

LABIRINTO DEI NUMERI

Età: 8-99
Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti
Un gioco di: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Contenuto:
25 cartine-numero;
20 tessere-obiettivo verdi;
20 tessere-obiettivo rosse;
1 paletta-alt; 1 plancia di gioco

Preparazione

Labirinto dei Numeri è un gioco di osservazione basato sui calcoli e sul quick thinking.

Si mescolano le *cartine-numero* e si dispongono sulla plancia di gioco a formare un quadrato 5 x 5 che chiameremo *labirinto dei numeri*. Si mescolano le *tessere-obiettivo* e si dispongono coperte, in due mazzetti equivalenti, sugli appositi spazi in cima alla plancia. La tessera al centro del labirinto è la partenza. Scopo del gioco è uscire dal labirinto!

Svolgimento

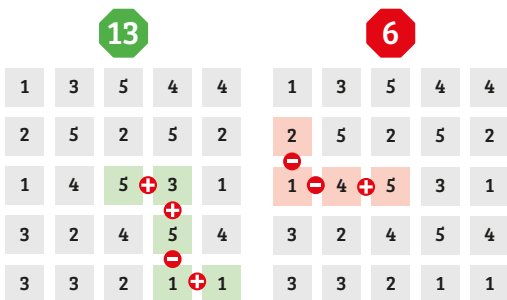
All'inizio di ogni round si pesca una tessera-obiettivo a scelta da uno dei due mazzetti e si mostra a tutti i giocatori. A questo punto, ogni concorrente cerca un *percorso matematico* che consenta di uscire dal labirinto e che ottenga come risultato il numero della tessera-obiettivo. Per percorso matematico si intende il movimento, partendo dal centro, tra una cartina-numero e un'altra adiacente facendo su ogni passaggio una operazione matematica di addizione o sottrazione. Le tessere-obiettivo, verde o rossa, determinano due modalità di gioco:

- Se si pesca la tessera-obiettivo verde il percorso matematico dovrà comprendere almeno una sottrazione;
- Se si pesca la tessera-obiettivo rossa il percorso matematico dovrà comprendere almeno due sottrazioni.

Appena un giocatore trova un percorso corretto dice «FATTO!» e lo mostra a tutti indicandolo con il dito.

Nel primo esempio illustrato, la tessera-obiettivo verde richiede il risultato **13** e il giocatore potrebbe trovare questo percorso: $5 + 3 + 5 - 1 + 1 = 13$.

Nel secondo esempio, la tessera-obiettivo rossa richiede il risultato **6** e il percorso potrebbe essere: $5 + 4 - 1 - 2 = 6$.



Se il concorrente ha fatto i calcoli 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 ed esce dal round viene consegnata la paletta-alt. Se, nel frattempo, 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 e usare nel percorso addizioni e sottrazioni liberamente.