

GIOCO DELLE POZIONI

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo; Grandezze e misure.



Convertire capacità espresse in unità di misura diverse. Addizionare capacità espresse con la stessa unità di misura. Addizionare capacità espresse con unità di misure diverse.



Addizione; volume e capacità.

In questo gioco i giocatori si immedesimano in un gruppo di streghe e di stregoni intenti a preparare potenti pozioni magiche. Per farlo devono mettere in gioco competenze legate alle capacità e alle conversioni di capacità espresse in unità di misura diverse, oltre a un po' di strategia per rispettare la capienza di ogni calderone da riempire, evitando così disastri imprevedibili!

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

Scopo del gioco

Essere la strega o lo stregone che riesce a riempire esattamente il maggior numero possibile di calderoni.

Preparazione

Ritagliare i calderoni e le carte da gioco in base alla versione scelta (**Allegato 1** – versione con numeri interi, **Allegato 2** – versione con numeri decimali). Mescolare tutte insieme le carte “ingrediente” e le carte speciali e disporle sul tavolo a faccia in giù sparpagliate, in modo che siano alla portata di tutti i giocatori.

Ogni giocatore pesca a caso una carta “calderone” e la posiziona scoperta di fronte a sé sul tavolo. Le carte “calderone” rimaste sono messe

in disparte e restano a disposizione dei giocatori. Si sceglie in modo arbitrario chi è il primo giocatore a dare il via al gioco.

Svolgimento

Ogni giocatore deve cercare di mettere nel proprio calderone degli ingredienti per riuscire a riempirlo esattamente.

Durante il proprio turno il giocatore deve compiere una fra le seguenti azioni:

1. Girare una carta coperta disposta sul tavolo.
 - Se viene girata una carta “ingrediente” si può decidere di posizzarla nel proprio calderone, se questo è capiente a sufficien-



za per poterla contenere. In questo caso le carte “ingrediente” vengono posizionate sul tavolo vicino al calderone a faccia in su, così da continuare a poter leggere la sua capacità. Oppure si può decidere di lasciare la carta “ingrediente” a faccia scoperta sul tavolo. Il turno passa poi al giocatore successivo.

- Se viene girata una carta speciale si compie una delle seguenti tre azioni, a seconda del tipo di carta:

Carta “ingrediente” con sfondo stellato: questo ingrediente va posizionato obbligatoriamente all’interno del calderone del giocatore di turno; se il calderone non è in grado di contenerlo, questo va svuotato completamente e tutti gli ingredienti che vi erano contenuti (compreso quello stellato) vengono riposizionati a faccia scoperta sul tavolo. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Carta “svuota calderone”: il giocatore che la pesca può decidere di svuotare gli ingredienti del proprio calderone riposizionandoli a faccia scoperta sul tavolo, oppure di svuotare il calderone di un avversario riposizionando gli ingredienti in esso contenuti a faccia scoperta sul tavolo. La carta “svuota calderone” è quindi messa da una parte e il turno passa al giocatore successivo.

Carta “mescola ingredienti”: quando viene pescata questa carta, tutti gli ingredienti scoperti presenti sul tavolo vanno riposizionati a faccia coperta e mescolati. La carta “mescola ingredienti” è quindi messa da una parte e il turno passa al giocatore successivo.

2. Scegliere una carta “ingrediente” scoperta dal tavolo e posizionarla nel proprio calderone, dopo aver verificato che questo sia capiente a sufficienza per poterla contenere. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Se durante il proprio turno un giocatore riesce a mettere all’interno del proprio calderone un quantitativo di ingredienti che permette di raggiungere esattamente la capienza indicata dalla carta, allora il calderone è pieno e la pozione è preparata correttamente. Il giocatore mette da una parte il calderone con i relativi ingredienti e pesca una nuova carta “calderone” per continuare il gioco.

A dipendenza della capienza del “calderone” pescato e delle competenze dei giocatori, potrebbe essere utile prevedere l’uso di fogli e matite per tenere una traccia del quantitativo di ingredienti già inseriti nel proprio calderone.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo un numero prestabilito di turni, oppure quando tutti i calderoni a disposizione dei giocatori sono stati riempiti, oppure quando nessun giocatore riesce a inserire ulteriori ingredienti nel proprio calderone.

Vince il giocatore che è riuscito a riempire il maggior numero di calderoni. In caso di parità, vince colui che più si è avvicinato a riempire il suo ultimo calderone.

Possibili sviluppi

Tutte le carte sono editabili nei testi e nei valori: è quindi possibile personalizzarle in modo da ridurre o aumentare la difficoltà del gioco ampliando il campo numerico o modificando le unità di misura o la capienza dei calderoni. Qualora si volesse personalizzare il gioco si ricorda che, perché funzioni correttamente, è necessario assicurarsi che la somma dei valori riportati sulle carte “ingrediente” sia superiore alla somma dei valori dei calderoni, e che i singoli valori degli ingredienti possano essere addizionati tra loro in modo da ottenere, con una certa facilità, le capienze riportate sui calderoni.

Materiale

- **Allegato 1:** 10 carte “calderone”, 38 carte “ingrediente” e 10 carte speciali (versione con numeri interi);

- **Allegato 2:** 10 carte “calderone”, 38 carte “ingrediente” e 10 carte speciali (versione con numeri decimali).

























