operazioni con numeri naturali e sa effettuare calcoli con numeri decimali, eventualmente anche ricorrendo a una calcolatrice in situazioni che lo richiedono;
- esprime valutazioni probabilistiche in alcune semplici situazioni di incertezza legate al vissuto.

COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE



Area lingue

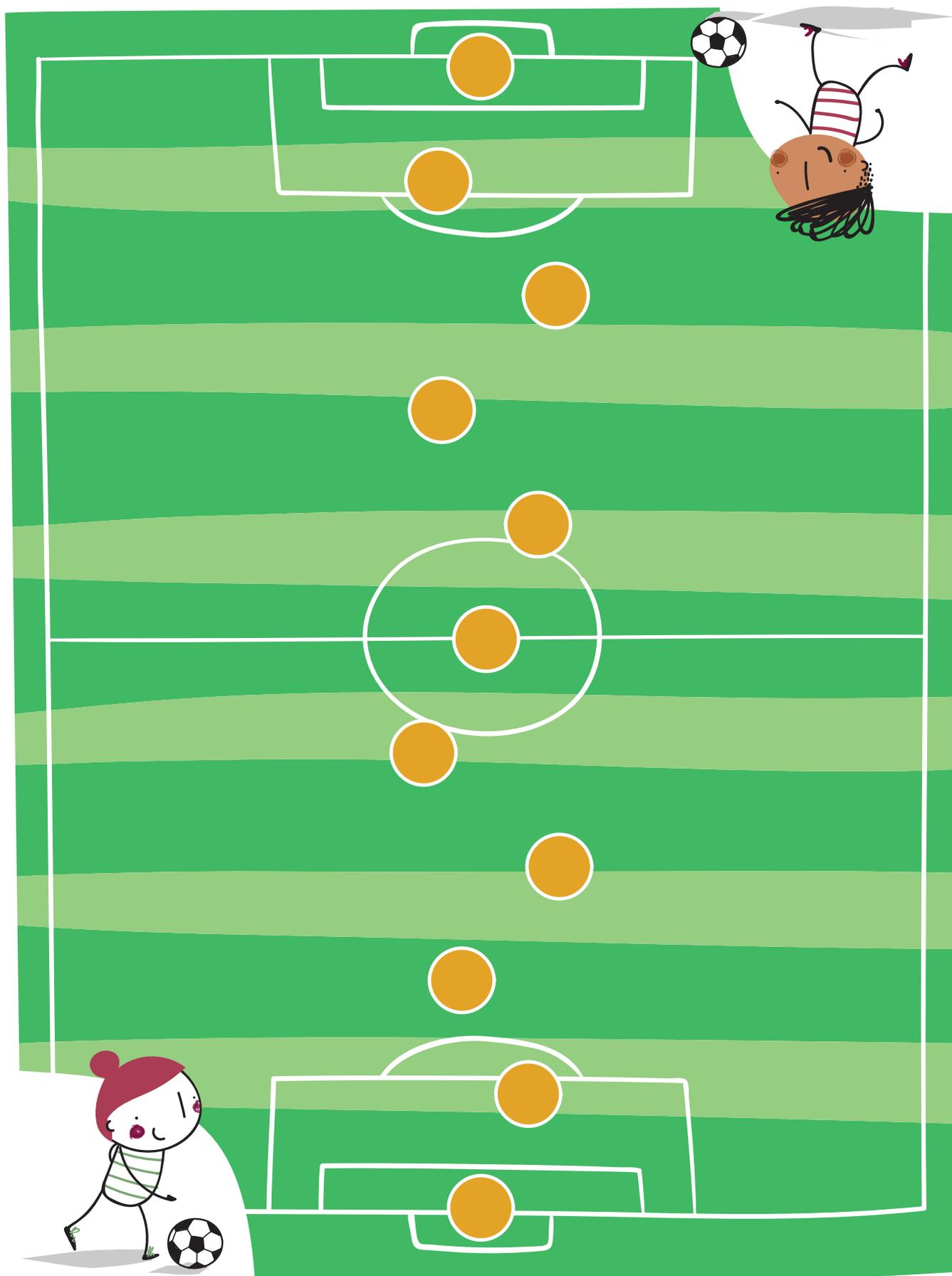
COMPETENZE TRASVERSALI

- Pensiero creativo e problem solving (messa a fuoco del problema, formulazione di ipotesi, attivazione strategie risolutive, autoregolazione, atteggiamento positivo, sensibilità al contesto).

CONTESTI DI FORMAZIONE GENERALE

Scelte e progetti personali.







GIOCATORE:

.....

			PARTITA #1	PARTITA #2	PARTITA #3	PARTITA #4
1	UNO	Addiziona tutti gli 1				
2	DUE	Addiziona tutti i 2				
3	TRE	Addiziona tutti i 3				
4	QUATTRO	Addiziona tutti i 4				
5	CINQUE	Addiziona tutti i 5				
6	SEI	Addiziona tutti i 6				
		TOTALE				
BONUS: se totale > 63		+ 25 PUNTI				
		TOTALE I				
7	1 COPPIA	Addiziona i punti della coppia				
8	2 COPPIE	Addiziona i punti di ogni coppia				
9	TRIS (3 dadi uguali)	Addiziona i punti dei 3 dadi uguali				
10	POKER (4 dadi uguali)	Addiziona i punti dei 4 dadi uguali				
11	FULL (coppia e tris)	25 punti				
12	SCALA DI 4 DADI	30 punti				
13	SCALA DI 5 DADI	40 punti				
14	YATHZEE (5 dadi uguali)	50 punti				
15	TIRO LIBERO	Addiziona i punti di tutti i dadi				
		TOTALE II				
		TOTALE I				
		Punteggio finale				

