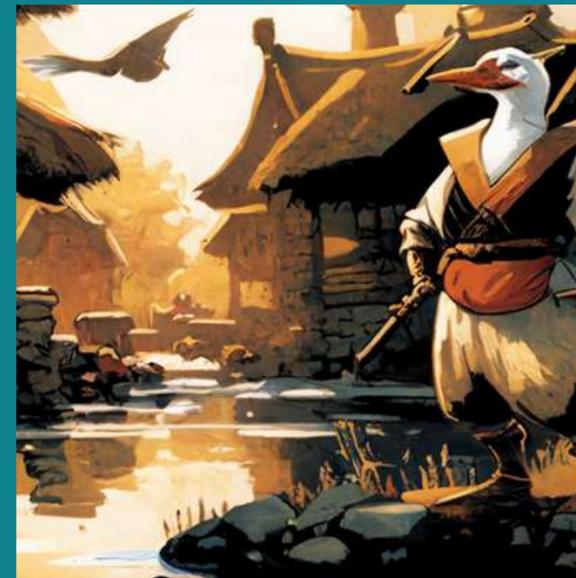
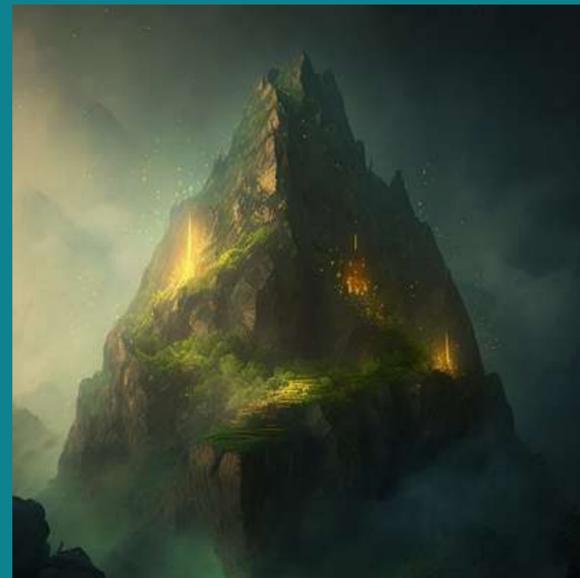
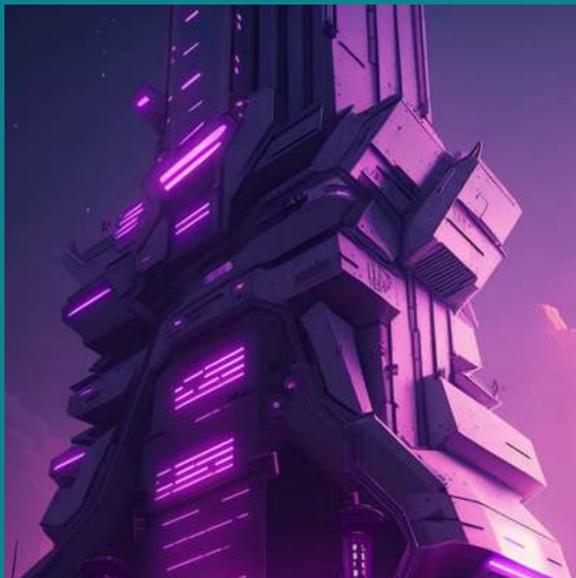


LOVLEIS: fra giochi e strategie vincenti

Maurizio Castellan

Luigi Bernardi

Liceo Orazio



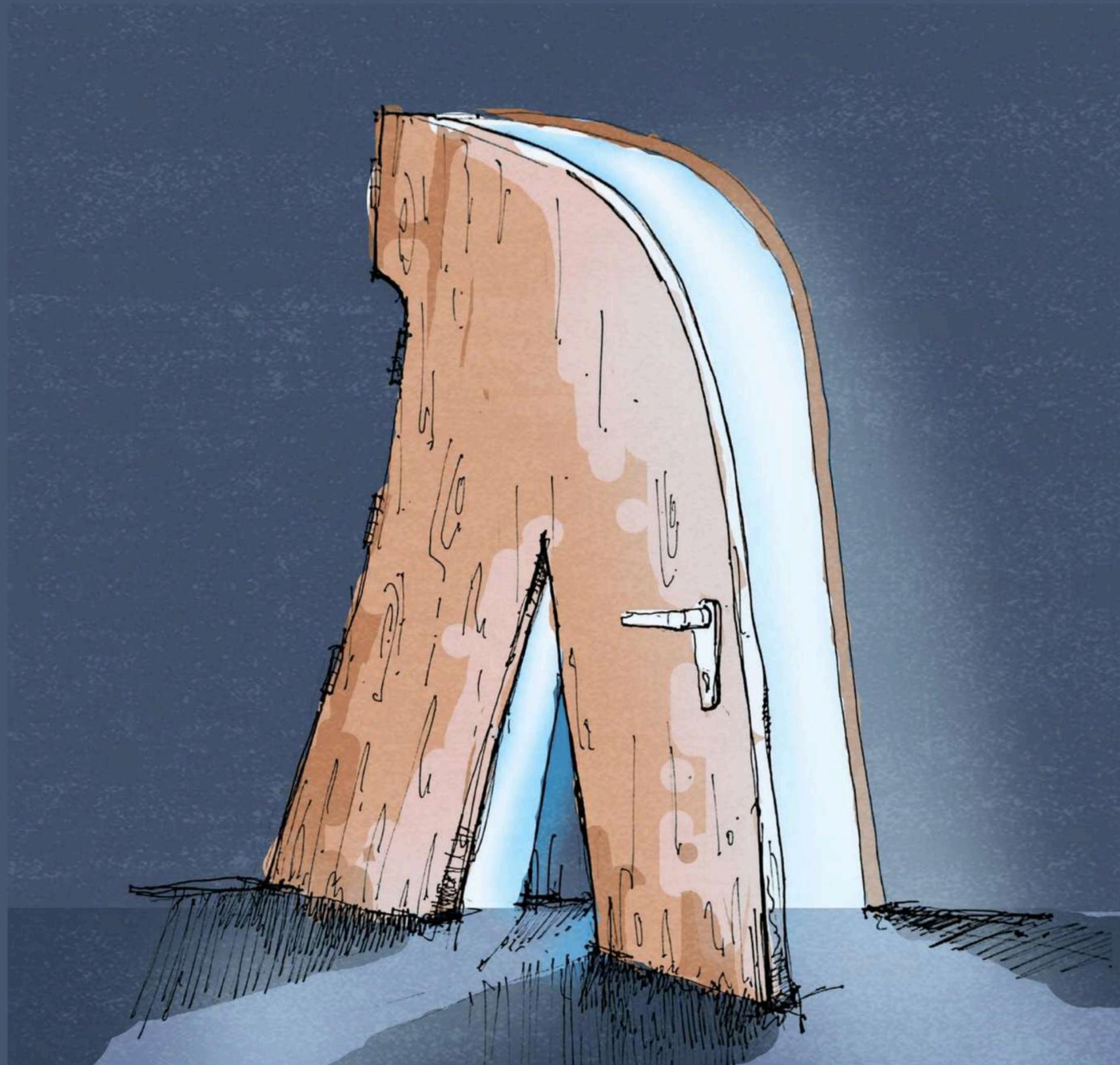
Come funziona il percorso?

Si legge un **racconto fiabesco** di cui la classe è protagonista.

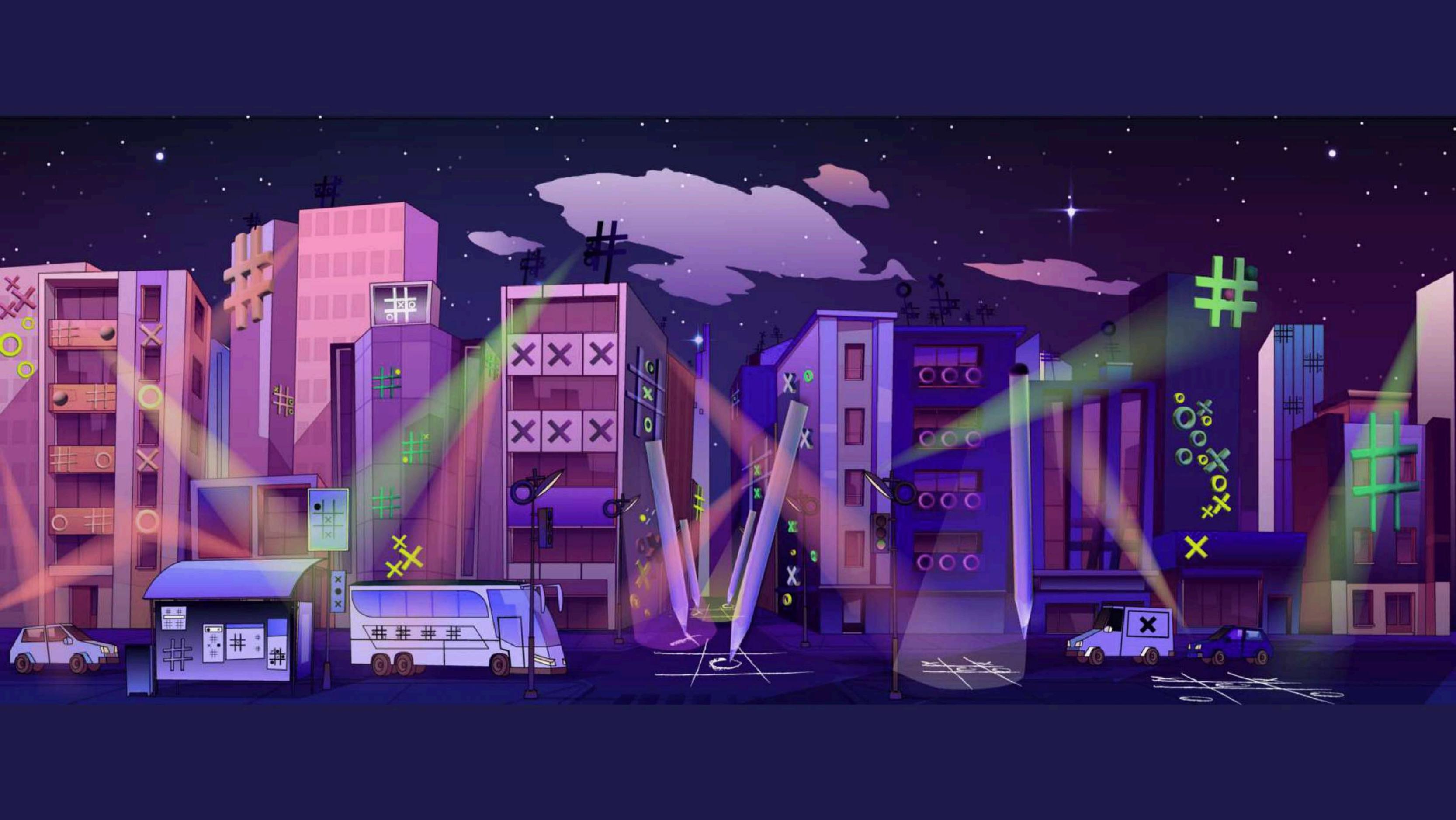
La narrazione è interrotta da **giochi fra due giocatori** che emergono dal racconto.

Le due fasi sono di genere diverso: la storia è **lineare e non interattiva**, mentre la fase di gioco è **non lineare e interattiva** (Göbel et al., 2009).

Parte 1:
Una strana porta



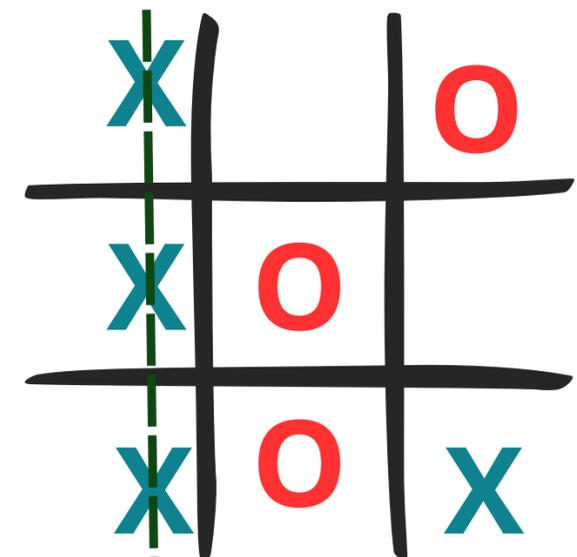
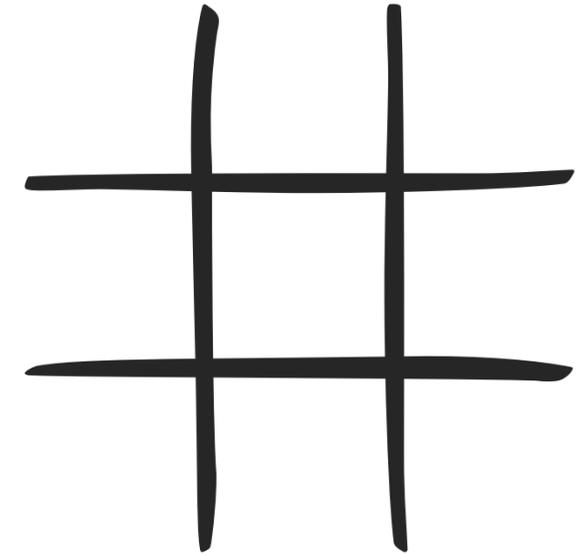






REGOLE DEL TRIS

- Il gioco si svolge fra due giocatori su una griglia 3x3
- Un giocatore usa il simbolo “X” e l’altro il simbolo “O”
- I giocatori si alternano nell’inserire i loro simboli in una casella vuota della griglia
- Il primo giocatore che riesce ad allineare **3** dei suoi simboli in orizzontale, verticale o diagonale vince la partita
- Se alla fine della partita nessun giocatore è riuscito ad allineare tre dei suoi simboli la partita è ***patta***



PARTE 2: UN CAMPIONATO DI TRIS

Dopo aver fatto fare qualche partita di tris alla classe, **si organizza un torneo.**

PARTE 3: UNA RICHIESTA DI AIUTO

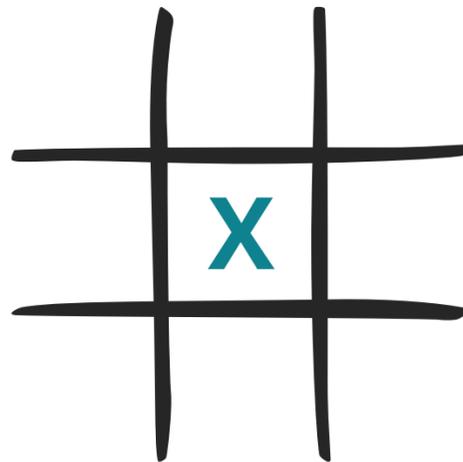
In seguito, si avvicina un personaggio, chiamato *Timoteo...*

CONSEGNA

Timoteo gioca spesso a Tris contro sua sorella Celeste.

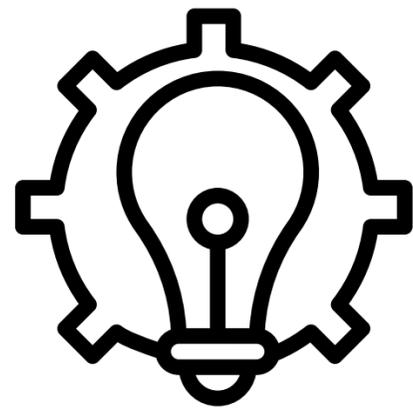
Timoteo gioca con il simbolo “O” e Celeste con il simbolo “X”.

Celeste comincia sempre per prima e posiziona la sua “X” al centro della griglia.



**SCRIVI UNA LETTERA A TIMOTEO PER AIUTARLO A NON PERDERE PIÙ
CONTRO SUA SORELLA CELESTE.**

Che problematiche emergono nel trovare ed esporre una strategia?



Carlo Timotes, prova a usare la nostra

tecniche :

x	x	o
o	x	x
x	o	o

o	o	x
x	x	o
o	x	x

Il primo problema riscontrato è che nell'espone una strategia non appare l'idea di **sequenzialità** di una partita.

Carlo Timotes, prova a usare la nostra

tecnica :

x	x	o
o	x	x
x	o	o

o	o	x
x	x	o
o	x	x

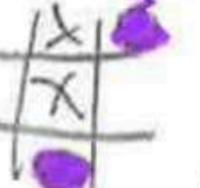
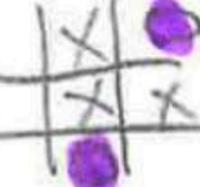
Una soluzione al problema, trovata da molti, è la seguente:

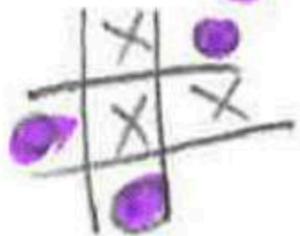
A handwritten 3x3 grid with numbers and letters. The grid is divided into three rows and three columns by two horizontal and two vertical lines. The top row contains '06', 'X ~~7~~', and '02'. The middle row contains 'X3', 'X1', and '0'. The bottom row contains 'X9', '08', and 'X5'. A blue checkmark is drawn above the top row. The number '8' in the bottom-middle cell is circled.

06	X 7	02
X3	X1	0
X9	08	X5

*Solo ora emerge una seconda
problematica, che prima era implicita...*

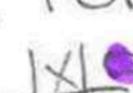
Lettera a Timoteo

1) SOLUZIONE: CELESTE METTÈ LA X AL CENTRO 
DEVI METTERE IL CERCHIO DIFIANCO  POI LEI METTERA' LA
X SOPRA  POI TU METTI IL O SOTTO LA X CENTRALE
 POI LEI METTERA' LA X DIFIANCO A QUELLA CENTRALE
 E TU METTI IL O DIFIANCO ALLA X CENTRALE



Il secondo problema riscontrato è che le strategie mancano di **generalità**.

*Non si possono prevedere in anticipo le mosse che farà Celeste, quindi bisogna prendere in considerazione **tutte** le possibilità.*

1) **SOLUZIONE**: CELESTE METTE LA X AL CENTRO 
DEVI METTERE IL CERCHIO DIFIANCO  POI LEI METTERA' LA
X SOPRA 
 POI LEI METTERA' LA X DIFIANCO A QUELLA CENTRALE
 E TU METTI IL O DIFIANCO ALLA X CENTRALE


Caro Timoteo noi Ti aiuteremo per fare patta con tua sorella Celeste allora Ti spieghiamo degli esempi.

ESEMPI:

X ⁵	O ⁴	O ²
O ³	X ¹	X ³
X ²	X ⁴	O ¹

O ²	X ³	O ¹
X ⁴	X ¹	O ⁴
X ⁵	O ³	X ²

X	O	O
O	X	X
O	X	O

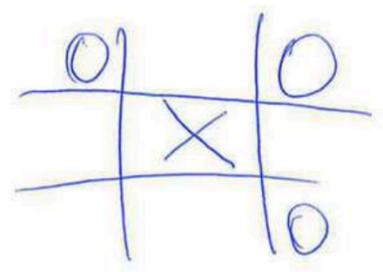
O = TIMOTEO
X = CELESTE

CERCA DI FARE LA DOPPIA MOSSA

Be' speriamo che questi esempi Ti sono serviti per fare patta o vincere

GULIAM, ADELE
SPYAC, LIVIA

Doppia mossa vuol dire che blocchi l'avversario così:

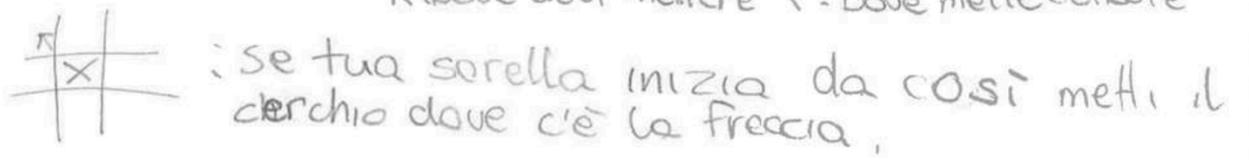


Così si trova in difficoltà
😊

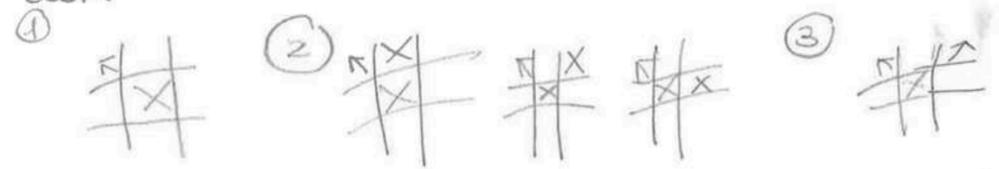
DA CRI & PEPE DELLA IV A
PER TIMOTEO...

CARO timoteo abbiamo saputo che tua sorella celeste ti batte sempre alle partite di tris. Abbiamo una soluzione per te che ti aiuterebbe nelle partite. E visto che tua sorella non ti fa mai incominciare e siamo molto dispiaciuti per te, secondo non possiamo fare così:

↖ dove devi mettere < dove mette celeste



Se tua sorella è intelligente lo metterà oppure no, lo metterà vicino al tuo. Abbiamo pensato che devi fare così:

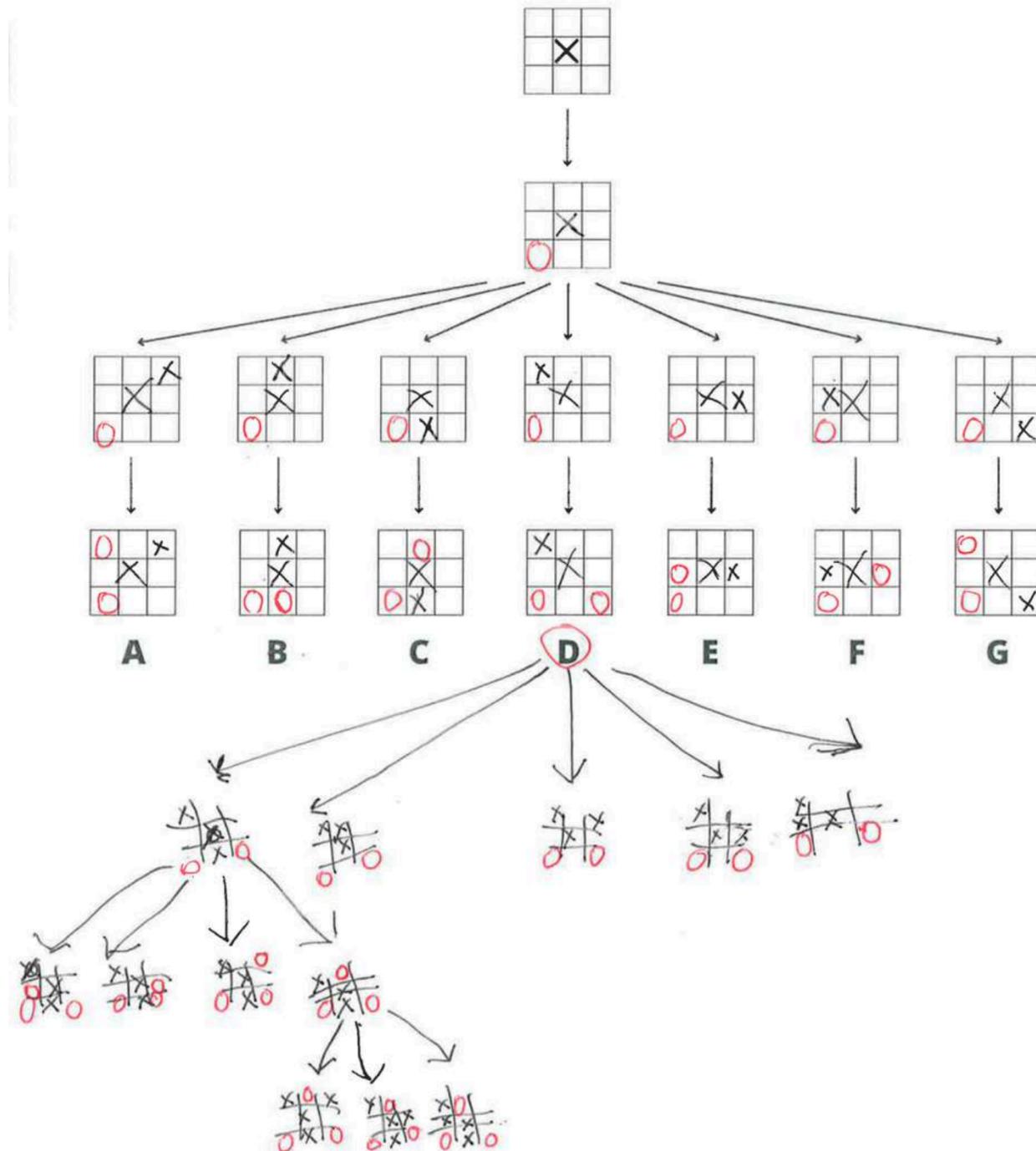


Quindi devi mettere sempre agli angoli in alto ma se le mette al centro dei tuoi cerchi... (non sappiamo come fare) puoi mettere un altro cerchio nell'angolo in basso a sinistra, aspetta la sua mossa e metti al centro dei due cerchi che hai fatto, così:



BUONA FORTUNA

Completa la strategia per aiutare Timoteo a non perdere.
 Celeste gioca con la "X" mentre Timoteo con la "O".



PARTE 4: IL QUARTIERE DEI FURFANTI



REGOLE DELL' ANTITRIS

Le regole sono le stesse del gioco del Tris, ma chi fa Tris perde!

	X	

	X	
O		

	X	
O		X

O	X	
O		X

O	X	
O		X
	X	

O	X	O
O		X
	X	

O	X	O
O		X
	X	X

O	X	O
O	O	X
	X	X

O	X	O
O	O	X
X	X	X

X
PERDE

Parte 5:

Il quartiere di Pick 15



PICK15

9 8

#

4

#

2

5 7

#

5

#





- A turno i giocatori prendono un numero e lo mettono fra i propri numeri.
- Se un giocatore ha tre dei propri numeri che hanno come somma 15, **vince la partita**.
- Se alla fine della partita nessun giocatore ha tre dei propri numeri che hanno come somma 15, la partita è patta.

2	7	6
9	5	1
4	3	8

LOVΛEIS

www.oiler.education/scuola/materiali/primaria/loveis