


Scheda didattica 3: Le Strategie

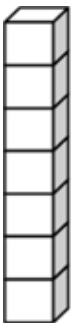
Panoramica

Argomento	Giochi di strategia.
Obiettivi	<p>Pensare analiticamente, analizzando diverse possibilità e prevedendo le mosse dell'avversario in un semplice gioco di strategia.</p> <p>Estrarre da varie partite una regola generale che dia la strategia vincente.</p> <p>Riconoscere che l'esito di un gioco di strategia dipende solo dalle scelte compiute dai giocatori.</p>
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Schede per il gioco del tris (una scheda a coppia) inserite in cartellette di plastica – <i>Allegato 3.1</i>.• Schede torri alte 7 mattoncini (una scheda a coppia) – <i>Allegato 3.2</i>.• Schede chomp (una scheda a coppia) – <i>Allegato 3.3</i>.• Cubetti (o materiale analogo) per giocare.• Fogli, penne o matite, pennarelli e carta assorbente
Durata	90 minuti

Le Attività - Dettagli

	Descrizione	Organizzazione
Riscaldamento	<p>Quando i partecipanti arrivano nella stanza, anche in momenti diversi, trovano alle pareti o sui tavoli delle griglie per il gioco del tris.</p>  <p>CONSEGNA: <i>Segnare a turno un simbolo (X o O) in una casella vuota con l'obiettivo di "fare tris" cioè mettere tre simboli uguali di fila in orizzontale, verticale o diagonale. Se la griglia si riempie senza tris, la partita finisce con un pareggio.</i></p> <p>Questa attività permette a chi arriva in ritardo di iniziare subito a giocare in modo autonomo, introducendo il concetto di strategia e attivando il pensiero strategico.</p> <p>I partecipanti giocano diverse partite, eventualmente cambiando avversari.</p> <p>Si invitano i partecipanti a cercare una strategia che porti a vincere o almeno a pareggiare sempre, per farlo si può proporre di "annullare" le ultime mosse fatte facendo tentavi diversi e cercando di trovare la strategia migliore.</p>	<p>In coppie.</p> <p>Schede con le griglie del tris (<i>Allegato 3.1</i>) appese alle pareti o disposte sui tavoli in cartelline di plastica, in modo che sia possibile scrivere e cancellare facilmente con i pennarelli.</p>



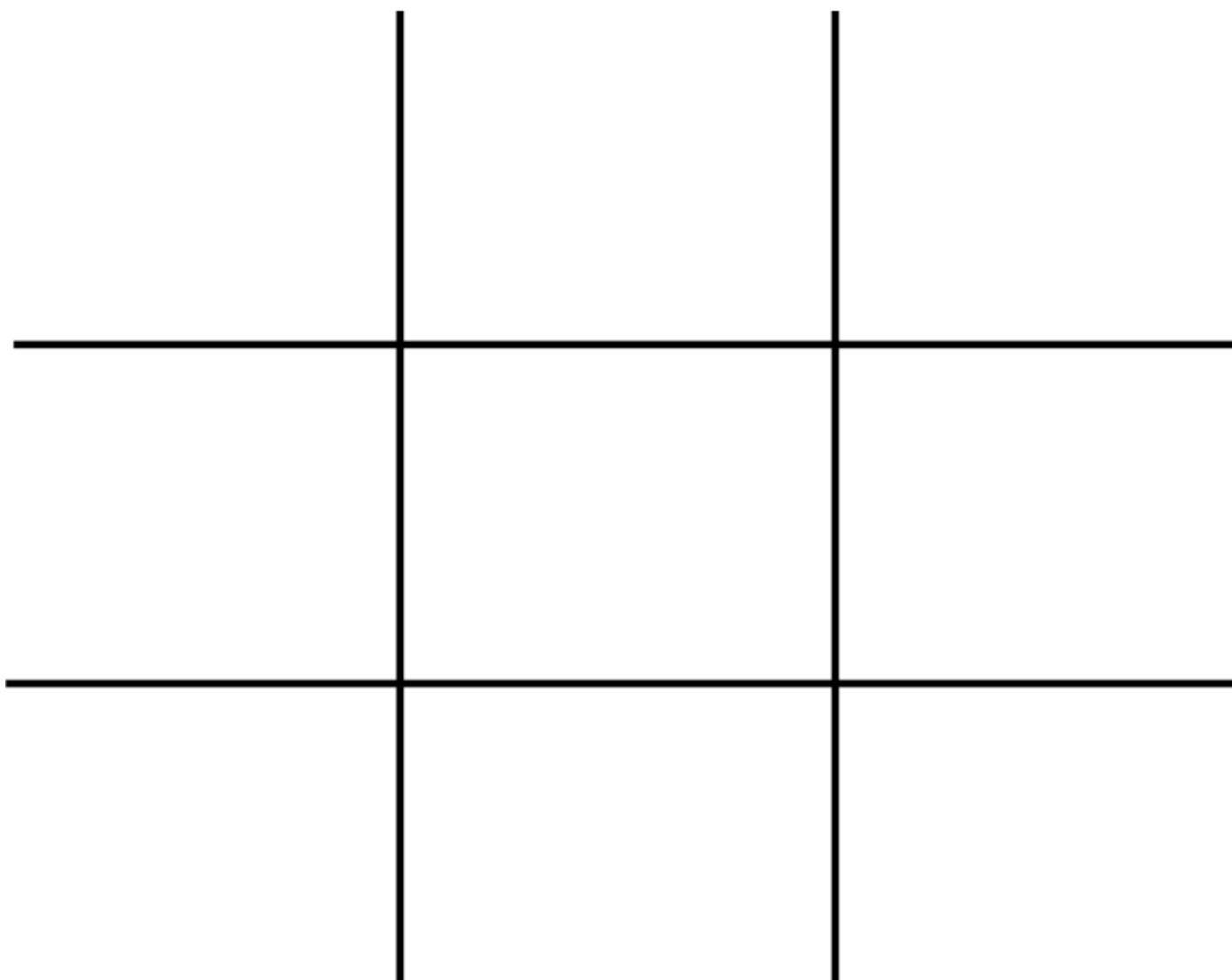
	<p>Il confronto tra le diverse esperienze di gioco può portare a osservare mosse più efficaci e posizioni strategicamente vantaggiose (ad esempio, l'importanza della casella centrale).</p>	
<p>Il gioco della torre</p>	<p>Terminata l'attività di riscaldamento, i partecipanti si spostano ai tavoli di lavoro per avviare l'attività principale: il gioco della torre, un gioco strategico in cui l'obiettivo è individuare una strategia vincente. Per spiegare il gioco si può fare un esempio pratico utilizzando cubetti impilati per formare una torre e sfidando un altro conduttore o uno dei partecipanti.</p> <p>CONSEGNA: <i>Si gioca a coppie con una sola torre. Si inizia con una torre di altezza 7.</i></p>  <p><i>A turno ogni giocatore sceglie se prendere 1 o 2 cubi. Vince il gioco chi finisce la torre, quindi chi prende l'ultimo cubetto rimasto o gli ultimi due cubetti rimasti.</i></p> <p><i>L'obiettivo è scoprire se c'è un modo per vincere sempre ed eventualmente quali mosse fare per garantirsi la vittoria.</i></p> <p>Ogni coppia o piccolo gruppo di lavoro riceve:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cubetti colorati o materiale equivalente per costruire la torre; - schede studio (<i>Allegato 3.2</i>) per registrare le partite giocate. <p>I partecipanti giocano diverse partite, sperimentando liberamente le strategie di gioco e cercando di assicurarsi la vittoria.</p> <p>Dopo alcune partite, vengono introdotte domande guida per stimolare l'individuazione della strategia vincente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>"Quale numero di cubetti devi lasciare all'avversario per avere la certezza di vincere?"</i> • <i>"Cosa succede quando rimangono 3 cubetti? E se ne rimangono 4?"</i> • <i>"C'è una differenza tra chi inizia per primo e chi inizia per secondo?"</i> <p>Per facilitare l'analisi strategica, si può introdurre l'uso delle schede studio in modo tale che ogni partecipante può scrivere l'iniziale del proprio nome nei cubetti corrispondenti a quelli che toglie dalla torre durante la partita. Alla fine di ogni partita, sulla scheda risulta visibile chi ha vinto, chi ha giocato la prima mossa e la sequenza di mosse effettuate. Queste schede permettono di confrontare diverse partite e cercare regolarità. Se i partecipanti ripetono</p>	<p>In coppie.</p> <p>Schede delle torri (<i>Allegato 3.2</i>), penne/matite e mattoncini per replicare concretamente il gioco distribuiti alle coppie.</p>

	<p>una mossa perdente già giocata in una precedente partita, il facilitatore può farglielo notare osservando insieme la scheda, stimolando così una riflessione più consapevole sulle scelte effettuate.</p> <p>Una volta formulata la strategia vincente per questa versione del gioco (torre di 7 cubetti, si possono prendere 1 o 2 cubetti per turno), si possono sperimentare varianti del gioco con regole diverse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cambiando il numero di cubetti iniziali della torre; • cambiando il numero di cubetti che si possono rimuovere: ad esempio, permettendo di prendere 1, 2 o 3 cubetti per turno. <p>Per ogni variante, i partecipanti sono invitati a verificare se la strategia precedentemente individuata è ancora valida o se occorre modificarla, favorendo così la generalizzazione del ragionamento strategico.</p>	
<p>Il gioco del chomp</p>	<p>L'attività si può integrare con il gioco del Chomp: un altro gioco strategico che stimola il ragionamento sulla pianificazione delle mosse.</p> <p>I partecipanti si dispongono a coppie con una scheda a testa (<i>Allegato 3.3</i>) e disponendo alcuni cubetti a formare un quadrato.</p> <div data-bbox="440 1171 647 1373" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> </div> <p style="margin-left: 20px;">CONSEGNA: <i>Immaginate di avere davanti una tavoletta di cioccolato divisa in quadratini. Il quadratino nell'angolo in basso a sinistra è quello "perdente". A turno si sceglie un quadratino da "mangiare" insieme a tutti quelli che si trovano più in alto e più a destra.</i> Perde chi è costretto a mangiare il quadratino "perdente". Sotto c'è un esempio di come viene "mangiato" il cubetto al centro.</p> <div data-bbox="445 1563 924 1718" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> </div> <p>Come prima, i partecipanti vengono lasciati liberi di giocare alcune partite per cercare di individuare la strategia vincente.</p> <p>Dopo aver giocato diverse partite, si introducono domande guida analoghe a quelle del gioco della torre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Qual è la prima mossa vincente?" 	<p>In coppie.</p> <p>Schede del Chomp (<i>Allegato 3.3</i>) penne/matite e mattoncini per replicare concretamente il gioco distribuiti alle coppie.</p>

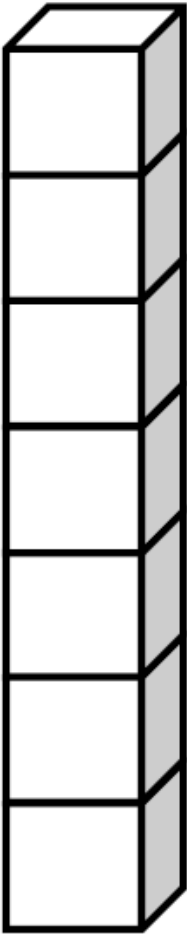
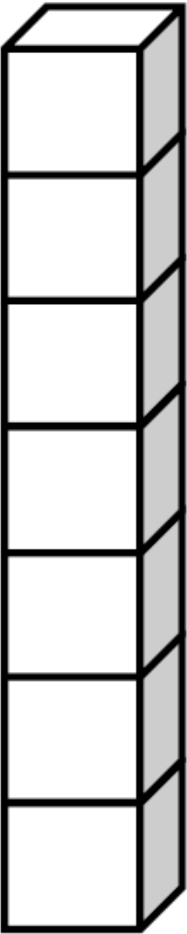
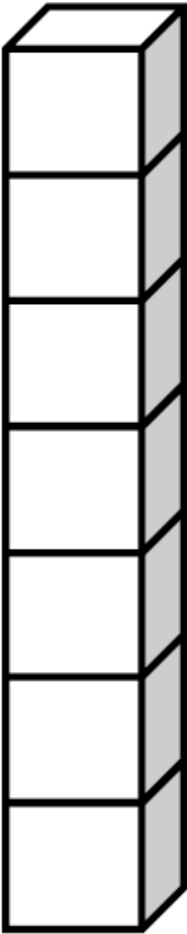
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>"Esiste sempre una strategia che garantisce la vittoria a chi inizia?"</i> • <i>"Quali configurazioni di quadratini residui portano sicuramente alla sconfitta?"</i> <p>Anche per il Chomp si possono utilizzare le schede studio: i partecipanti segnano con colori diversi o con le proprie iniziali i quadratini "mangiati" a ogni turno, registrando chi ha vinto la partita.</p> <p>Il confronto tra diverse partite permette di individuare mosse strategiche e pattern ricorrenti.</p> <p>Una volta esplorata la griglia quadrata, si può aumentare la complessità analizzando griglie rettangolari di dimensioni diverse (ad esempio 3×5, 4×6, ecc.), invitando i partecipanti a verificare se la strategia individuata funziona anche in questi casi o se occorre adattarla.</p> <p>Durante l'attività, i partecipanti manipolano i materiali e confrontano le proprie strategie.</p> <p>Le schede con le partite più significative possono essere appese a una parete o mostrate su una superficie condivisa da tutto il gruppo, in modo da visualizzare collettivamente le strategie scoperte e confrontare approcci diversi.</p>	
--	--	--

Allegati 3: Le Strategie

Allegato 3.1



Allegato 3.2



Allegato 3.3
