

GIOCHI

I-III elementare

CORSA ALLE NOCCIOLE

Ambiti disciplinari: Grandezze e misure.



Vivere le prime esperienze relative alle lunghezze.
Stimare lunghezze.



Lunghezza in generale.

“Corsa alle nocciole” è un divertente gioco pensato per riflettere sulle misure di lunghezza. Ogni giocatore muove il proprio scoiattolo per raggiungere l'albero delle nocciole e impossessarsi di una nocciola. Per farlo deve spostarsi da un tronco all'altro percorrendo dei rami di cui è necessario stimare la lunghezza per riuscire a non cadere.

NUMERO DI GIOCATORI:	2-4
DURATA MEDIA:	15-20 min
COMPLESSITÀ:	bassa
STRATEGIA:	bassa

Scopo del gioco

Lo scopo è riuscire a raccogliere il maggior numero di nocciole. Per conquistare una nocciola occorre posizionare correttamente i tronchi e i rami, creando un percorso fra l'albero di partenza e l'albero delle nocciole.

Preparazione

Si posizionano due alberi sul tavolo da gioco: l'albero di partenza e l'albero delle nocciole (**Allegato 1**), a una distanza di circa 80-100 cm. È possibile ridurre tale distanza per semplificare e velocizzare il gioco, oppure aumentarla per renderlo più lungo e complesso.

Ogni giocatore sceglie una pedina che rappresenta uno scoiattolo (**Allegato 2**) e la posiziona

sull'albero di partenza. Successivamente si sistemano le nocciole (**Allegato 3**) sull'albero delle nocciole in base al numero di giocatori riportati di seguito.

Numero di giocatori	Numero di nocciole sull'albero
2 giocatori	5 nocciole
3 giocatori	7 nocciole
4 giocatori	9 nocciole



È inoltre necessario mettere a disposizione dei giocatori un dado a 6 facce e i 5 modelli di rami numerati (**Allegato 4**) e consegnare 2 tronchi (**Allegato 5**) a ciascun giocatore.

Si stabilisce in modo arbitrario chi è il primo giocatore che inizia a giocare. I giocatori si alternano in senso orario.

Svolgimento

Il primo giocatore lancia il dado per scoprire quale ramo deve utilizzare come ponte verso un tronco ancora da posizionare, allo scopo di spostare il proprio scoiattolo dall'albero di partenza verso l'albero delle nocciole: se dal lancio del dado esce il numero 1, deve usare il ramo contrassegnato con il numero 1, se esce il numero 2, deve usare il ramo contrassegnato con il numero 2 e così via. Il giocatore prende il ramo stabilito dal dado, ne osserva la lunghezza e, senza posizionarlo sul tavolo da gioco, stima quale distanza può coprire con il ramo, utilizzandolo come ponte verso un altro tronco ancora da posizionare. In base a questa stima, il giocatore decide dove si troverà il punto di arrivo del ramo e in corrispondenza di tale punto posiziona uno dei propri tronchi. In seguito, il giocatore verifica se il ramo, opportunamente appoggiato, riesce a toccare sia l'albero di partenza sia il tronco di arrivo: se la risposta è affermativa, lo scoiattolo raggiunge il tronco posizionato dal giocatore avvicinandosi così all'albero delle nocciole; se, invece, il ramo non è lungo a sufficienza (cioè non riesce a creare un collegamento fra l'albero di partenza e il tronco posizionato), lo scoiattolo non può proseguire e resta fermo. In entrambi i casi, il ramo viene rimosso dal gioco e torna a disposizione dei giocatori.

Il turno passa poi al giocatore successivo, che inizia a sua volta la corsa verso l'albero delle nocciole. I giocatori non possono usare i tronchi degli avversari per spostarsi, ma devono ogni volta stimare la lunghezza del ramo deciso dal lancio del dado e posizionare un tronco nuovo nel piano di gioco.

Quando è nuovamente il suo turno, ogni giocatore cerca di spostare il proprio scoiattolo verso l'albero delle nocciole a partire dal tronco su cui era arrivato al turno precedente. I tronchi vengono rimossi dal gioco una volta che lo scoiattolo è stato spostato al tronco successivo.

I giocatori si alternano nei turni di gioco, muovendosi di tronco in tronco, finché qualcuno raggiunge l'albero delle nocciole. Quando un giocatore raggiunge l'albero delle nocciole prende

una nocciola e poi riposiziona la propria pedina sull'albero di partenza. A partire dal suo prossimo turno, questo giocatore potrà ripartire per cercare di prendere un'altra nocciola.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le nocciole sono state raccolte. Vince il giocatore il cui scoiattolo ha raccolto il maggior numero di nocciole.

Possibili sviluppi

Ispirandosi ai modelli a disposizione, gli allievi possono creare dei rami di lunghezze diverse. In questo caso è necessario numerarli e aggiungerli o sostituirli a quelli a disposizione negli allegati. Se i nuovi rami creati sono contrassegnati con numeri maggiori di 6, per esempio 7 e 8, va utilizzato un dado da gioco che deve avere un numero di facce corrispondente ai rami a disposizione, oppure un dado con un numero maggiore di facce rispetto ai rami a disposizione ma con numeri ripetuti.

È inoltre possibile aggiungere un elemento di difficoltà al gioco prevedendo di utilizzare dei tappi in plastica o in sughero per rappresentare i tronchi, così da fare dei percorsi sopraelevati. In questa variante non è sufficiente che i rami colleghino il punto di partenza e quello di arrivo, ma una volta posizionati devono stare anche in equilibrio fra i due tappi. In questa variante la stima della distanza a cui posizionare il tappo-tronco prevede anche di considerare le parti di ramo necessarie per farlo stare in equilibrio.

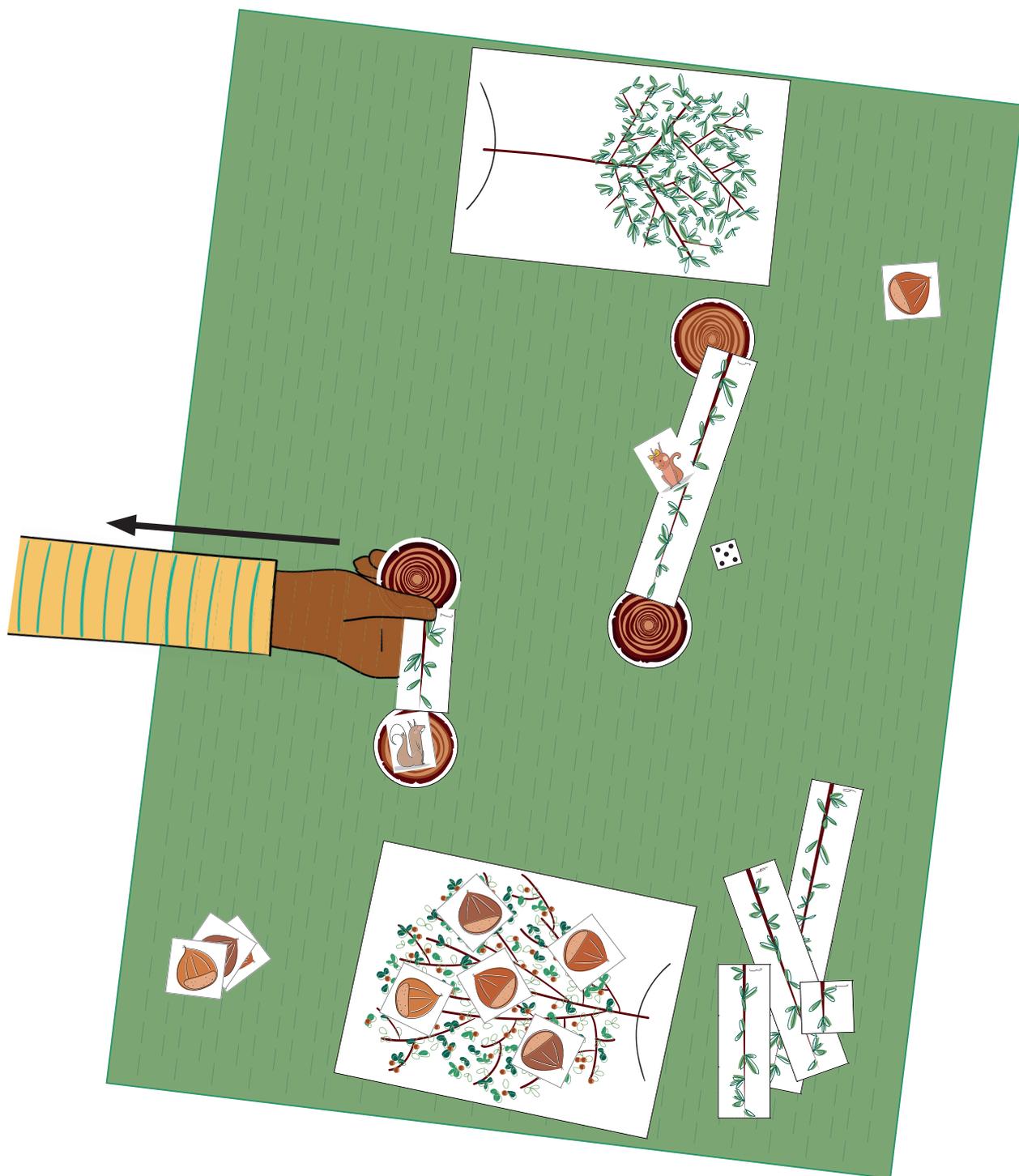
Materiale

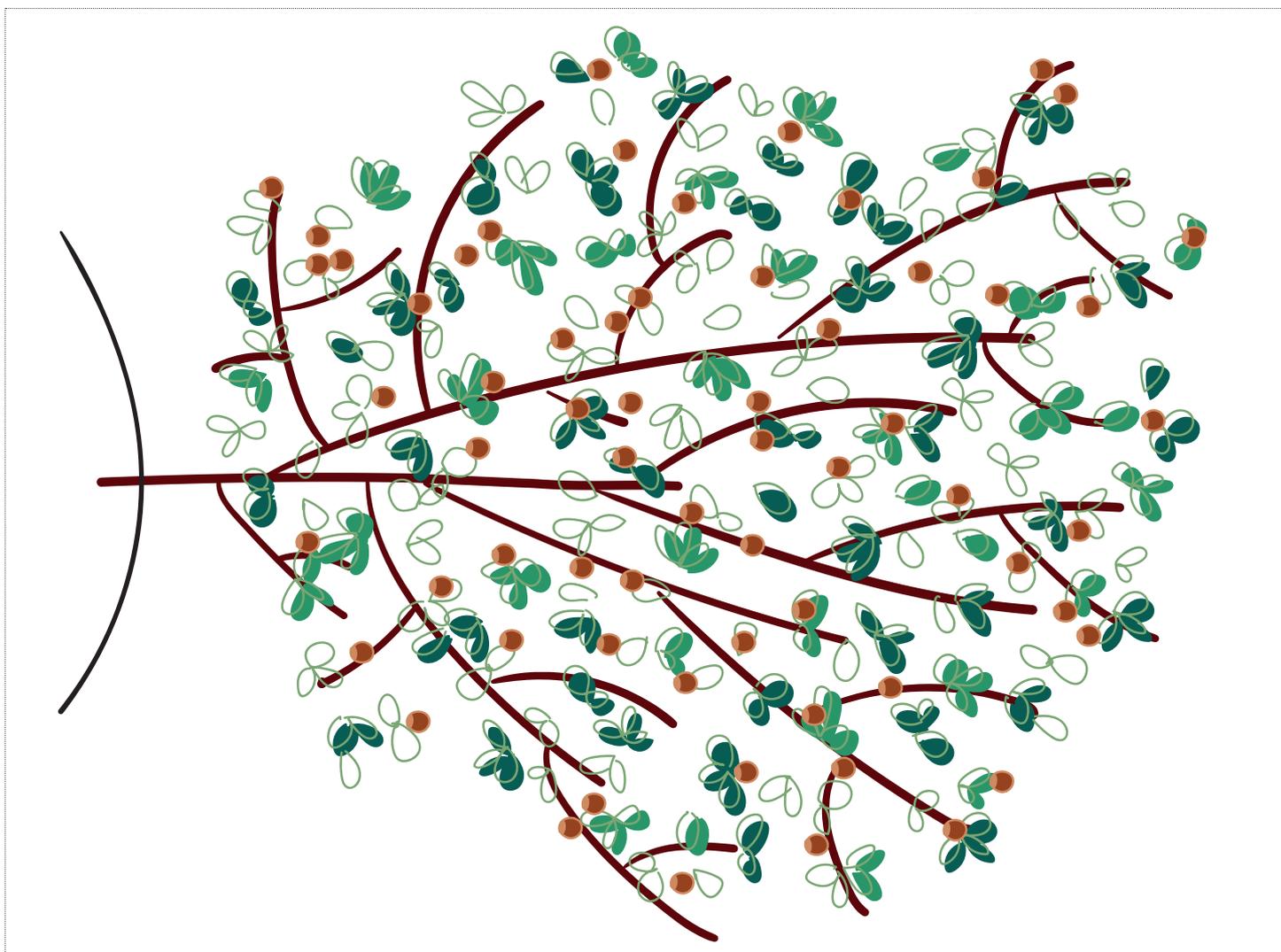
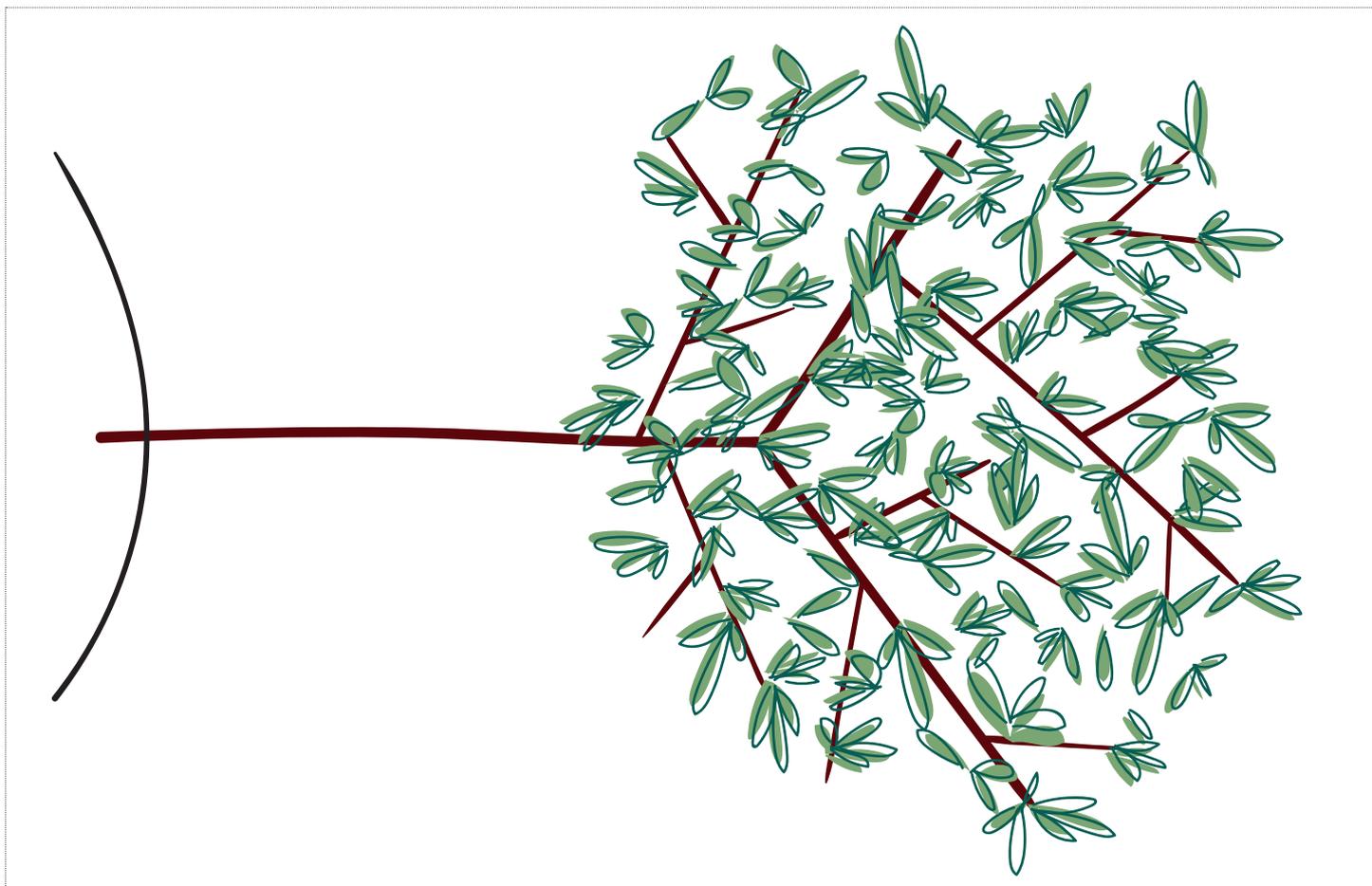
Negli allegati sono disponibili i seguenti materiali, preferibilmente da stampare su cartoncino rigido oppure da plastificare:

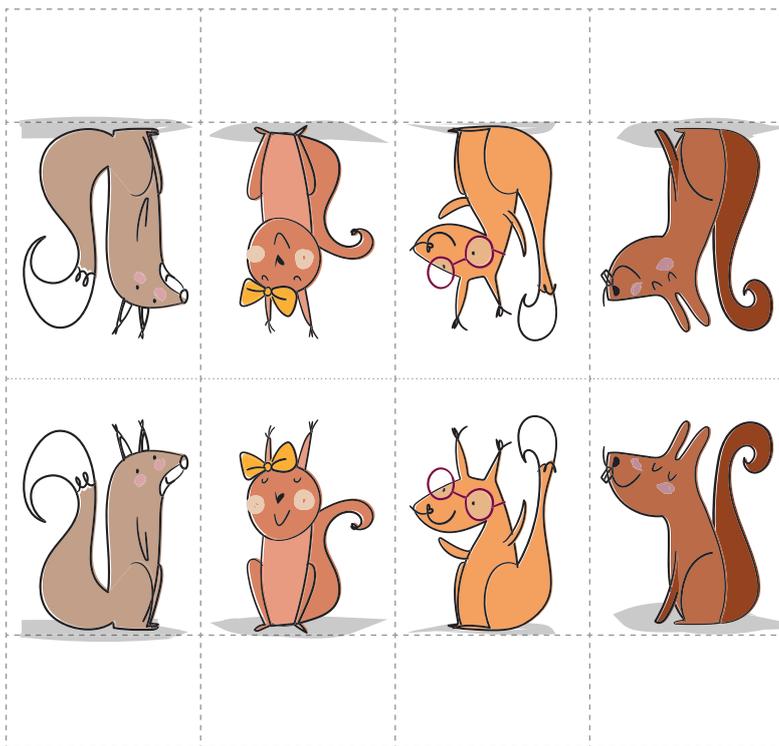
- **Allegato 1:** albero di partenza e albero delle nocciole;
- **Allegato 2:** scoiattoli;
- **Allegato 3:** nocciole;
- **Allegato 4:** rami;
- **Allegato 5:** tronchi.

Oltre al materiale a disposizione negli allegati, è necessario avere a disposizione un dado a sei facce.









tagliare 

