

Logica Mente

150 sfide

di logica e problem solving

LUDI 

LOGICAMENTE

Età: 10-99

Giocatori: 1+

Durata: 45 minuti

Testi di:

Daniela Alvisi

Contenuto: 50 carte con 150 sfide; Regolamento

Il mazzo è composto da 50 carte che propongono ciascuna 3 sfide di pensiero logico per un totale di 150 sfide, presentate sotto forma di problemi, enigmi e calcoli.

Preparazione

Su ogni carta è indicata, in alto, il tipo di problema o di attività e ognuna delle 3 sfide è contrassegnata da un colore (rosso, blu, verde). All'inizio della partita i giocatori scelgono il colore delle sfide che dovranno sostenere, ad esempio il rosso (ad ogni carta, cioè, giocheranno solo le sfide di colore rosso), e stabiliscono il numero delle carte che vorranno giocare durante la partita, ad esempio 7. La prima volta si consiglia di non mischiare il mazzo e di giocare le carte rispettando l'ordine in cui sono state confezionate. Ciascun giocatore prende una penna e uno o più fogli di carta per prendere appunti.

Svolgimento

Si mette il mazzo sul tavolo, visibile a tutti. Quindi, a partire dalla prima carta, i giocatori leggono in modo autonomo e in silenzio il testo della sfida del colore scelto. Nel corso della sfida ogni giocatore può prendere appunti sul proprio foglio di carta per aiutarsi nel ragionamento o nel processo mentale richiesto. Il primo giocatore che trova una soluzione valida, la pronuncia ad alta voce e, subito dopo, gira la carta per verificare la

soluzione (senza farla vedere agli altri).

Se la soluzione è valida, il giocatore conquista la carta e si procede leggendo la sfida rossa della carta successiva; altrimenti esce dal turno e gli altri possono continuare a giocare. La partita va avanti fino a che non sono state giocate tutte le carte stabilite a inizio partita. Vince chi ha conquistato più carte. In caso di parità si procede con uno spareggio.

Partite successive

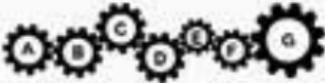
Quando dovrete riporre il gioco, create un mazzetto di tutte le carte già usate e mettetelo capovolto sopra la carta non ancora vista. In questo modo, all'inizio della partita successiva, potrete togliere facilmente le carte già giocate.

Una volta terminato il mazzo, si possono riutilizzare le carte, risolvendo le sfide degli altri colori e alternando possibilmente le tipologie di problemi.

Logica visiva

Osserva la figura e rispondi:

-  Se la ruota B gira in senso antiorario, in quale senso gira la ruota G?
-  In quale verso deve girare la ruota A se vogliamo che la ruota E giri in senso orario?
-  Se ruotiamo la ruota E in senso antiorario, in che senso ruotano le ruote B e G?



Deduzioni

Un certo numero di golfisti, tranne con l'arco e pattinatori sul ghiaccio sono soci di un piccolo club sportivo. Tutti, tranne due giocano a golf; tutti tranne due hanno con l'arco; tutti tranne due pattinano sul ghiaccio.

-  Quanti sono in tutto gli iscritti al club?
-  Quali è lo sport più praticato dai soci del club?
-  Quanti soci del club praticano uno sport dove è necessario impugnare un'attrezzatura specifica?

Si può giocare da soli, come passatempo, provando a risolvere le sfide e verificando le soluzioni.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT54112 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

Ludic Cards

Scopri tutti gli altri titoli
del catalogo!



GIOCOLIERI DI PAROLE

150 enigmi e giochi linguistici

Età | 12-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 enigmi;
Regolamento

Skills | Linguaggio; Problem solving; Creatività

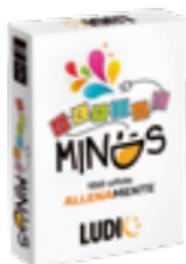
FATTI & FATTACCI

Il gioco dei casi più famosi e clamorosi!

Età | 12-99 anni **Giocatori** | 2+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 domande e
retroscena; Regolamento

Skills | Cultura generale; Intuito; Logica



ACTIVE MINDS

150 sfide allenamento

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 sfide; Regolamento

Skills | Logica e calcoli; Attenzione; Memoria;
Linguaggio; Creatività

COLPI DI GENIO

50 sfide di pensiero laterale

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte-sfida; Regolamento

Skills | Pensiero laterale; Problem solving;
Logica



IDENTIKIT

Il gioco degli indizi per eccellenza!

Età | 12-99 anni **Giocatori** | 2+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 100 identikit;
Regolamento

Skills | Cultura generale; Intuito; Logica

STIMANIA

Il gioco delle stime

Età | 10-99 anni **Giocatori** | 2+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 250 sfide;
Regolamento

Skills | Cultura generale; Intuito; Logica



MEMORIA RALLY

150 sfide per allenare la mente

Età | 8-99 anni **Giocatori** | 1+ **Durata** | 45'

Contenuto | 50 carte con 150 sfide,
Regolamento

Skills | Memoria, Osservazione, Attenzione