

I GIOCHI D'AZZARDO

Questa attività, liberamente tratta dal libro “Verso l'autonomia” di A. Contardi, può essere utile in questi giorni per passare il tempo promuovendo competenze nell'uso del denaro.

OBIETTIVI:

- Far “maneggiare” soldi ai ragazzi in modo particolare monete da 10 e 50 centesimi e da 1 e 2 euro
- Riconoscere e conteggiare tagli da 1 e 2 euro e da 10 e 50 centesimi
- Evidenziare alcune “equivalenze” o cambi

ATTIVITÀ:

Giochi d'azzardo

DESCRIZIONE:

- Il pomeriggio sarà dedicato ai “giochi d'azzardo”, giochi come quelli che si fanno in casa a capodanno e nei quali si gioca “a soldi”.
- Per questi giochi useremo solo monete da 1 e 2 euro e da 10 e 50 centesimi.
- Ognuno potrà giocare con 3 euro in totale.

La scelta delle monete è dovuta al fatto che questi tagli si prestano a conteggi più facili rispetto agli altri tagli in centesimi e le monete sono più facilmente distinguibili tra loro.

Il tetto serve a permettere di giocare tutti in modo equilibrato.

Per permettere ai ragazzi di disporre di tali monete è bene che chi guida il gioco se ne procuri una certa quantità per effettuare eventuali cambi.

Prima di cominciare a giocare ci si “impadronisce” “un po' del riconoscimento e del conteggio tra queste. Si dispone inoltre del seguente promemoria:

CENTESIMI GIALLI



10 centesimi



50 centesimi

EURO



1 euro



2 euro

LI POSSIAMO CAMBIARE COSI'



Si prova a contare e cambiare i soldi. Poi si comincia a giocare.

Ci sono 3 tavoli da gioco organizzati, ogni gruppo gioca per una mezz'ora su quel tavolo e poi al suono di un fischiello si cambia tavolo.

In casa possono essere semplicemente 3 giochi da alternare.

In ogni tavolo c'è un capogioco.

Il capogioco all'inizio deve disporre di un po' di cassa nei tagli sopra indicati.

Al termine del giro ogni ragazzo conta quanti soldi ha e verifica se ha vinto o perso.

Si conclude con una merenda tutti insieme.

I **giochi** previsti sono:

I tavolo. Corse dei cavalli

Materiale: un mazzo di carte italiane.

Descrizione: Si mettono sul tavolo allineati tutti i cavalli e si invitano i giocatori a puntare (puntata minima 10 centesimi, massima 50), poi si comincia a girare le carte del mazzo e si aggiungono in fila dopo il cavallo, il seme che viene completato per primo vince il doppio della propria posta, gli altri perdono.

II tavolo. I numeri fortunati

Materiale: un dado con i pallini, un foglio per ogni giocatore su cui sono scritti i numeri da 1 a 6.

Ogni giocatore compra una scheda (foglio numeri) ad un prezzo fisso 50 cent. Ogni giocatore a turno tira il dado e cancella sul proprio foglio il numero corrispondente (*abbinamento numero/quantità*), se lo ha già cancellato passa senza fare niente, vince il I che ha cancellato tutti i propri numeri. Chi vince raddoppia la posta.

III tavolo. Al più alto

Materiale: 2 dadi coi numeri scritti sopra

Ogni giocatore per tirare paga 10 centesimi. Tira entrambi i dadi, se la somma è più di 6 vince, se è 6 o meno di 6 perde (*riconoscimento simboli numerici, somma piccoli numeri*). Vince il doppio della posta. Due giocatori possono sfidarsi tra loro "Al più alto", chi perde cede la propria puntata (libera) al compagno.