

LABIRINTO DEI NUMERI

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: Carlo

Emanuele Lanzavecchia

Contenuto:

25 cartine-numero (+ 1 di riserva);

20 tessere-obiettivo verdi;

20 tessere-obiettivo rosse;

1 paletta-alt

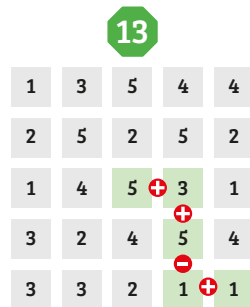
Nell'esempio, la tessera-obiettivo verde richiede il risultato 13 e il giocatore potrebbe trovare questo percorso:
 $5 + 3 + 5 - 1 + 1 = 13$ che contiene quindi almeno una sottrazione

Preparazione

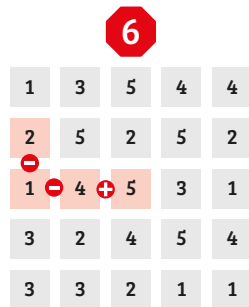
Si mescolano le *cartine-numero* e si dispongono sul tavolo a formare un quadrato 5 x 5 che chiameremo labirinto dei numeri. Si mescolano le *tessere-obiettivo* e si mettono coperte a mazzetto. Scopo del gioco è uscire dal labirinto!

Svolgimento

All'inizio di ogni round si pesca una tessera-obiettivo. A questo punto ogni concorrente cerca un percorso matematico che consenta di uscire dal labirinto e che ottenga come risultato il numero della tessera-obiettivo. Per percorso matematico si intende il movimento, partendo dal centro, tra un numero e un altro adiacente facendo su ogni passaggio una operazione di addizione o sottrazione (vedi esempi sull'apposita cartina). Le tessere-obiettivo hanno due modalità di gioco: con quelle verdi il percorso matematico dovrà comprendere almeno una sottrazione, con quelle rosse almeno due sottrazioni.



Nell'esempio, la tessera-obiettivo rossa richiede il risultato 6 ed il percorso potrebbe essere: $5 + 4 - 1 - 2 = 6$, che contiene quindi almeno due sottrazioni.



Appena un giocatore trova un percorso corretto dice «FATTO!» e lo mostra a tutti indicandolo con il dito. Se il concorrente ha calcolato correttamente, guadagna la tessera-obiettivo, altrimenti riceve la *paletta-alt* ed è fuori dal round, mentre gli altri giocatori possono continuare a trovare una soluzione.

Vince chi per primo conquista 5 tessere-obiettivo (o più, a scelta dei giocatori). Ogni cinque round si rimescolano le cartine-numero sulla plancia.

Paletta Alt

Al giocatore che sbaglia i calcoli viene consegnata la paletta-alt ed esce dal round. Se, nel proseguimento, un altro concorrente commette a sua volta un errore, riceverà la paletta-alt e uscirà dal round, mentre il giocatore che aveva sbagliato in precedenza potrà rientrare in partita.

Consigli

È possibile giocare ad una versione del gioco più semplice utilizzando solo le tessere-obiettivo di colore verde. I bambini più piccoli possono anche giocare senza tenere conto dei vincoli delle tessere-obiettivo ed usare ad esempio solo addizioni.