

**Centro per la Pace
Forlì**

I nostri giochi



Aggiornato a 2020

**Via Andrelini, 59 - 47121 - Forlì
☎ - 0543/20218 - 327.862 2022**

I NOSTRI GIOCHI

libreria 11 in basso a destra

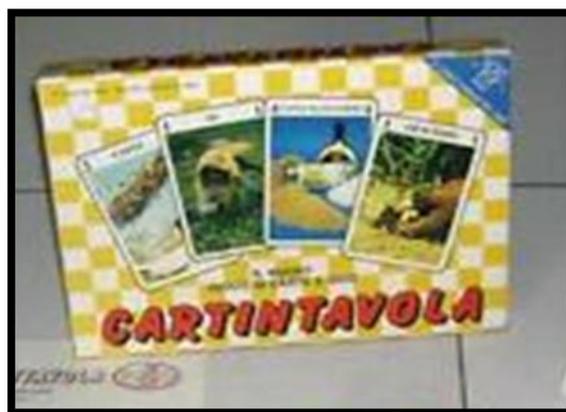
GIO 0001

Cartintavola : Nord-Sud il lungo viaggio del cibo - 1988 3181

Un gioco per capire l'interdipendenza Nord-Sud

32 carte-prodotto, 60 carte-quiz, 1 clessidra, le istruzioni, un fascicolo per uso didattico di 23 pag. - Ed. Cisy - Mastro Geppetto - Per 3-6 giocatori.

Gioco educativo sul viaggio del cibo, i principali produttori e i problemi mondiali sull'alimentazione. Lo scopo del gioco è costituire il maggior numero di "famiglie", ovvero di riunire le quattro carte che rappresentano lo stesso prodotto agricolo (cacao, caffè, banana..). Il giocatore di turno chiede ad un altro giocatore una determinata carta. Se la possiede e sopra vi è un punto interrogativo dovrà porre una domanda e solo la risposta esatta permetterà di conquistare quella carta. Se sbaglierà il gioco passerà ad un altro giocatore. Il gioco può terminare quando sono state costituite tutte le famiglie e in questo caso vince chi ne possiede di più. Con le stesse carte si può giocare anche ad un altro gioco: Battaglia (*v. istruzioni interne*)



GIO 0002

Giocamico : Il gioco della solidarietà - 1994

3182

3 segnalini colorati per ogni giocatore (tot.18); un tabellone; un dado; istruzioni interne - Fondazione Italiana per il Volontariato



Lo scopo del gioco è quello di portare due o più amici alla Festa in Piazza, transitando sulle caselle dei vari percorsi (esterno "la Periferia", e interni "Centro" e "Centro Storico"). Per incontrare nuovi amici bisogna transitare sulle caselle Incontro, comprese le abitazioni dei diversi colori. Vince chi per primo arriva nella casella Festa in Piazza con due amici (due segnalini di diverso

colore).

Sono a disposizione tre segnalini colorati per ogni giocatore. Disponete uno di essi – sarà la vostra pedina per tutta la partita – sulla vostra abitazione (*es: segnalino rosso sulla casella Abitato del sig. Rosso*). Per disporre le altre due pedine a testa tirate il dado: chi avrà il punteggio più alto inizierà a mettere i propri segnalini sulle caselle Incontro presenti nella zona esterna e in quella interna; così faranno poi tutti i giocatori fino a completare tutte le pedine. Sulle caselle Incontro possono esserci al massimo due segnalini di colori diversi. Sono caselle Incontro anche le caselle delle abitazioni. Disposte tutte le pedine il giocatore che ha avuto il punteggio più alto tira il dado e avanza di tante caselle pari al numero uscito nella direzione che più preferisce. Dopo aver raggiunto la casella, legge ciò che vi è scritto e lo mette in pratica. I giocatori dovranno muoversi nelle caselle del cerchio più esterno finché non hanno fatto amicizia con almeno due colori diversi. Nelle caselle Incontro – comprese le caselle Abitazione dei diversi colori – è possibile farsi degli amici e andare insieme verso la Festa in Piazza. Per fare amicizia bisogna transitare sulle caselle Incontro e tirare il dado: se il tiro dà come risultato 3, 4 o 5 avete fatto amicizia; prendete la pedina che avete trovato sulla casella Incontro e disponetela sotto la vostra. Da ora in poi viaggerete insieme. Se il tiro dà come risultato 1 o 2 nulla di fatto. Se il risultato è 6 avete fatto autogol: perdetevi, se lo avete, il vostro compagno di viaggio.

Il percorso interno: “Il Centro”

Si può passare al percorso interno attraverso i 4 passi (Vicolo Passepartout, Passo di Buona Speranza, Via Passo Svelto, Via Passo Subito) presenti sulla mappa solo in compagnia di due amici. Una volta nel centro della città si prosegue come in precedenza. Si può ritornare alla periferia in qualsiasi momento.

Le caselle Metropolitana

Quando si transita in una stazione della metropolitana automaticamente si viene trasportati a un'altra stazione a propria scelta. Si può scendere anche in una stazione del centro.

Il “Centro Storico”

Per arrivare in Piazza bisogna attraversare il “Centro Storico” con tutti i suoi divieti. Il giocatore che ha con sé i due amici deve passare necessariamente attraverso la corsia preferenziale che porta il suo nome di famiglia: Vai col Rosso, Vai col Verde ecc.. Arrivati nel “Centro Storico” la Festa è raggiungibile attraverso il settore del proprio colore.

Chi vince

Vince chi per primo, effettuando il tiro di dado, arriva esattamente alla casella Festa in Piazza con due amici; qualora il risultato del lancio del dado fosse superiore al numero delle caselle mancanti a raggiungere la Festa, si riportano indietro i segnalini di tante caselle pari al numero della differenza e si riprova al turno successivo.

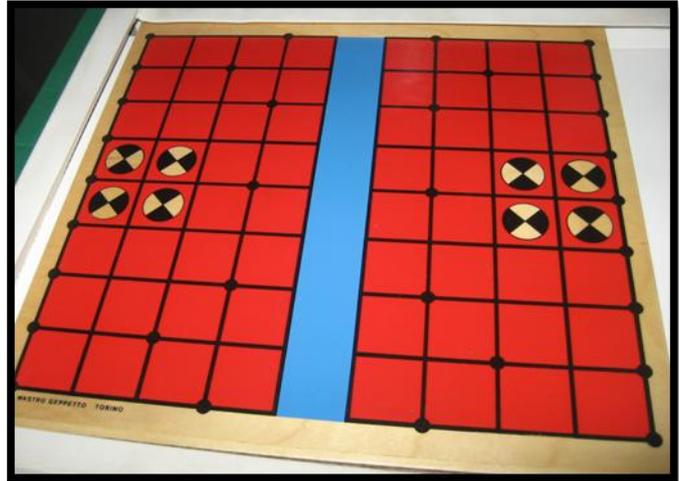
GIO 0003

Scacchi cinesi

3183

1 scacchiera in legno; 32 pedine; istruzioni interne; Mastro Geppetto, Torino

E' la versione cinese degli scacchi, che pare siano stati introdotti dall'India verso la metà del sec. VIII. Rispetto al gioco tradizionale ha subito notevoli trasformazioni: il tavolo di gioco rappresenta due campi nemici divisi al centro dal fiume (il famoso Fiume Giallo) e con due zone raffiguranti le fortezze nelle quali sono confinati il generale con due mandarini.



Ma la trasformazione più originale è indubbiamente l'introduzione tra le pedine della bombarda (già conosciuta dai cinesi 2000 anni fa) che con la

sua traiettoria a parabola cattura solo al di là delle truppe in avanzata.

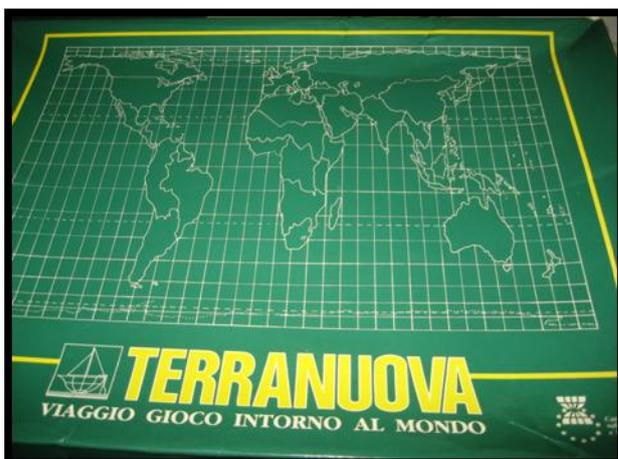
Scopo del gioco è dare scacco matto al generale avversario che sostituisce il re da quando (così dice la leggenda!) l'imperatore Wen-Ti scoprì alcuni viaggiatori stranieri che giocavano a scacchi spostando delle figure in avorio una delle quali rappresentava l'imperatore.

La scoperta che la propria effigie veniva spostata a piacere da uomini comuni provocò le ire dell'imperatore che decise di decapitare gli sfortunati giocatori e sostituire la propria immagine con quella del generale.

GIO 0004

Terranuova: Viaggio gioco intorno al mondo - 1988

3184



Un tabellone planisfero diviso in 30 territori; 30 carte-territori; 30 carte-estrazione territori; 40 carte delle possibilità e avvenimenti; 42 carte jolly; 6 porta-carte; una griglia di rilevamento risorse nascoste; 3 dadi; le banconote da 1.000, 5.000, 10.000; gomma e matita; regolamento e opuscolo informativo di 32 pag..

Perché non invitare anche i ragazzi ad approfondire le dinamiche dei rapporti internazionali?

Dall'esperienza del lavoro di informazione svolto da Terra Nuova in alcune

scuole del Lazio è venuta l'idea di produrre un gioco da tavolo per familiarizzare quel pubblico tanto attento alle tematiche e ai termini stessi delle relazioni fra i paesi. Ideato e realizzato con un gruppo di esperti, questo gioco è destinato a ragazzi di età maggiore dei 10 anni; ogni partita prevede 4/6 giocatori e la durata media è di 2 ore.

Il piano del gioco è un planisfero disegnato sulla base della proiezione di Arno Peters, che ha riconsiderato il rapporto tra le superfici del Nord e quelle del Sud e ci mostra l'Africa e l'America del Sud nelle loro dimensioni reali, non più sacrificate dall'eurocentrismo della cartografia tradizionale. Inoltre questo planisfero non sarà usato per simulare guerre e conquiste, ma per realizzare l'equilibrio delle aree attribuite ad ogni giocatore attraverso un meccanismo di interdipendenza.

GIO 0005

Poko: un gioco sulla vita quotidiana in Sahel - 1991

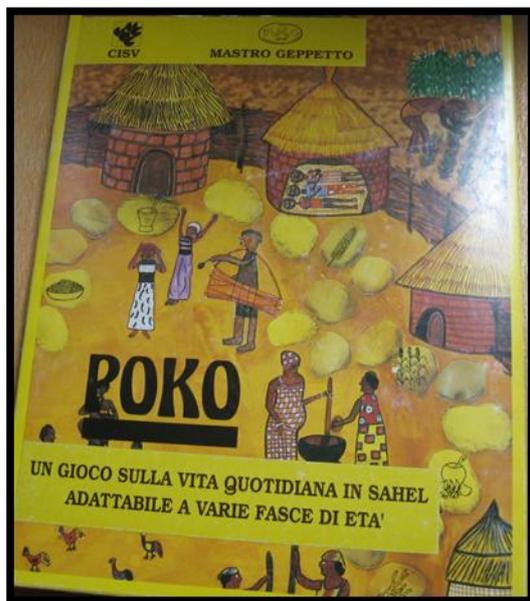
3185

1 cartellone colorato; 42 carte avvenimenti; 60 carte prodotto (acqua, miglio, legno); 18 cartine colorate; 18 cartine prodotto b/n; istruzioni interne; a cura di Arbeitskreis "Kaya", CISV - Mastro Geppetto

Un gioco sulla vita quotidiana in Sahel, adattabile a varie fasce di età:

- gioco di dadi e di espressione corporea (da 3 anni in su)
- gioco di dadi e di memoria (per bambini dai 5 anni in su)
- gioco di dadi e di strategia (per ragazzi dai 10 anni in su)

Un utile strumento didattico per conoscere usi e costumi di popoli lontani.



Poko è una bambina che vive in Africa, in un villaggio a sud del Sahara, in un paese chiamato Burkina Faso. Questo gioco vuole suscitare interesse e simpatia per la gente d'Africa e stimolarvi d'ora in poi ad occuparvi un po' di questo mondo in cui vive Poko. Tre parole chiave introducono a questo mondo:

- l'acqua, fonte di tutta la vita;
- il miglio, pane quotidiano;
- la legna, fonte energetica più importante;

Il piano di gioco dai vivaci colori (un collage di lavori di molti bambini), potrà forse evocare un mondo di fiaba. Ma la lotta per l'acqua, il miglio e la legna, come anche gli altri problemi presentati dalle carte Avvenimenti, vi introdurranno nella vita reale.

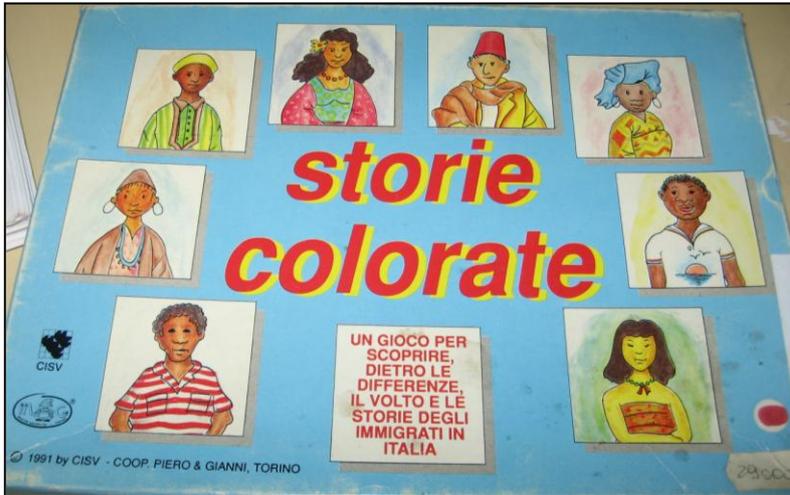
Vince chi arriva ultimo. Il vincitore non è quello che si affanna per tutta la vita, ma colui che prende tempo, vive appieno e scopre di più.

GIO 0006

Storie colorate - 1991

3186

Un utile strumento didattico per scoprire, dietro le differenze, il volto e le storie degli immigrati in Italia



80 carte (73 numerate + 7 opportunità); istruzioni interne; un fascicolo didattico di 23 pag. - Ed. Cisv; Coop. Piero e Gianni, Torino

Lo scopo del gioco è di ricostruire la storia di un immigrato del Sud del mondo in Italia, completando una sequenza di 7 carte, che ogni giocatore disporrà in ordine di

fronte a sé:

la n.1 presenta il protagonista e l'area geografica di provenienza;

la n.2 i giochi dei bambini di vari paesi;

la n.3 le attività nel paese d'origine;

la n.4 le cause dell'emigrazione;

la n.5 le condizioni in cui si è svolto il viaggio;

la n.6 la prima occupazione in Italia;

la n.7 le prospettive e le speranze.

GIO 0007

Mos Xam 35 XOB (ou La fureur de savoir) - 2000

3187

Istruzioni interne in lingua Wolof (senegalese) e francese – Dakar



35 carte divise in 5 gruppi; 25 segnalini di tre colori per le penalizzazioni

Si tratta di un gioco di “famiglie”, dove però gli elementi che le compongono hanno nomi in lingua originale e senza traduzione; i cartoncini colorati servono per le penalizzazioni.

Una scatola di cartone con scacchiera in foglio e 32 pedoni di legno disegnati coi caratteri cinesi per giocare agli scacchi

N° giocatori	2
Età	5+
Preparativi	2 minuti
Durata	10-100 minuti
Fortuna	Ininfluyente

Scacchiera per lo *xiangqi*

Lo **xiangqi** (cinese tradizionale: 象棋, cinese semplificato: 象棋, pinyin: xiàngqí) è un antico gioco cinese, della famiglia degli scacchi ancora oggi praticato in Cina. Viene giocato nei locali e lungo le strade, parrebbe sin dal IV secolo a.C. È anche chiamato *Gioco degli scacchi cinese*.

Scacchiera

La scacchiera dello xiangqi, è composta da 10 file orizzontali e 9 colonne verticali. I pezzi vengono posizionati sulle intersezioni, come nel go; le intersezioni sono chiamate anche punti.

Al centro delle prime tre file, un quadrato di 9 punti, rappresenta il castello, l'area di movimento dell'imperatore e dei due consiglieri. La scacchiera è inoltre divisa a metà in orizzontale, da una fila senza case, chiamata fiume, che divide idealmente il territorio dei due giocatori. Il valore dei pezzi in ordine decrescente è: imperatore, torre, cannone, cavallo, consigliere, elefante, pedone.

Regole

Ogni pezzo, rispettando le proprie regole di movimento, è in grado di catturare qualsiasi pezzo avversario rimuovendolo dal gioco e prendendone la posizione. Scopo del gioco è quello di dare scacco matto all'imperatore avversario.

Scacco e scacco matto

Quando l'imperatore è minacciato di cattura da parte di un pezzo avversario si dice che è sotto scacco e, alla mossa seguente, il giocatore che lo controlla è obbligato rimuovere la condizione di scacco spostando l'imperatore oppure muovendo un altro pezzo per catturare la pedina che dà scacco o per interporre tra questa e l'imperatore. Quando ciò non è possibile è scacco matto e la partita termina con la sconfitta del giocatore il cui re risulta indifendibile e la vittoria del suo avversario.

Per dare scacco matto si devono quindi verificare tutte queste condizioni contemporaneamente:

- l'imperatore è sotto scacco (attaccato da uno dei pezzi avversari);
- tutte le intersezioni sulle quali l'imperatore potrebbe fuggire sono controllate dai pezzi avversari o occupate dai propri pezzi;
- il pezzo che dà scacco all'imperatore non può essere catturato da uno dei pezzi avversari;
- lo scacco all'imperatore non può essere bloccato interponendo un altro pezzo.

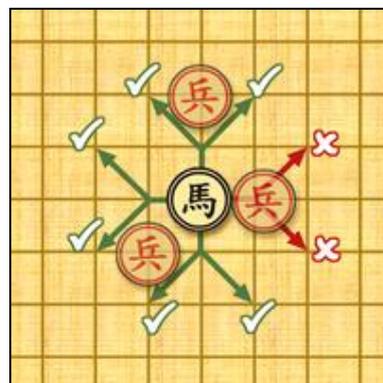
Il movimento dei pezzi:

Pedoni

Prima di attraversare il "fiume" possono solo avanzare di una intersezione per volta. Dopo aver attraversato il fiume possono avanzare oppure spostarsi di una intersezione a destra o a sinistra.

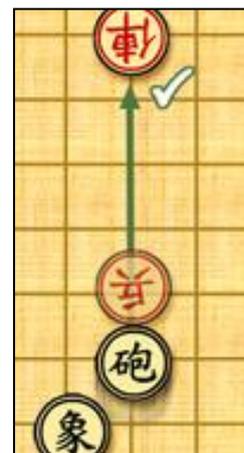
Cavalli

Il cavallo muove a "L" ma può essere bloccato. Similmente agli scacchi tradizionali questi pezzi si muovono a "L", quindi di una intersezione orizzontale o verticale combinata con una diagonale (nella stessa direzione). Però, a differenza degli scacchi, non ha la capacità di "saltare" ovvero il cavallo può essere bloccato se ci sono pezzi (rossi o neri) tra l'intersezione in cui sta e quella in cui si vorrebbe muovere.



Elefanti

Possono muoversi di due unità diagonali nella stessa direzione. Non possono attraversare il "fiume" quindi devono rimanere sempre nella propria metà della scacchiera. L'elefante può essere bloccato se c'è un pezzo (rosso o nero) nella prima intersezione che incrocia.



Torri

Si possono muovere verticalmente o orizzontalmente di un qualsiasi numero di intersezioni.

Cannoni

Il cannone cattura scavalcando la pedina che si interpone tra lui e il suo obiettivo. Si possono muovere verticalmente o orizzontalmente di un qualsiasi numero di unità. A differenza di ogni altra pedina, però, il cannone può catturare soltanto se c'è un altro pezzo (uno e uno solo, nero o rosso che sia) che si interpone nella traiettoria tra lui e il suo obiettivo.

Consiglieri

Si possono muovere limitatamente nello spazio del "castello" di una unità diagonale per volta.

Imperatore

Può muoversi all'interno del "castello" di una intersezione per volta solo orizzontalmente o verticalmente. Esercita la sua influenza anche sulla stessa verticale del castello avversario. Infatti l'imperatore può dare scacco all'imperatore avversario se esso si trova sulla stessa verticale (e non ci sono pezzi tra di loro).

Numero e valore

Pezzo	Simbolo (ideogramma e occidentale)				Numero	Valore
Pedone					5	2
Cannone					2	8,5
Torre					2	9
Cavallo					2	2,5
Elefante					2	2
Consigliere					2	1,5
Imperatore						

2 tavole di legno 30x30 con gli schemi per giocare a 11 giochi diversi:
 Scacchi, Dama, Backgammon, Tris, Pass-out, Snakes & Ladders, Ludo, Solitario, Dama cinese, Nine men's Morris, Timber Tower (istruzioni interne)

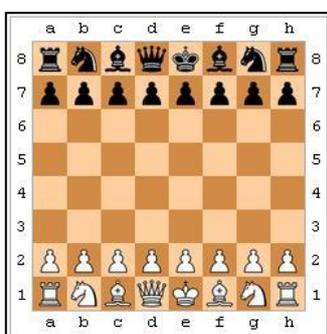
Consigliato per bambini da 8 a 12 anni

48 legnetti per giocare a Timber Tower;
 32 pedine gialle e rosse per Solitario; 20 pezzi per Nine men's Morris; 2 dadi; 32 scacchi; 24 pedine per Dama, Tris, Backgammon; 44 pedine piccole per Pass Out;



Scacchi

Gli **scacchi** sono un gioco da tavolo di strategia che vede opposti due avversari, detti *Bianco* e *Nero* dal colore dei pezzi che muovono. Gli scacchi si giocano su una tavola quadrata detta scacchiera, composta da 64 caselle di due colori alternati e contrastanti, sulla quale all'inizio si trovano trentadue pezzi, sedici per ciascun colore: un re, una donna (detta anche *regina*), due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni; l'obiettivo del gioco è dare scacco matto, ovvero attaccare il re avversario senza che esso abbia la possibilità di sfuggirvi.



Posizione dei pezzi all'inizio di una partita

Elenco dei pezzi in ordine teorico crescente di importanza:

Pezzo	Pedone	Cavallo	Alfiere	Torre	Donna	Re
Simbolo						
Quantità iniziale	8	2	2	2	1	1

Originatisi nell'impero Sassanide o forse in India attorno al VI secolo, gli scacchi sono giunti in Europa attorno all'anno 1000, grazie probabilmente alla mediazione degli Arabi; diffusisi nell'intero continente, hanno raggiunto una forma pressoché moderna nel XV secolo in Italia e in Spagna, mentre il regolamento odierno si è "congelato" nel XIX secolo.

La donna e la torre sono detti "pezzi pesanti", in quanto sono in grado di dare matto con l'aiuto del solo re; l'alfiere ed il cavallo sono invece "pezzi minori" o "leggeri", in quanto non sono in grado di dare matto con l'aiuto del solo re. I pedoni occupano rispettivamente la seconda e la settima traversa, mentre i pezzi prendono posizione nella prima e nell'ottava traversa. A partire dai due angoli, in modo simmetrico, ogni giocatore posiziona torre, cavallo e alfiere e, per concludere, la donna, sulla casa del proprio colore rimasta libera, e il re nella casa di colore opposto.

Il giocatore che muove per primo, ovvero quello che vede il proprio re a destra della propria donna, si chiama convenzionalmente "Bianco", l'altro "Nero". Ciascun pezzo degli scacchi si muove con precise modalità. Nessun pezzo può andare a occupare una casa in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una casa occupata da un pezzo avversario, effettuando in tal caso una "cattura", cioè eliminando dalla scacchiera il pezzo nemico e prendendo il suo posto. Si dice che un pezzo "attacca" o "minaccia" una casa se esso può muoversi su di essa.

- L'alfiere può muoversi su una qualunque casa della stessa diagonale rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. Ciascun alfiere non cambia mai il colore delle case su cui si muove: per questo i giocatori parlano di alfieri "campochiaro" o "camposcuro", a seconda del colore delle case in cui si trovano.
- La torre può muoversi su una qualunque casa della stessa traversa o della stessa colonna rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. La torre è anche coinvolta nella speciale mossa del Re chiamata arrocco, che sarà descritta più avanti.
- La donna, il pezzo più potente di tutti, può scegliere ad ogni mossa se muoversi come un alfiere o come una torre, eccettuato il fatto che non può, a differenza di quest'ultima, prendere parte all'arrocco.
- Il cavallo può muoversi su una delle case a lui più vicine che non appartengono alla traversa, alla colonna e alle diagonali passanti per la sua casa di partenza. Un cavallo al centro della scacchiera ha a disposizione otto case ("rosa di cavallo") verso le quali muoversi, mentre se si trova al bordo la sua mobilità è ridotta a quattro case e se si trova in un angolo a due. Il movimento del cavallo può essere immaginato co-

me la somma di uno spostamento orizzontale di una casa e di uno verticale di due (o viceversa), disegnando una "L". Tale traiettoria è però "virtuale", nel senso che il cavallo, a differenza di tutti gli altri pezzi, si può portare direttamente sulla nuova casa senza che il percorso effettuato sia necessariamente sgombro, si dice che può "saltare". Si noti che ad ogni mossa il cavallo cambia il colore della casa in cui si trova.

- Il pedone segue regole di movimento leggermente più complesse:
 - Alla sua prima mossa, ossia quando parte dalla posizione iniziale, ciascun pedone può muovere di una oppure due case in avanti, a scelta del giocatore, a patto che la casa di destinazione ed eventualmente la casa saltata siano libere. Il pedone non può infatti catturare i pezzi che incontra sulle case frontali. Nelle sue mosse successive il pedone può avanzare solo di una casa per mossa, a patto che questa sia libera. A differenza degli altri pezzi non può muovere all'indietro.
 - Il pedone è il solo pezzo che cattura in maniera differente da come muove. Può catturare un pezzo nemico solo se si trova su una delle due case poste diagonalmente in avanti rispetto alla sua casa di partenza (vedi diagramma), ma non può muovere in queste case se esse sono libere.
 - Quando, eseguendo la sua prima mossa di due case in avanti, il pedone viene a trovarsi di fianco ad un pedone avversario, quest'ultimo può alla mossa successiva catturarlo *en passant*, come se il primo fosse avanzato di una sola casa. L'*en passant* può essere eseguito solo come mossa successiva alla spinta del pedone avversario di due case, altrimenti si perde il diritto a compiere tale presa.
 - Se un pedone riesce ad avanzare fino all'ottava traversa, viene promosso, ossia sostituito con un pezzo dello stesso colore (donna, torre, alfiere o cavallo, a scelta del giocatore), indipendentemente dai pezzi già presenti sulla scacchiera. È dunque possibile avere un numero di esemplari di un certo pezzo maggiore rispetto a quello iniziale. L'effetto è immediato, ad esempio si può dare scacco o scacco matto con una promozione se il re avversario è nel raggio di azione del nuovo pezzo. Nella pratica il pedone viene quasi sempre promosso a donna, che è il pezzo più forte, tuttavia in alcuni casi può essere conveniente scegliere un altro pezzo per ottenere il massimo vantaggio, ad esempio per dare scacco col cavallo. In questi casi si parla di "promozione minore".

- Il re si può muovere in una delle case adiacenti (anche diagonalmente) a quella occupata, purché questa non sia controllata da un pezzo avversario. Una sola volta in tutta la partita ciascun re può usufruire di una mossa speciale, nota come arrocco: questo si realizza spostando il re di due case orizzontalmente (verso destra o sinistra) e ponendo la torre verso la quale il re si è mosso nella casa compresa tra quelle di

partenza e di arrivo del re. Questo si può fare solamente se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte:

1. Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco;
2. Non ci devono essere pezzi (amici o avversari) fra il re e la torre utilizzata;
3. Né la casa di partenza del re, né la casa che esso deve attraversare, né quella di arrivo devono essere minacciate da un pezzo avversario, cioè il re non deve essere sotto scacco né prima né dopo né "durante" l'arrocco.

Il re è l'unico pezzo che non viene mai catturato, ma solo minacciato. Quando il re di uno dei due giocatori è minacciato (ovvero, come si dice, è "sotto scacco") non è consentita alcuna mossa che lasci il proprio re in tale condizione: deve cioè essere effettuata una mossa che pari la minaccia. Se il giocatore non può sottrarre in alcun modo il Re dallo scacco, si tratta di scacco matto e la partita termina con la vittoria dell'avversario. Se non è possibile effettuare alcuna mossa legale ma il re non si trova sotto scacco, allora si tratta di stallo e la partita termina con il risultato di parità.

Conclusione della partita

Lo scopo degli scacchi consiste nel dare "scacco matto" al re avversario. Si ha scacco matto quando il re si trova sotto la minaccia diretta dei pezzi avversari e non ha possibilità di sottrarsi ad essa, quindi sarebbe sicuramente catturato alla mossa successiva, se non si trattasse del re. Lo scacco matto determina la conclusione della partita con la sconfitta del giocatore che lo subisce. Lo "scacco" invece è l'attacco (parabile) che un pezzo avversario porta al re. L'avversario non può eseguire alcuna mossa che metta o lasci il proprio re sotto "scacco". La partita può terminare anche per abbandono da parte di un contendente, ovviamente con la vittoria dell'altro.

Dama

La **dama** è un gioco da tavolo tradizionale per due giocatori. La parola "dama" proviene dal latino "*domina*" ed indica il "pezzo sovrano" e per estensione l'intero gioco. Esistono regole di gioco diverse, prevalentemente nazionali, dato che in quasi tutti i paesi la dama, col tempo, ha assunto regole proprie benché simili.

Le caratteristiche che accomunano tutti i tipi di dama sono l'essere un gioco da tavolo di strategia in cui due giocatori muovono i rispettivi pezzi (pedine e dame) su di un supporto, chiamato damiera, che consta di 64 caselle o di 100 caselle o di 144, metà scure e metà chiare e catturano i pezzi avversari mediante lo "scavalcamiento" degli stessi.

Regole generali

La dama si svolge tra due giocatori disposti ai lati opposti di una damiera che muovono alternativamente i propri pezzi, un giocatore ha i pezzi bianchi, l'altro quelli neri. I pezzi si muovono diagonalmente, solo sulle caselle scure non occupate da altri pezzi ed hanno la possibilità di prendere (o "mangiare") quelli avversari, scavalcandoli. I pezzi catturati vengono rimossi dalla damiera ed esclusi dal gioco. Il giocatore a cui vengono catturati tutti i pezzi o che, al suo turno di mossa, è impossibilitato a muovere, ha perso.



I pezzi semplici ("**pedine**") possono muoversi di una sola casella alla volta, diagonalmente ed in avanti, possono inoltre prendere un pezzo avversario facendo un movimento di due caselle nella stessa direzione saltando sopra il pezzo avversario nella casella intermedia. Se nella casella di arrivo si presentano per la pedina le condizioni di una nuova presa, si è in presenza di una presa multipla che va effettuata nello stesso turno di gioco. Nella dama internazionale possono mangiare sia avanti che indietro (sempre diagonalmente).

Quando una pedina raggiunge la **base avversaria**, ossia la riga più distante nella sua direzione di marcia, diventa **dama**. La dama viene contrassegnata apponendo un ulteriore pezzo sopra il primo e gode di particolari poteri: a differenza delle pedine può muoversi e catturare sia avanti che indietro. Nella dama internazionale, la dama può muoversi diagonalmente, con una singola mossa, di quante caselle vuole, come l'alfiere negli Scacchi. Si noti, però, che la presa è diversa da quella scacchistica visto che la dama, nel gioco internazionale, per catturare un pezzo deve scavalcarlo. Nel gioco internazionale, una dama, dopo la presa, può fermarsi a piacere in una delle caselle libere oltre il pezzo preso. Per definire queste caratteristiche della dama nel gioco internazionale si parla spesso di **dame volanti**.

Durante una partita potrebbe verificarsi l'episodio di patta. Quando nessuno dei due giocatori ha un vantaggio sufficiente a forzare la vittoria, la partita viene dichiarata pari. Inoltre, qualora venga effettuato un numero di mosse superiore a 40 (ossia 40 per il bianco e 40 per il nero) senza che vi siano stati cambi o spostamenti di pedine, allora la partita è patta.

Regole standard delle varie versioni nazionali

- Dama italiana - Nell'antica Roma si chiamava "ludus dominarum" (gioco delle padrone/signore). È lecito immaginare che anche Giulio Cesare conoscesse il gioco e la relativa strategia difensiva a forma di piramide, considerata la strategia difensiva delle legioni narrata nel *De bello Gallico*. Si gioca su una damiera 8x8, analoga alla scacchiera degli

scacchi, con l'unica differenza che è ruotata di novanta gradi (il cantone, ossia la casella nera d'angolo, va in basso a destra). Le pedine sono 12 per giocatore e comincia il giocatore con i pezzi chiari ("il bianco"). Le pedine non possono mangiare le dame, né possono mangiare all'indietro. Nel caso di più possibilità di presa, c'è l'obbligo di prendere nell'ordine di priorità: dove ci sono più pezzi, dove ci sono i pezzi di maggior valore (dame) e dove s'incontrano prima i pezzi di maggior valore. A parità di numero di pezzi, se c'è la possibilità di presa sia con la pedina che con la dama, è obbligatorio prendere con la dama. È giocata principalmente in Italia e in alcuni paesi del Nordafrica.

- Dama internazionale (detta anche dama polacca) - Si gioca su damiera 10x10 con cantone a sinistra e 20 pezzi a testa. Prima mossa al bianco. La presa è obbligatoria, con precedenza alle prese di un maggior numero di pezzi. Le pedine muovono solo avanti, ma mangiano avanti, indietro e mangiano anche le dame. La dama si muove in diagonale, in tutte le direzioni, di un numero di caselle a propria scelta. La dama mangia, secondo le proprie regole di movimento, tutti i pezzi avversari per la presa del maggior numero possibile di pezzi avversari, incrociando ove possibile con le altre diagonali e potendo passare più volte sulle stesse caselle vuote, ma non su uno stesso pezzo. La dama può fermarsi in una casella posta sulla diagonale che segue l'ultimo pezzo catturato. Se una pedina raggiunge la base avversaria dopo una presa ed ha la possibilità di prendere un altro pezzo, è obbligata a prenderlo senza fermarsi a dama rimanendo al grado di pedina. È giocata soprattutto nei Paesi Bassi (dove vi sono giocatori professionisti), in Francia, nei paesi dell'ex Unione Sovietica, in alcune nazioni africane e in diversi stati dell'Europa orientale.
- Dama inglese - La damiera è 8x8 con cantone a sinistra, 12 pezzi a testa e prima mossa al nero. Le pedine mangiano solo in avanti, ma possono prendere anche le dame. In caso di più possibilità di presa c'è sempre libera scelta. È giocata nel Regno Unito ("draught") e negli USA ("checkers"). La dama inglese è stata risolta nel 2007 dal gruppo di lavoro che ha sviluppato il programma Chinook: una partita senza errori finisce necessariamente in parità.
- Dama brasiliana - Esattamente le stesse regole della dama internazionale, ma viene giocata in una damiera 8x8. È giocata in Brasile.
- Dama canadese - Esattamente le stesse regole della dama internazionale, ma viene giocata in una damiera 12x12 con 30 pedine a testa. È principalmente giocata in Canada.
- Dama pool - Ha le stesse regole della dama brasiliana, ma con libertà di scelta in caso di più possibilità di presa. A differenza della dama brasiliana, nella dama pool il nero muove per primo. È giocata negli Stati Uniti sud orientali.

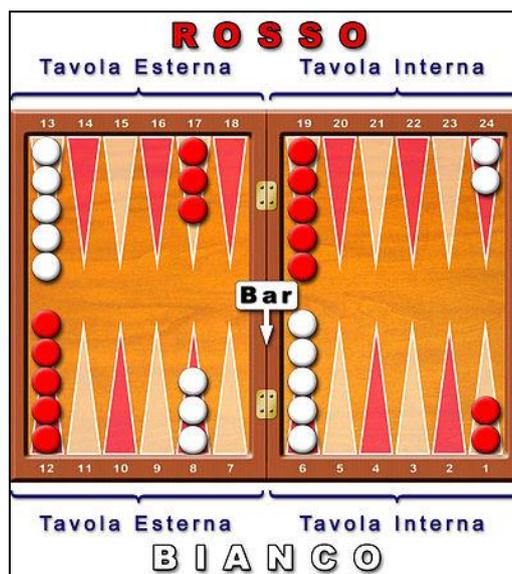
- Dama spagnola - È come la dama italiana, ma con le dame della versione internazionale. Inoltre, in presenza di più scelte non c'è l'obbligo di prendere dove per prima si cattura una dama e le pedine possono catturare anche le dame. È giocata in Spagna, Nordafrica e Sud America.
- Dama russa - Esattamente le stesse regole della dama brasiliana, con l'unica eccezione della pedina che arriva alla base avversaria dopo una presa e ha la possibilità di continuare la presa. Anche in questa versione la pedina continua la presa, ma diventa automaticamente dama. È giocata principalmente in Russia e in Israele.
- Dama turca - A differenza di tutte le altre dame, le pedine si muovono in verticale e in orizzontale. Nel caso di più possibilità di presa è obbligatorio catturare il maggior numero di pezzi. La dama è volante e muove come la torre negli Scacchi. Ogni giocatore parte con 16 pezzi disposti sulla seconda e terza riga della damiera. È giocata nei paesi del Medio Oriente.

Backgammon

Il **backgammon**, in italiano Tavola Reale, è un gioco da tavolo per due giocatori. Ciascun giocatore possiede 15 pedine che muove lungo 24 triangoli (punti) secondo il lancio di due dadi. Lo scopo del gioco è riuscire per primi a rimuovere tutte le proprie pedine dalla tavola, cercando nel contempo di bloccare l'avversario e di evitare le sue azioni di disturbo.

Introduzione

Il **backgammon** è un gioco per due persone. Si utilizza una tavola su cui sono disegnati ventiquattro triangoli, chiamati punte (*points*). I triangoli, a colori alterni, sono raggruppati in quattro quadranti, composti da sei punte ognuno. I quadranti sono chiamati tavola interna o casa (*home board*) e tavola esterna (*outer board*) del giocatore e del suo avversario. Le tavole interne e quelle esterne sono separate, al centro della tavola, da una striscia chiamata *bar*.

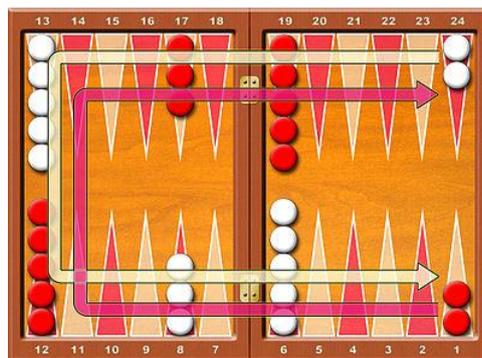


Per ciascun giocatore le punte sono numerate a partire dalla propria tavola interna. Il punto più lontano per ogni giocatore è quindi il ventiquattro, che equivale alla punta uno dell'avversario. Ciascun giocatore possiede quindici pedine di un proprio colore. Il posizionamento iniziale delle pedine è: 2 pedine su ogni punto ventiquattro, 5 su ogni punto tredici, 3 su ogni punto otto e 5 su ogni punto sei. Entrambi i giocatori possiedono una coppia di dadi e

per tirarli utilizzano un bussolotto. Un dado (o cubo) del raddoppio (*doubling cube*), con i numeri 2, 4, 8, 16, 32 e 64 riportati sulle facce, è utilizzato per tener traccia della puntata corrente e per aumentarla durante lo svolgimento della partita.

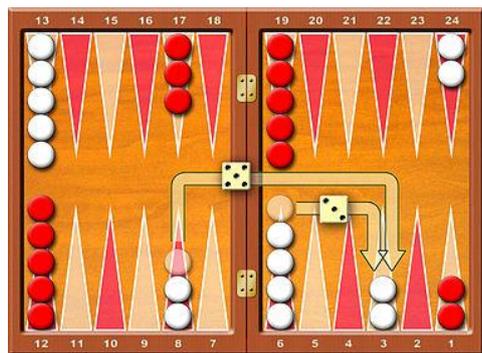
Lo scopo del gioco

Lo scopo del gioco, per ogni giocatore, è quello di portare tutte le proprie pedine nella propria casa e successivamente di portarle fuori (*bear off*). Il primo giocatore che le ha portate fuori tutte vince la partita.

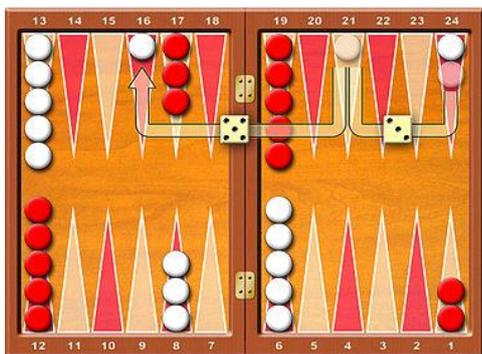


Il movimento delle pedine

Per iniziare la partita, ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo ed i numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i due dadi appena lanciati. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono essere tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi. Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni. Per evitare contestazioni, un lancio è considerato valido solo se entrambi i dadi si fermano in piano sulla tavola interna. I numeri ottenuti con i dadi indicano di quanti punti (*pips*), il giocatore deve muovere le proprie pedine. Le pedine devono sempre essere mosse in avanti, verso le punte corrispondenti a numeri più bassi. Le regole per il movimento delle pedine sono le seguenti:



- Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie (che è detta anche "casa").
- I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi sempre su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se almeno uno dei punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) è aperto.

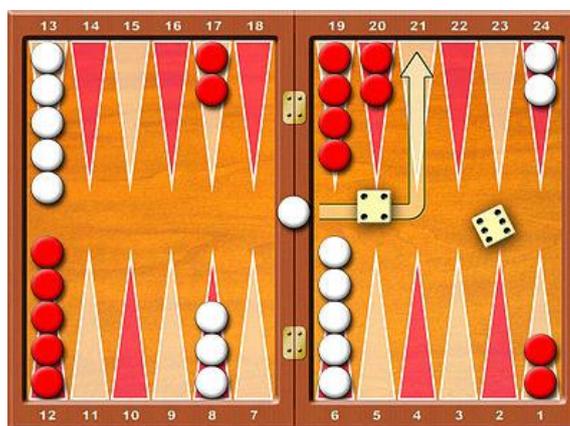


Un altro modo di muovere il 5 e 3. Il Bianco muove una pedina dal suo punto 8 ed un'altra dal punto 6 per costruire una "casa" nel punto 3.

- Un giocatore che ottiene due numeri uguali, muove il doppio delle mosse. Per esempio, un giocatore che ottiene 6 e 6, ha quattro mosse da sei spazi a disposizione, che può completare con la combinazione di pedine che lui ritiene più appropriata.
- Un giocatore *deve* utilizzare entrambi i numeri che ottiene (o quattro se ha ottenuto un doppio), ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, quando non è possibile usarli tutti e quattro, devono essere giocati più numeri possibili.

Mangiare e Rientrare

Una singola pedina, qualsiasi sia il colore, che occupi da sola un punto è detta "scoperta" (*blot*). Se una pedina finisce su una pedina scoperta dell'avversario, quest'ultimo viene mangiato o colpito (*hit*) e posto sul *bar*. Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine sul *bar*, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare *tutte* le proprie pedine nella tavola interna dell'avversario. Ciò consiste nel prelevarla dal *bar* e porla su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.



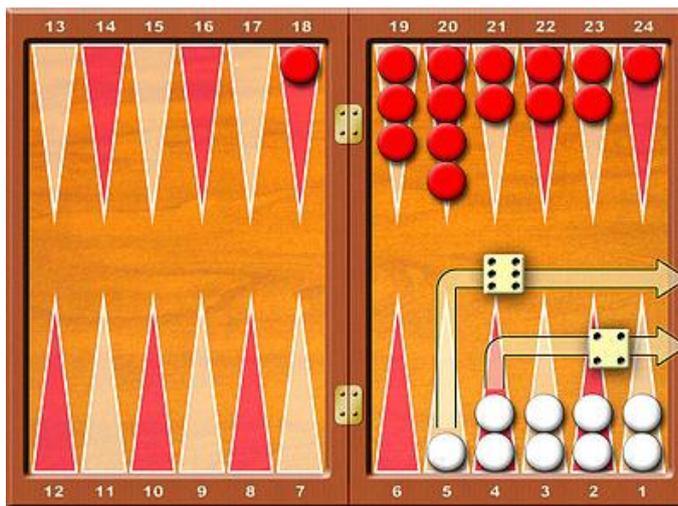
Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può far rientrare una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i punti siano già occupati da due o più pedine avversarie. Se il Bianco ottiene 6 e 4 dai dadi ed ha una pedina sul *bar*, deve far entrare quella pedina sul punto 4 del Rosso in quanto il punto 6 del Rosso (19 del Bianco) è bloccato.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri che ha ottenuto per il rientro, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti. Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal *bar*, il giocatore deve usare gli eventuali numeri non utilizzati dei dadi muovendo quella stessa pedina oppure una qualsiasi altra.

Portare fuori le pedine

Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sulla propria casa, può iniziare a portarle fuori dalla tavola (*bear off*). Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere in maniera legale una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal punto più alto che è ancora occupato da una qualche sua rimanente pedina. Il giocatore non è però obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite.

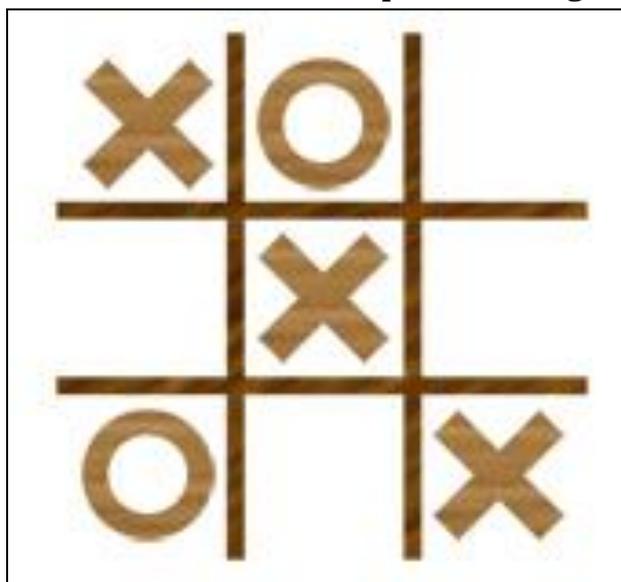


Il Bianco ottiene 6 e 4 dai dadi e porta fuori una pedina dal punto 5 ed un'altra dal punto 4.

Per far uscire una qualsiasi pedina, un giocatore deve avere tutte le sue pedine ancora in gioco sulla sua tavola interna. Se una pedina viene mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte e 15 le pedine ha vinto la partita.

Tris

Il **tris** (noto anche come **filetto**, **fila tre**, **crocetta e pallino**, **zero per**, **cerchi e croci**, **tria**, **OXO**, **XOXO**, o, nel mondo anglosassone, **tic-tac-toe**) è un popolarissimo gioco di carta e matita astratto a informazione perfetta. Si gioca su una griglia quadrata di 3×3 caselle. A turno, i giocatori scelgono una cella vuota e vi disegnano il proprio simbolo (di solito un giocatore ha come simbolo una "X" e l'avversario un cerchio). Vince il giocatore che riesce a disporre tre dei propri simboli in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Se la griglia viene riempita senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a completare una linea retta di tre simboli, il gioco finisce in parità. Nel caso in cui il gioco finisse in parità, la partita è detta "patta", come nel gioco da tavolo degli scacchi.



Pass-out

Due giocatori, ciascuno con un paio di dadi e 15 marker, lanciano a turno e coprono la combinazione corrispondente al proprio lancio (il primo a partire sarà il giocatore col marker più scuro). Una volta coperti tutti gli spazi, vincerà chi avrà posizionato sul tavolo il maggior numero di marker.

Snakes & Ladders - Scale e serpenti (India - XIX secolo)



N° giocatori	2+
Età	1+
Preparativi	1 minuto
Durata	10-20 minuti
Fortuna	Determinante

Scale e serpenti è un gioco da tavolo tradizionale, nato in Inghilterra e diffuso soprattutto nei paesi di lingua inglese (il nome originale è snakes and ladders). Si tratta di un semplicissimo gioco di percorso piuttosto simile al gioco dell'oca. Come nel gioco dell'oca, l'esito di una partita è completamente determinato dal lancio dei dadi.

Tabellone e regole

Il tabellone tradizionale di "scale e serpenti" rappresenta un percorso di forma bustrofedica, solitamente costituito da 10 righe di 10 caselle. Il percorso è reso più complesso da un certo numero di "scale" e "serpenti" che attraversano il tabellone verticalmente, congiungendo due caselle di righe diverse. La posizione delle scale e dei serpenti può variare.

Analogamente a quanto avviene nel gioco dell'oca, i giocatori procedono del numero di caselle indicato dal lancio di un dado. Un segnalino che arriva in una casella posta "ai piedi" di una scala viene spostato alla casella in cima alla scala; viceversa, un segnalino che arriva in una casella con la bocca di un serpente "retrocede" fino alla coda. Nella maggior parte delle versioni, un giocatore che lancia un 6 ha diritto a giocare ancora.

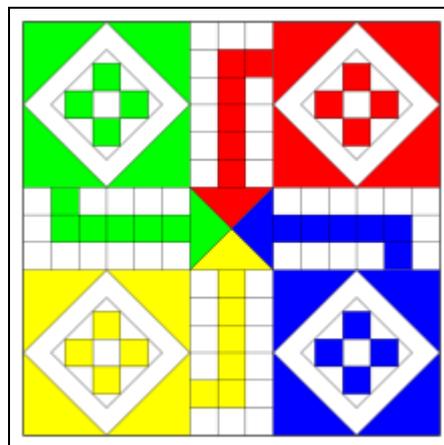
Vince chi arriva per primo all'ultima casella del percorso. In alcune varianti (non sempre), l'ultima casella deve essere raggiunta con un lancio di dado esatto; eventuali punti in eccesso porterebbero il segnalino a raggiungere la meta per poi retrocedere dei punti residui.

Ludo

Ludo (dal latino *ludus*, "gioco") è un popolare gioco da tavolo di percorso; può essere considerato una semplificazione dell'indiano Pachisi. Fu pubblicato per la prima volta nel 1896 dalla casa editrice John Jaques & Son di Londra, a cui si devono numerosi altri "classici" fra cui il gioco delle pulci e scale e serpenti.

Tavoliere del ludo

Il tavoliere del ludo contiene un percorso di caselle che segue i bordi di una croce. In ciascuno dei bracci della croce è presente anche un percorso speciale, di 6 caselle, che inizia da una "casella speciale", la *casella di partenza*, situata sul bordo della croce, e prosegue fino a una casella centrale (la *casella di arrivo*). A ogni giocatore viene assegnata una colonna, e un insieme di pezzi (in genere quattro). I pezzi e le colonne dei diversi giocatori sono contraddistinti da diversi colori. Le pedine dei giocatori fanno il loro ingresso nel tavoliere a partire dalla casella di partenza, e devono percorrere l'intero tabellone; tornati alla casella di partenza, imboccheranno il percorso verso la casella di arrivo.



Regole

Inizialmente, i pezzi dei giocatori sono collocati fuori dal tabellone (verranno introdotti in gioco gradualmente; vedi sotto). Per far entrare in gioco un pezzo bisogna che al tiro dei dadi esca 6. A turno, i giocatori lanciano un dado e spostano i loro pezzi in funzione del numero uscito. Per ogni lancio di dado si può spostare un solo pezzo, del numero di caselle corrispondenti.

Se il giocatore di turno ottiene 6 con il dado, ha diritto a giocare nuovamente. Inoltre, può scegliere se spostare di 6 caselle un pezzo già in gioco, oppure fare entrare sul tabellone un nuovo pezzo. Se un giocatore non può fare una mossa valida, passa il turno.

Un pezzo non può terminare il proprio movimento in una casella occupata da un altro pezzo dello stesso colore. Se invece termina il proprio movimento in una casella occupata da un pezzo avversario, il pezzo viene rimosso dal gioco e dovrà essere nuovamente fatto entrare con un 6.

Quando un pezzo ha completato il giro del tavoliere, dalla casella iniziale procede nella "colonna finale" che conduce alla casella di arrivo. Da questo momento, il pezzo può essere mosso solo facendo il numero esatto che lo porta nella casella di arrivo. Vince il giocatore che per primo completa il percorso con tutti i suoi pezzi.

Solitario

1 giocatore. Posizionare le 32 pedine sul campo da gioco. Lasciare libera solo la parte centrale.

Iniziare con qualsiasi pedina che dovrà saltarne un'altra, terminando su un campo libero, spostandosi solo in direzione orizzontale o verticale. La pedina saltata viene tolta dalla tavola. Il risultato ottimale si otterrà quando sulla tavola ci sarà una sola pedina al centro del campo da gioco. E' difficile ma non impossibile.

Dama cinese

N° giocatori	2-6
Età	5+
Preparativi	1 minuto
Durata	10-30 minuti
Fortuna	Ininfluyente



Regole

La **dama cinese** è un gioco da tavolo astratto a cui possono partecipare da due a sei giocatori. Si gioca su di una scacchiera esagonale formata da caselle circolari disposte con le sei stazioni a formare una stella a sei punte. L'obiettivo del gioco è di spostare le proprie pedine da una punta a quella opposta. Le pedine possono muoversi come nella Dama tradizionale: una mossa in diagonale o più mosse "saltando le pedine altrui". Le pedine che vengono saltate non si eliminano, in quanto per vincere il gioco sono necessarie tutte le pedine. Un giocatore può saltare anche le proprie pedine, e può muoversi sempre sia avanti che indietro (sempre diagonalmente). Una pedina, come nella dama tradizionale, non può saltare in un colpo solo due pedine consecutive.

Storia

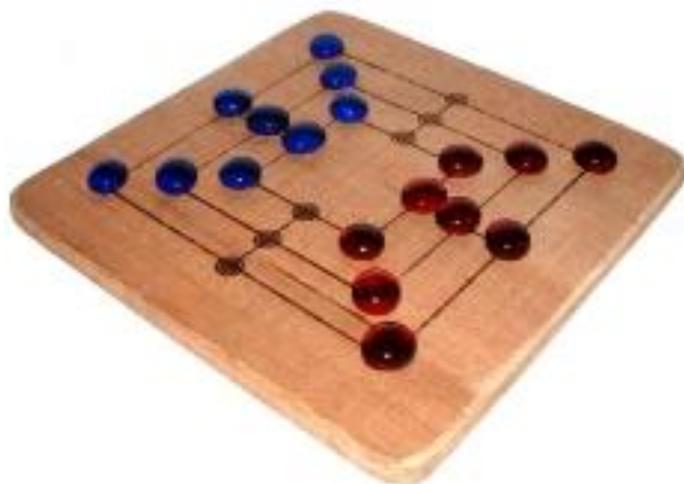
Nonostante il nome, la dama cinese non è stata inventata in Cina (non è una variante della dama né degli scacchi cinesi): la sua origine è tedesca ed è un gioco molto diverso dalla dama. Questo nome è una traduzione di Chinese checkers, nome che le è stato dato successivamente negli Stati Uniti perché suonava più esotico. Il suo nome originale in tedesco è Stern-Halma, poiché è molto simile al gioco Halma, da cui differisce principalmente per la scacchiera a stella (Stern).

Nine men's Morris - Mulino

Il **mulino** è un gioco da tavolo astratto tradizionale diffuso in gran parte del mondo, con varianti minori nelle regole. Nei paesi anglosassoni si chiama nine men's Morris o merels; in Sudafrica (dove gode di una grande popolarità) si chiama morabaraba o moraba-raba; in India naukhadi; in Somalia shax , in Algeria feldja. In molte lingue, come in italiano, il nome significa "mulino" (per esempio *Mühlespiel* in tedesco e *jeu du moulin* in francese). In Italia viene chiamato anche mulinello, triplice cinta, tria, tela e filetto; questi ultimi due nomi vengono usati anche per indicare il gioco del **tris**, che si può considerare una semplificazione del mulino.

Introduzione

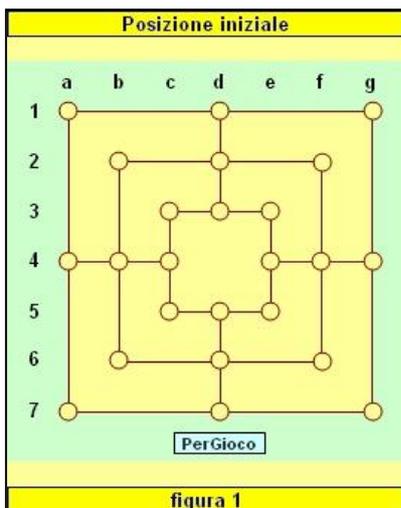
Il Mulino è uno dei giochi più antichi che si conoscano. Lo schema del suo tavoliere si trova inciso sulle pietre del tetto del tempio egizio di Kurna (XV secolo A.C.) e sulla scalinata del tempio di Mihintale, costruito all'epoca del regno di Mahadathika Maha-Naga (9-21 D.C.) nell'odierno Sri Lanka.



Sembra che la sua diffusione abbia coperto ogni angolo della terra: ne sono state scoperte alcune tracce in una necropoli dell'età del bronzo a Wicklow in Irlanda, in una nave vichinga in Norvegia, in Medio Oriente nel luogo dove sorgeva la prima città di Troia. Solo in Italia sono state ritrovate oltre 300 incisioni di tipo rupestre, soprattutto nel Nord, in Piemonte e in Liguria: si tratta di una serie di schemi assai vasta, legati a propria volta all'uso di un numero variabile di pedine.

Nel *Libro de los juegos* Alfonso X Il Saggio, nel Duecento, dedica quattro capitoli al Mulino e propone anche l'introduzione dell'uso dei dadi. Il gioco ha tantissime varianti e denominazioni. Viene spesso chiamato **Filetto**, che in realtà è il nome della sua variante più semplice, detta anche Tic-Tac-Toc. Fra le denominazioni più diffuse citiamo Smerelli, Tela, Merlo, Grissia, Grizia, Tavola Mulino, Mulinello, Tria.

Ovidio, nella sua *Ars Amatoria*, scritta nei primissimi anni dopo Cristo, cita il gioco del Filetto; Shakespeare, nella commedia *Sogno di una notte di mezza estate*, scrive nel secondo atto "The nine men's morris is filled up with mud" ("Il gioco del Mulino <tracciato sul piazzale> è ricoperto di fango"). Fra le varianti del gioco del Mulino si possono annoverare anche l'africano Dara e il cinese Pong Hau K'i.



Come si gioca

Il gioco è composto da:

- un tavoliere con 24 intersezioni, come in figura 1;
- 18 pedine (9 bianche e 9 nere).

Si gioca in due.

La posizione iniziale è quella riprodotta in figura 1 (tavoliere vuoto).

Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Ogni giocatore ha a disposizione una sola mossa per ciascun turno.

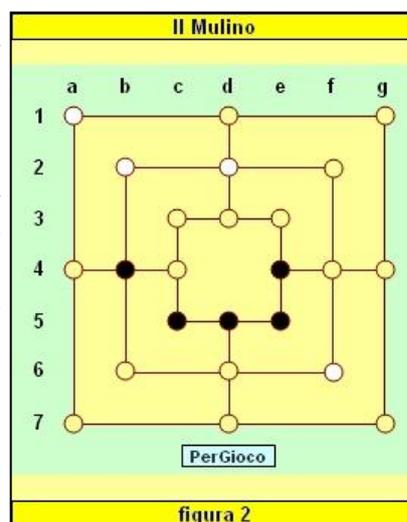
Lo svolgimento del gioco si struttura in tre fasi.

Fase di posizionamento

In questa fase ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina sul tavoliere, in una intersezione ancora libera. In questa fase non è possibile muovere le pedine già collocate sul tavoliere.

Quando un giocatore realizza una fila ininterrotta di tre pedine del proprio colore, poste su una stessa linea continua in orizzontale o in verticale (**ma non in diagonale**) può catturare una pedina avversaria, togliendola dal tavoliere. Le pedine catturate non rientrano più in gioco, nemmeno nelle fasi successive.

L'allineamento di tre pedine è detto "Mulino". Non è possibile catturare una pedina facente parte di un Mulino.



Esempio: In figura 2 il Bianco può giocare in f2 e realizzare un Mulino (la mossa in c3 non crea invece alcun Mulino); il Bianco può così togliere dal tavoliere una pedina avversaria. In questo caso può scegliere fra quella in b4 e quella in e4; le pedine in c5, d5 e e5 formano un Mulino e non possono essere catturate.

La fase di posizionamento termina una volta collocate tutte le 18 pedine a disposizione dei giocatori.

Fase di movimento

Conclusa la prima fase, il giocatore di turno deve, a partire dalla decima mossa, muovere una propria pedina a scelta. Lo spostamento avviene verso un'altra intersezione, purché essa sia libera ed adiacente rispetto a quella di partenza. Il movimento avviene sempre in orizzontale o in verticale, mai in diagonale. Il movimento è sempre obbligatorio. Se un giocatore non ha alcuna possibilità di muovere, perde la partita.

Anche in questa fase, quando un giocatore realizza un Mulino cattura una pedina avversaria (che non appartenga ad un altro Mulino), togliendola dal tavoliere.

Esempio:

Il Bianco in figura 3 può muovere, ad esempio, da a1 in d1, da a1 in a4, da d2 in d1, da d2 in d3, ecc. Il Nero, muovendo da b4 in c4 realizza un Mulino e può quindi catturare una pedina avversaria.

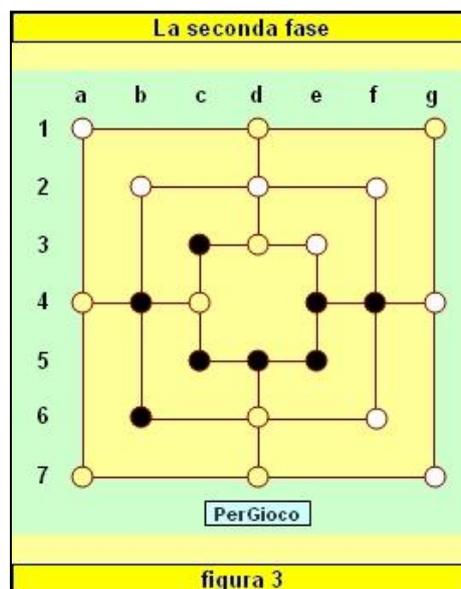
La fase di movimento termina una volta che uno dei giocatori rimane con solo 3 pedine.

Fase finale

In questa fase il gioco prosegue come nella fase di movimento. L'unica differenza è che quando un giocatore rimane con sole tre pedine può muovere le proprie pedine in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, anche non adiacente rispetto a quella di partenza.

L'obiettivo del gioco è ridurre l'avversario alla disponibilità di sole due pedine (impedendogli quindi di realizzare Mulini) oppure di impedirne il movimento.

Se nella fase finale entrambi i giocatori rimangono con solo tre pedine vince il giocatore che per primo realizza un Mulino.



Timber Tower

Certamente un grandissimo classico, un gioco astratto di abilità che ha saputo spopolare anche in locali e situazioni poco avvezze al gioco come pub o sale da the.

In fase di preparazione viene montata una torre a XX piani formati da 3 mattoni di legno affiancati, ogni piano ha le tessere di legno orientate ortogonalmente rispetto al piano sottostante per garantire una maggiore robustezza della torre.

Le regole del gioco sono di una semplicità disarmante: ogni giocatore nel proprio turno deve estrarre una tessera dalla torre (senza poterla prelevare dall'ultimo piano) e deve piazzarla sull'ultimo piano disponibile. Il giocatore che fa cadere la torre ha perso.

Il gioco è chiaramente un gioco di abilità più che di strategia, anche se è sempre possibile tentare di passare la torre al giocatore successivo in una situazione di equilibrio instabile. Da notare anche la possibilità di giocarlo come cooperativo allo scopo di costituire una torre il più alta possibile.

28 tessere in legno con punti neri per giocare a domino; Istruzioni interne

Il domino con le tessere nacque in Cina inizialmente come strumento di divinazione intorno al XIII secolo. Successivamente fu utilizzato per giocare. Il gioco del domino fu comunque importato in Francia nel XVIII secolo e si è poi diffuso in tutt'Europa. Il suo nome deriva da un costume carnevalesco dalla veste nera e la maschera bianca.

Il **domino** è un gioco da tavolo che si svolge utilizzando una serie di tessere. Queste sono tutte suddivise in due sezioni recanti dei punteggi segnati con dei pallini, da 0 (nessun pallino) a 6 (sei pallini) o più. Si gioca normalmente in 2, in 3 o 4 giocatori. Secondo le regole classiche, si inizia rovesciando a faccia in giù sul tavolo le tessere e se ne distribuiscono 7 a testa se si gioca in due o quattro giocatori mentre 5 a testa se si gioca in tre, senza farle vedere all'avversario. Se si gioca in due o tre giocatori, le restanti 13 o 14 tessere vanno lasciate a faccia in giù, esse infatti servono in seguito da riserva e formano il cosiddetto ossario; se si gioca in quattro giocatori, una volta distribuite 7 tessere per ciascun giocatore, esse saranno esaurite. Il primo giocatore viene scelto a caso (oppure è chi possiede il doppio più alto, generalmente il doppio sei, a seconda della serie di tessere con cui si gioca e della variante di gioco) e inizia a disporre la prima tessera sul tavolo; poi il turno passa alla persona che segue alla sua sinistra: questi potrà mettere una sua tessera attaccata a quella che c'è già sul tavolo solo se ne ha una col punteggio uguale a una delle due estremità. La forma del "serpente" di tessere è libera, disposta volutamente con uno schema a croce a partire dalla doppia tessera iniziale, ma non viene mai chiusa e le tessere doppie vengono messe di solito di traverso. Se un giocatore non può attaccare una tessera, passa il turno direttamente se si gioca a quattro, oppure pesca da quelle rimaste a faccia in giù, cioè dall'ossario, finché non ne trova una che va bene (le tessere pescate inutilizzabili vanno aggiunte tra le proprie) e può passare comunque il turno di sua volontà o a meno che non sia possibile disporre quella pescata sul tavolo.

Vince il giro chi finisce per primo le tessere o chi ha il minor numero di pallini sulle tessere. Chi vince o esaurisce per primo le tessere si aggiudica in questo modo la somma dei punti delle tessere degli avversari. Nel domino in forma elementare il punteggio viene calcolato solo alla fine di ogni giro. Di solito chi vince una mano apre quella successiva e, in una situazione di stallo, il giocatore con la tessera doppia più alta inizia il giro successivo. In situazione di stallo, cioè quando nessun giocatore può attaccare tessere, vince il giocatore o la coppia che dispone di meno pallini e totalizza i punti corrispondenti alla quantità di pallini degli avversari senza tener conto dei propri pallini. Inoltre, se nonostante ciò i giocatori dovessero trovarsi con gli stessi punteggi, la mano viene annullata. In genere le partite a domino si giocano ad un punteggio prefissato (es. 100 punti) e il giocatore o la coppia che raggiunge o supera quel punteggio si aggiudica il match.

GIO 0011

456 Pick up Sticks WM 177 (Shangai o Mikado) - 1966

4104

41 bastoncini colorati; istruzioni interne

Lo **Shangai** o **Mikado** è un antico gioco cinese di destrezza e di pazienza. Si gioca su un tavolo ricoperto con un tappeto utilizzando 41 bastoncini colorati della lunghezza di 17 cm circa. I bastoncini sono divisi in cinque gruppi, associati ad una diversa colorazione e punteggio relativo.



15 bastoncini	colore giallo	4 punti
15 bastoncini	colore rosso	5 punti
5 bastoncini	colore verde	6 punti
5 bastoncini	colore blu	10 punti
1 bastoncino	colore nero (Imperatore)	20 punti

Regole del gioco

Ogni partita si svolge in un numero di turni stabilito dai giocatori all'inizio del gioco. Ogni giocatore, nel proprio turno, stringendo nel pugno i bastoncini, li lascia cadere a ventaglio da una posizione verticale. A questo punto li toglie dal gruppo ad uno ad uno cercando di non muovere gli altri. Il primo bastoncino va raccolto a mani nude, mentre per i successivi ci si potrà avvalere di quelli già raccolti come bacchetta. Ogni bastoncino preso fa guadagnare al giocatore il numero di punti ad esso corrispondente. Se sbaglia o muove gli altri bastoncini il turno passerà a un altro giocatore che ripeterà le stesse operazioni. Vince chi colleziona più punti.

GIO 0012

Memory (coppie)

4105

52 carte a coppie di due, per esercitare la memoria e l'apprendimento del linguaggio

Memory è un popolare gioco di carte che richiede concentrazione e memoria. Nel gioco, le carte sono inizialmente mescolate e disposte coperte sul tavolo. I giocatori, a turno, scoprono due carte; se queste formano una "coppia", vengono incassate dal giocatore di turno, che può scoprirne altre due; altrimenti, vengono nuovamente coperte e rimesse nella loro posizione originale sul tavolo, e il turno passa al prossimo giocatore. Vince il giocatore che riesce a scoprire più coppie. I primi turni del gioco hanno un andamento ovviamente casuale. Man mano che le carte vengono scoperte e rimesse in gioco, i giocatori dovrebbero iniziare a ricordare la posizione di alcune, e tentare quindi di comporre le coppie. In generale, un giocatore che pensi di aver localizzato una coppia dovrebbe scoprire prima la carta di cui è meno certo; in caso di fallimento, in questo modo, può evitare di scoprire una carta che conosce già (con l'effetto ulteriore di "rinfrescare la memoria" agli avversari).

1 mischia dadi + blocchetto segnapunti - MB / Parker Brothers / Hasbro (1984)

Scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti, formando per primo 10 parole con le lettere che appaiono sul mischia dadi. Ogni giocatore prende un foglio dal blocco segnapunti e si munisce di una matita. Un giocatore mischia quindi i dadi facendo scivolare il mischiadadi tra le mani e lo ripone sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederlo. Tutti i giocatori fanno a gara nel comporre 10 parole di quattro lettere o più utilizzando solo le lettere che appaiono sul mischiadadi.



Avvertenza: non è permesso usare la stessa lettera più di una volta in una parola (a meno che la lettera compaia su più di un dado). Il primo giocatore che scrive 10 parole ferma il gioco dicendo "stop" (se nessuno riesce a comporre le 10 parole, il gioco può essere interrotto con decisione unanime).

Eccezioni: Non sono ammesse parole al plurale se una parola è già stata scritta al singolare, e viceversa. I nomi propri, le parole dialettali e quelle straniere sono ammesse solo se contenute nel dizionario.

Il primo giocatore che avendo scritto 10 parole ferma il gioco, ottiene 1 punto di premio. Se tuttavia egli ha commesso un errore di ortografia o ha usato parole non consentite, verrà penalizzato di due punti, che saranno sottratti dal suo totale. Tutti i giocatori, a turno, leggono le loro parole ad alta voce. Se la stessa parola è stata scritta da un altro giocatore, essa andrà cancellata da tutti i giocatori. Tutti i giocatori contano quindi le parole rimaste sui propri fogli segnapunti. Ogni parola vale 1 punto. Ulteriori punti premio si ottengono se si è usato il seguente numero di lettere nella stessa parola:

Numero di lettere usate	5	6	7	8	9
Punti premio	1	2	3	4	5

Vince chi per primo raggiunge i cinquanta punti. Un'altra possibilità di gioco può essere quella di trovare il più alto numero possibile di parole. Un giocatore traccia su un foglio di carta bianca tante colonne quanti sono i giocatori. Dopo che il mischiadadi è stato posato, ogni giocatore, a turno, dice ad alta voce una parola ed un giocatore la scrive sul foglio di carta, nella colonna del giocatore che ha detto la parola. Se un giocatore non riesce a trovare una parola in un minuto, salta il turno e potrà ritentare il turno successivo. La partita termina quando nessun giocatore riesce più a trovare parole. I punti si segnano come già spiegato; vince chi raggiunge per primo 50 punti.

2 cassette e tanti personaggi da collocare nelle varie stanze, sfidandosi a colpi di domande

Scorgete nel vostro bambino uno spirito investigativo? Ora potete metterlo alla prova con un gioco nuovo, molto divertente che svelerà doti da vero investigatore. Si tratta di un gioco di MB Hasbro nel quale la formula magica per arrivare alla soluzione sta proprio nella capacità del giocatore di fare le giuste domande all'avversario. Lo scopo del gioco è quello di indovinare in quali stanze della casa, appunto, l'avversario ha posizionato gli abitanti. I due giocatori, perchè in due si gioca, dovranno battersi a colpi di domanda. Le risposte consentite saranno solo un "sì" ed un "no", quindi le domande dovranno essere ben formulate e la risposta deve essere calcolata in modo che possa escludere il più alto numero di stanze. Gli abitanti della casa sono ben otto, gatto incluso, le case naturalmente sono due, una per concorrente. I due sfidanti dovranno inizialmente, naturalmente all'insaputa dell'altro, posizionare tutti i componenti della famiglia. E poi iniziare a farsi, ciascuno, una domanda alla volta.

E' adatto dai 6 anni in su età nella quale i bambini devono iniziare a porre le domande indirette, qualità che, nella vita, è indispensabile e che aiuta, tra le altre cose, la virtù della discrezione e della diplomazia. Il bimbo inizierà a trarre conclusioni, grazie ad un ragionamento inizierà a trovare la soluzione per esclusioni, e anche l'intuito stesso si affinerà rendendo il bambino



acuto e veloce nel ragionamento. Inoltre, il bambino avrà modo di scatenare la fantasia inventando varianti al gioco stesso, ad esempio aggiungendo oltre l'indovinare in che stanza si trovano i vari abitanti, anche che attività stanno svolgendo nelle diverse stanze. I bimbi potrebbero scrivere su un foglio le diverse attività nelle quali gli abitanti sono impegnati. (es: La mamma è in cucina e sta apparecchiando la tavola, il gatto è in salotto e sta dormendo o giocando...) Tante possibilità di gioco dunque.

GIO 0015 **16-italiano – 115 inv. 8537**

Kit di giochi linguistici (albanese, arabo, cinese, italiano) 4108



2 tabelloni grandi; 42 carte puzzle; 4 segnalini colorati; 2 dadi; cartoncini rossi (quiz); verdi (operazioni da risolvere); gialli (frasi in disordine); arancioni (animali disegnati da indovinare) Ed. Vannini, Collana Hibiscus, 2001

allegato al quaderno operativo 16-italiano/060: **Nel mio paese : laboratorio linguistico per alunni stranieri di recente arrivo**

Giochi per il rafforzamento del bilinguismo in italiano,

cinese, arabo e albanese e comprende:

- Il gioco dell'oca

C. Cartei, E. Santi, B. Pucci, illustrazioni di C. Borselli e dei bambini dei laboratori linguistici

La plancia di gioco – completa di segnalini, dado, carte con esercizi di tipo linguistico, foglio di istruzioni – può essere usata a sé o con il quaderno operativo *Nel mio paese* per insegnare ai bambini ad andare da soli in un negozio, a scuola...

- Nel mio paese

C. Cartei, E. Santi, B. Pucci, illustrazioni di C. Borselli

Schede prodotte dai ragazzi. Il lavoro qui presentato è stato svolto nel laboratorio linguistico tenuto con alunni stranieri della scuola "Don Milani".

- Il puzzle linguistico

M. Omodeo, illustrazioni di E. Carron

Gioco didattico con carte per imparare giocando i nomi di alcuni animali.

- Gioco di memoria linguistico

M. Omodeo, illustrazioni dei bambini dei laboratori linguistici

Gioco didattico linguistico per sviluppare la memoria.

GIO 0016

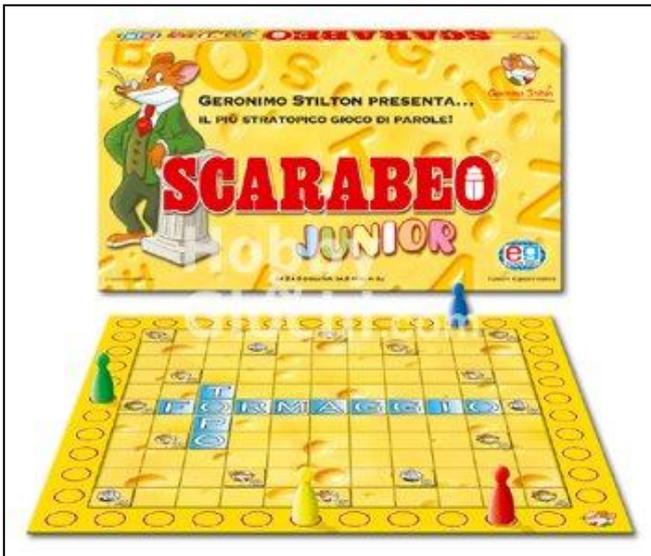
Scarabeo junior Geronimo Stilton

4109

Giocatori: da 2 a 8 giocatori; 8-11 anni; sfida basata sull'abilità nel comporre parole

1 tabellone; 4 segnalini in plastica colorata; 140 tessere (124 lettere + 16 con personaggi della famiglia Stilton); un sacchetto in stoffa

Con Scarabeo Junior anche i bambini potranno divertirsi a mettere alla prova la loro abilità di compositori di parole, sfidandosi a trovare quelle più lunghe e divertenti in questa versione semplificata del gioco che tutti conoscono.



REGOLE: La nuova parola deve sempre incrociarsi con una presente in tavola (avendo perciò almeno una lettera in comune), nello Scarabeo le tessere-Scarabeo assumono il punteggio della lettera di cui prendono il posto; inoltre nello Scarabeo si può prendere lo scarabeo dalla plancia di gioco e sostituirlo con la lettera che rappresenta, Il criterio di assegnazione dei bonus è: 10 punti se si calano sei lettere, 30 punti se si calano 7 lettere e 50 punti se si calano tutte le lettere, più un bonus di 10 punti se

non si è utilizzato il jolly, infine 100 punti se si riesce a scrivere la parola scarabeo (anche al plurale), anche qui coll'eventuale bonus di 10 punti evitando di usare jolly.

nello Scarabeo sono valide la quasi totalità delle sigle (comprese quelle automobilistiche), mentre non sono ammessi i termini arcaici, letterari e poetici anche se lemmatizzati nei dizionari.

GIO 0017

Sapientino

4110

Gioco elettronico costituito da una serie di schede su cui il bambino cerca di rispondere alle domande

Il gioco è stato prodotto dalla Clementoni per la prima volta nel 1967, è costituito da una serie di schede, che presentano dei fori in prossimità delle domande e delle risposte, riguardanti un variegato ventaglio di argomenti più svariati, a cui, dal 1994, si è aggiunto l'inglese. Le schede vanno posizionate su un apposito tavolo, presente nella confezione.

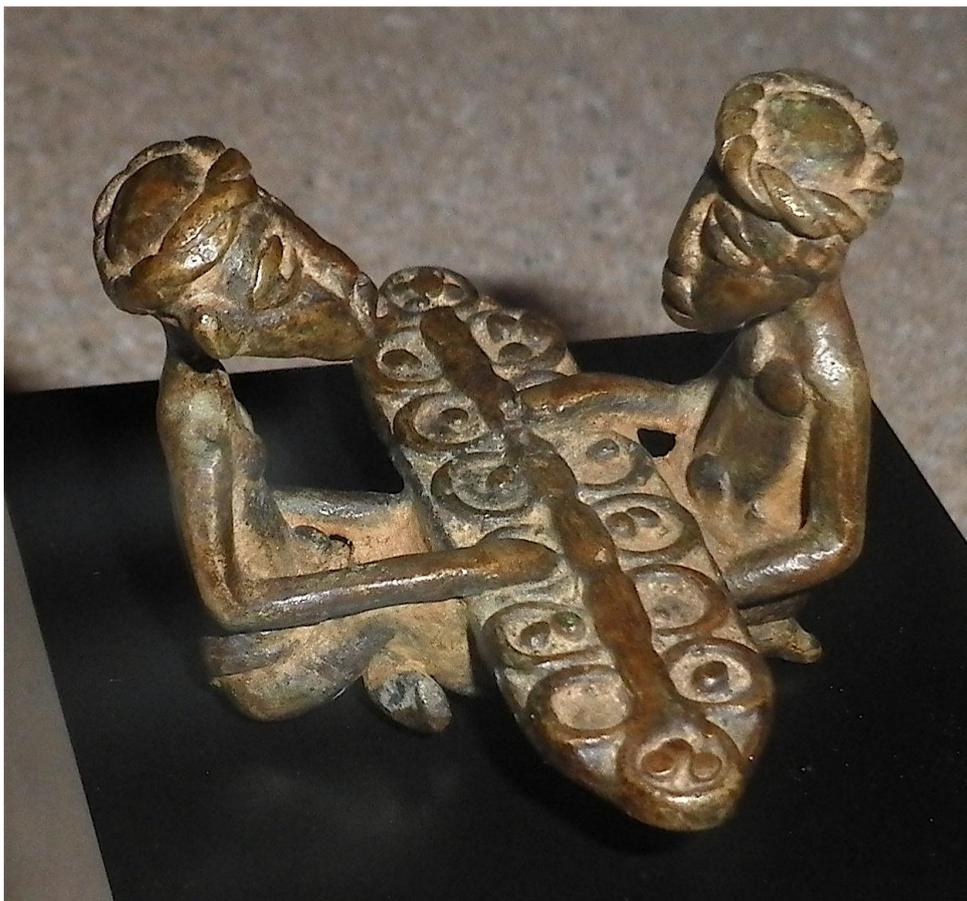


Con gli spinotti in dotazione è possibile selezionare la domanda e segnalare la risposta corrispondente. Se quest'ultima risulta esatta si chiude il circuito elettrico e viene emesso un segnale acustico (o visivo).

Non si effettua il prestito; può essere usato solo in presenza degli operatori

Il Wari è un gioco da tavolo astratto; appartiene alla famiglia dei mancala e ne rappresenta la variante più diffusa al mondo. Lo si gioca con le stesse regole in gran parte dell'Africa, ma anche nei Caraibi. E' noto con moltissimi nomi. Si compone di un tavoliere, (con due file di sei buche, più due "granai" posti solitamente ai lati) e 48 semi.

Il nome **mancala** (talvolta riportato come **mankala** o **manqala**) si riferisce a una famiglia di giochi da tavolo diffusi in gran parte del mondo (specialmente in Africa, in Medio Oriente, in alcune zone del Sudest asiatico e in America centrale) e spesso indicati anche come **giochi di semina**. Si può avere un'idea del numero e della diversità dei giochi di questa famiglia, nonché della forte connotazione geografica delle varianti, attraverso il paragone con i giochi di carte. Per quanto riguarda invece il ruolo che i giochi mancala ricoprono nella società di molte regioni africane e asiatiche, l'analogia più calzante col mondo occidentale è probabilmente quella con gli scacchi. Fra i giochi più diffusi della famiglia si possono citare il Wari, l'Omwe-so e il Bao.

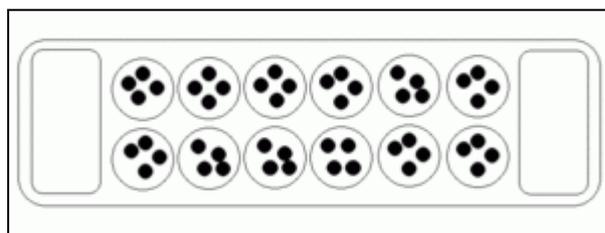


Statuetta bronzea che ritrae due giocatori africani di awélé o wari, della famiglia dei mancala.

Le regole descritte in questa sezione descrivono la variante principale del Wari, detta *abapa*, e sono quelle utilizzate nelle competizioni internazionali. Il tavoliere è composto da due file di sei case (buche), più due "granai" (buche di dimensioni maggiori) posti solitamente ai lati del tavoliere. Ogni giocatore controlla le case di una delle file, e un granaio, in cui deporrà i *pezzi* catturati all'avversario. Il granaio non ha nessun'altra funzione particolare, e non tutti i tavolieri lo forniscono. I pezzi sono detti *semi* (e la tradizione vuole che siano *effettivamente* semi, di solito di Bonduc, albero tropicale con grandi baccelli spinosi di semi che assomigliano a fagioli e vengono utilizzati per gioielli e rosari). Sono in numero di 48, indifferenziati.

Situazione iniziale

All'inizio del gioco, 4 semi vengono posizionati in ciascuna delle case (non nei granai). Il primo turno spetta solitamente a chi ha vinto la partita precedente.



Obiettivo del gioco

Scopo del gioco è catturare più semi dell'avversario. Poiché i semi sono in tutto 48, catturarne 25 è sufficiente per assicurarsi la vittoria. La partita può, ovviamente, finire in pareggio (24 a 24).

La semina

Come in tutti i Mancala la mossa nel Wari consiste in una *semina*. Al proprio turno, il giocatore sceglie una delle sue case, ne estrae tutti i semi, e li distribuisce nelle case adiacenti, uno per casa, descrivendo un percorso antiorario. Per "antiorario" si intende che i pezzi vengono distribuiti inizialmente procedendo da sinistra a destra; raggiunta l'ultima casa di destra, la semina procede nella fila avversaria da destra a sinistra; e via dicendo. Non viene deposto alcun seme nella casa da cui i semi sono stati prelevati. Anche se la semina, descrivendo un giro completo del tabellone, dovesse raggiungere la casa di partenza, quest'ultima verrà saltata; questa viene chiamata "regola della dodicesima buca" (la casa di partenza sarebbe infatti la dodicesima casa toccata dalla semina).

La cattura

Al termine della semina, se l'ultimo seme è stato deposto in una casa dell'avversario, e il totale dei semi presenti in quella casa dopo la semina ammonta a 2 o 3, tutti i semi nella casa vengono catturati e deposti nel granaio del giocatore che ha giocato. In questo caso, inoltre, si procede anche a verificare se il *penultimo* seme è stato deposto in una casa avversaria portando il numero di pezzi totali a 2 o 3, e, in caso positivo, anche quei pezzi sono catturati; e così via a ritroso.

"Dar da mangiare"

Anche il Wari, come molti altri Mancala, prevede la regola del *dar da mangiare*. L'idea generale è che non dovrebbero essere fatte mosse che impediscano all'avversario di continuare a giocare. Questo concetto viene realizzato con due regole specifiche.

- Se una mossa portasse alla cattura di *tutti* i semi avversari (evento indicato come *grand slam*), essa rimane valida, ma non viene catturato nessun seme.
- Se le case dell'avversario sono tutte vuote, il giocatore di turno *deve* (se possibile) eseguire una mossa che lo porti a deporre almeno un seme nelle case avversarie. Se questo non è possibile, il giocatore di turno cattura tutti i pezzi rimasti e la partita termina.

Stallo

Se si verifica una situazione di stallo (ovvero si entra in un circolo infinito di mosse ripetute), i semi restanti vengono divisi in parti uguali fra i giocatori; se sono dispari, il seme in eccesso viene dato al giocatore in vantaggio.

GIO 0019

La Globalizzazione giocata

4278

42 carte gioco; Foglietto istruzioni

Il gioco è tratto dal Web, e si trova all'interno di un progetto didattico molto interessante, dal nome PROGETTO TOBIN

Il progetto Tobin è un modo di interrogarsi, all'interno della scuola, sui processi di globalizzazione presenti e attivi nel mondo. I materiali da realizzare sono afferenti alla conoscenza di altre culture, a interventi sui saperi curricolari, allo sviluppo di specifiche strategie metodologiche. Il progetto è stato tradotto in un KIT MULTIMEDIALE, destinato a docenti e studenti italiani e stranieri della scuola secondaria di primo grado. TOBIN è il nome del progetto con chiaro riferimento all'economista James Tobin e al significato sociale ed economico della proposta da lui avanzata nel 1972. Nell'anno scolastico 2003/2004, con fasi successive di attività secondo i vari segmenti del percorso tematico, si sono realizzate le sezioni del lavoro, coordinate da un gruppo docente del plesso "I. Calvino" (scuola media st. "G. Pascoli" di Sanremo) che agisce in modo autonomo da diversi anni ed è aperto sul territorio, utilizzando i contributi di Associazioni e Organizzazioni di volontariato e di esperti del settore.

Scopo: Fornire lo spunto per verbalizzare, pensare, mettersi in discussione, provare a trovare strategie/proposte per migliorare la situazione riguardo la distribuzione delle ricchezze nel mondo.

Partecipanti: 1 animatore che conosca il gioco e che aiuti i partecipanti a verbalizzare quello che stanno sperimentando, minimo 10 massimo 40 giocatori.

Ambiente: Una stanza abbastanza ampia (si può giocare anche all'aperto), creare due zone ben distinte (ad esempio i due lati della stanza) una per i "ricchi" e una per i "poveri", disporvi sedie o panche (ci si può anche sedere in terra).

Materiale: 1 carta per ogni partecipante (l'animatore sceglierà le carte tra quelle a disposizione in modo da rendere evidente, a fine gioco, la disparità della distribuzione delle ricchezze).

Caramelle (cioccolatini, fagioli, oggetti vari) in quantità sufficiente da soddisfare le richieste delle carte che si utilizzano.

Tutti i partecipanti stanno al centro della stanza, l'animatore distribuisce una carta ad ognuno. A turno ogni giocatore legge ad alta voce la propria carta. L'animatore consegna al giocatore il numero di caramelle come indicato dalla carta. Il giocatore, senza mangiare le caramelle di cui è appena entrato in possesso, si va a sedere: nell'area "ricchi" se ha 5 o più caramelle o nell'area "poveri" se ha meno di 5 caramelle.

Ruolo dell'animatore: Al termine della lettura delle carte e della distribuzione delle caramelle i partecipanti si troveranno divisi in due gruppi: uno poco numeroso ma con molte caramelle "i ricchi del mondo" e uno più numeroso ma con poche caramelle. "i poveri del mondo". A questo punto il ruolo dell'animatore sarà fondamentale per stimolare l'analisi della situazione e favorire un confronto tra le sensazioni e gli stati d'animo percepiti dai due gruppi.

GIO 0020 **Dvd 400 - 040** inv. 8538
Gioco di squadra, Edit Sapim, 2004

4629

1 kit (1 libretto, 1 opuscolo, 1 cartellone, 2 fogli di faccine per giocare, 1 DVD-video)
Sul cofanetto: progetto approvato dalla Regione Emilia Romagna; Unione Europea, Fondo Sociale Europeo; EFESO; Ministero del lavoro e delle politiche sociali; Regione Emilia Romagna; Comune di Forlì Assessorato politiche sociali. Titolo del DVD: La nostra coppia è una squadra. <donna><ruoli><cultura>

L'uso dei giochi e il prestito sono consentiti, naturalmente avendo cura dei materiali e conservando oggetti e libretto delle istruzioni, che andranno riconsegnati integri

Altri giochi reperibili fra i documenti della Biblioteca catalogati in Rete (giochi di animazione, di ruolo, giochi di gruppo, giochi da costruire...)

e li trovate solo da noi !!

02 102 - Videogioco "La grande avventura"

Testo guida, istruzioni, schede didattiche

inv. 4033

Milano : AICOS, c1996 1 floppy disk+ 1 fasc. a cura di Ezio Margelli ; elaborazione software Maurizio Giannoni ; testi a cura di Virginia Cobelli, Maurizio Giannoni,

Gioco di simulazione completo di dischetto con relativo videogame; strumento di grande valenza didattica, da utilizzare sia come stimolo iniziale per trattare alcune tematiche relative al rapporto Nord-Sud del mondo, sia come elemento ulteriore durante lo svolgimento di percorsi didattici su tali temi

02 123 - La legge è uguale per tutti : gioco di ruolo sui temi del rapporto società, legalità, pena, carcerazione e giustizia

Dogliani, : Sensibili alle foglie, 2002, Pietro Buffa e altri, 48 schede di ruolo realizzate da Marianna Moretti con la collaborazione di Elena Cullati

inv. 4586

L'esperienza di questo gioco di ruolo, attraverso la responsabilizzazione che esso comporta, ci aiuterà a capire meglio quale mediazione sia necessaria fra l'applicazione della legge e la sua interpretazione

16 - italiano 074 - Alfabeti interculturali

a cura di Graziella Favaro, Milano : Guerini, 2000, pp. 156

inv. 4088

Idee, proposte e percorsi per l'accoglienza e per una didattica dell'italiano seconda lingua, della narrazione e dello scambio tra culture diverse, con un gioco dell'oca da usare per la conoscenza reciproca

06 222 - La foresta è una somma di alberi o no? gioco di ruolo sulla gestione delle foreste

Elena Camino, Carla Calcagno, Torino : Edizioni Gruppo Abele, 1994, 1 cartella (1 v., 13 carte., 1 fasc.)

inv. 6665

La collaudata metodologia del gioco di ruolo viene qui riproposta per affrontare un tema ecologico, la gestione del patrimonio forestale in un paese del Terzo Mondo.

02 010 - I mondi del nuovo millennio : giochi di simulazione per educare alla pace

Arnaldo Cecchini, Pinuccia Montanari, Molfetta : La meridiana, 1993, 1 cartella (61 p., 38 schede) Introduzione di Patrizio Roversi, nota di Gianni Sofri **inv. 6791**

Questo libro, insieme a un'ampia classificazione dei giochi più conosciuti, ferma la sua attenzione sui giochi di simulazione. La simulazione, infatti, si caratterizza come modalità attiva di apprendimento, secondo la quale, sulla base delle informazioni possedute, si formulano ipotesi e congetture per cui risposte a soluzioni non si trovano già confezionate, ma vengono progressivamente scoperte. Nella simulazione giocata l'errore, l'episodio negativo non rappresentano un fallimento, ma momenti previsti e costituenti, a propria volta, elementi di informazione sulla realtà. È il caso, per esempio, del gioco "I mondi del nuovo millennio" che si pone come obiettivo la creazione di un grande spazio nel quale indagare sulla possibilità della pace. Destreggiandosi con una molteplicità di avvenimenti - le carte - i giocatori proveranno a disegnare il futuro. Quale sarà lo scenario di domani ipotizzato dal gioco? Migliore o peggiore di quello in cui si vive? Il Kit accluso offre gli strumenti per giocare e gli stimoli per fare ... cose serie.

02 135 - Il gioco nella didattica interculturale

Pasquale D'Andretta, Bologna, EMI, 1999, pp. 127, Quad. dell'interculturalità 11 **inv. 4086**

Questo volume offre ai lettori una riflessione sull'impiego di tecniche di animazione per affrontare con gli studenti i temi dell'interculturalità. Il quaderno presenta gli strumenti di lavoro, fornisce le informazioni essenziali sulle loro caratteristiche e le loro origini, e illustra le modalità del loro impiego nei contesti scolastici. Propone, inoltre, una serie di itinerari tematici ragionati che si avvalgono di giochi ed esercizi interattivi per affrontare argomenti di carattere interculturale trasversali alle varie discipline.

02 231 - Fate il vostro gioco! : il piacere ludico a scuola...e non solo

Dino Ticli, Franca Calvetti ; prefazione di Beniamino Sidoti, Molfetta : La Meridiana, 2007, pp. 171, Sul front.: 134 giochi di apprendimento **inv. 4306**

L'idea di questo catalogo ricco ed eterogeneo è che il piacere ludico debba essere al centro anche dell'esperienza educativa, e in primo luogo della scuola. Questo non è un libro da leggere ma da usare. Si possono sfogliare queste pagine seguendone l'ordine oppure collegando ambientazioni simili. Creando un percorso alimentare fra giochi con materiali commestibili, oppure uno sull'investigazione, sfidando la logica con percorsi su magia e inganno, o ancora lavorando solo con gli animali o le città. Così il libro diventa una preziosa cassetta nella quale, a seconda delle circostanze, si può sempre trovare un attrezzo utile per rinforzare i legami affettivi e, quindi, rendere più efficace l'azione educativa

02 224 - T.E.R.R.A. : un progetto per conoscere le culture diverse per gli insegnanti e i ragazzi

di Graziella Favaro, Mariangela Giusti Firenze, Giunti, 1999, pp. 63: Titolo dell'opuscolo allegato: E se proprio avete bisogno di aiuto... Gli aiuti per la navigazione. **inv. 4299**

Conoscersi e incontrarsi attraverso il gioco, visitare luoghi e città sconosciute, incontrare amici che abitano altrove: queste sono le idee guida che il progetto TERRA persegue

02 162 - Il mondo in gioco : giochi di strada per l'educazione interculturale

Paola Maniotti. - Nuova ed. Torino : EGA, 2007, pp. 125

inv. 4113

Giocare è entrare nelle regole di una società, è capire i significati delle azioni, è sperimentare il gusto dello stare insieme, è scoprire le varietà dei ruoli e delle funzioni sociali, è saper utilizzare in modo creativo tutti i materiali, anche i più semplici. Questo libro nasce dalle esperienze di cooperazione internazionale e di insegnamento dell'autrice: un'ampia raccolta di giochi dal mondo che spinge i ragazzi a riscoprire anche i giochi della tradizione dell'Italia. La nuova edizione aggiornata di un efficace strumento educativo per sperimentare, divertendosi, percorsi di educazione interculturale con i bambini.



02 268 - Benvenuto: con 32 giochi di accoglienza

Paolo Marcato, Augusta Giolito, Luciana Musumeci ; presentazione di Piero Romei, Molfetta : La meridiana, 1997, pp. 131

inv. 4344

Una guida per accogliere, pensata in primo luogo per aiutare gli insegnanti a progettare delle buone situazioni di accoglienza, senza affliggere gli studenti con i questionari. Utile in apertura di qualsiasi situazione formativa, risulta appropriato nell'ottica di un progetto di educazione all'interculturalità.

02 075 – Oggetti (esperienze scientifiche dei bambini del maestro Aldo)

Gioacchino Maviglia, Aldo Pallotti ; introduzione di Mario Lodi ; illustrazioni di Marisa Moretti, Trieste : Editoriale Scienza, 1995, pp. 95; collana Laboratorio minimo **inv. 4002**

Le esperienze scientifiche di un gruppo di bambini svolte in un laboratorio un po' speciale fatto di tappi e bottoni, palline e chiodi, pezzi di legno e sassi; ma è un laboratorio molto ben attrezzato dalla capacità di osservare, toccare, pasticciare, descrivere e ragionare dei bambini. Il libro spiega come osservare, classificare, raggruppare; come individuare proprietà fisiche e qualità soggettive di oggetti della vita di ogni giorno. I ragazzi di Aldo raccontano come hanno provato a osservare con gli occhi delle dita; come hanno descritto gli oggetti giocando al passamano; come hanno fatto le fotografie con la matita; come è bello ascoltare la musica dei sassi. Età di lettura: da 5 anni.

02 258 - Noi in gioco : giochi e attività per stare meglio con gli altri

Rita D'Alfonso, Laura Parolini, Ines Politi ; prefazione di Luigina Mortari
Torino : EGA, 2007, pp. 222

inv. 4333

Un articolato itinerario didattico che offre agli insegnanti pratici strumenti operativi per consolidare alcune delle abilità sociali dei ragazzi, come la capacità di ascolto, la collaborazione, il rispetto delle regole. Attraverso una ricca raccolta di attività e giochi, i ragazzi potranno sperimentare nuove modalità per imparare a gestire in modo efficace le relazioni con gli altri. La scuola ha un compito molto importante oggi: attivare, in collaborazione con le famiglie e le altre agenzie educative, percorsi strutturati che aiutino i ragazzi a rafforzare le competenze relazionali fondamentali. "Queste pagine aiutano a fare luce sul ruolo di insegnanti ed educatori nella promozione di capacità che riguardano diversi livelli dell'esistenza personale: la consapevolezza critica di sé e del proprio modo di stare in relazione con gli altri, la fiducia come risorsa che alimenta i contesti di cooperazione e di sostegno affettivo, la costruzione di luoghi di relazioni capaci di accogliere e favorire l'assunzione creativa di responsabilità e iniziative"



16-italiano 026 - Tocca a te : attività ludiche per l'insegnamento della lingua italiana

Lisa Prange, Iolanda Da Forno, Chiara De Manzini, Perugia : Guerra, \1997, pp. 103

Una raccolta di giochi utile a tutti gli insegnanti di italiano per i livelli elementare e avanzato. Schede da fotocopiare. **inv. 4351**

L'attività ludica, nell'insegnamento delle lingue straniere ai bambini, è lo strumento fondamentale attraverso il quale gli insegnanti-animatori stimolano e sviluppano nei giovani discenti la motivazione all'apprendimento di nuovi codici. Anche gli adulti possono imparare giocando. Le ricerche e le esperienze concrete dimostrano ampiamente che il gioco è un validissimo strumento di apprendimento linguistico anche per gli adulti, che ha come caratteristica importante di far risparmiare tempo e fatica sia all'insegnante che allo studente e soprattutto di far divertire, facendo assaporare allo studente la gioia e la soddisfazione dell'apprendimento, integrandola ai vari aspetti della propria personalità.

06 187 - Ajedrez, fácil para niños y jóvenes: el medio juego (Scacchi facili per bambini e ragazzi)

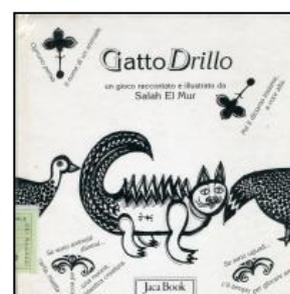
texto Juan Capdevila ; dibujos Ignacio Esplá, Barcelona : Distein, [1977] **inv. 6618**
Manuale per l'apprendimento del gioco degli scacchi in lingua spagnola

06 039 - Gatto Drillo : raccontato e illustrato Salah El Mur

traduzione di M. Panecati Miato; Milano : Jaca Book, 2002, pp. 32

inv. 6286

Un gioco illustrato e raccontato in due lingue per bambini piccoli. Si tratta di un gioco, un gioco di bestie e parole: ...besti-ole, dove racconto e illustrazione si intrecciano dando vita a nuove creature, con testa dell'una e corpo dell'altra. Testo anche in arabo. Età 04-07 anni



06 300 - Alle Abenteuer Der Familie Mellops in 5 Bänden : mit einem schonen Mellops-Quartett-Spiel (La famiglia Mellops festeggia il Natale: tutte le avventure della famiglia Mellops in 5 volumi)

Tomi Ungerer, Zurich : Diogenes; Trad. di Anna von Cramer-Klett - Collana Diogenes Kinder Taschenbuch 24 - + 1 mazzo di carte da gioco (Lingua tedesca. Svizzera)

inv.6757-61

Nel 1957 il ventiseienne Tomi Ungerer, arrivato da poco a New York, conosce Ursula Nordstrom, importante editor di libri per bambini della casa editrice Harper and Row: grazie a questo incontro, lo stesso anno, viene pubblicato Mellops Go Flying, il primo di tanti libri per bambini scritti e illustrati da Ungerer. La serie dei Mellops viene completata dall'autore negli anni successivi e ha un immediato ed enorme successo arrivando a vincere numerosi premi. Oltre che per le storie avventurose e divertenti e per le mille idee geniali dei protagonisti, il fascino dei libri dei Mellops risiede anche nelle illustrazioni che si caratterizzano per le linee nette, la cura dei dettagli e la scelta di utilizzare pochi colori: l'azzurro e l'arancione chiaro (quasi color salmone) accostati al bianco e nero.

Un meraviglioso cofanetto pubblicato nel 1978 da Diogenes Verlag, casa editrice di Zurigo con cui Tomi Ungerer inizia a collaborare all'inizio degli anni Sessanta e che diventerà il suo editore principale. Il cofanetto contiene cinque libri di storie della famiglia Mellops pubblicate anche in italiano con i seguenti titoli: *I Mellops prendono il volo, I Mellops trovano il petrolio, I Mellops a caccia di tesori sommersi, I Mellops fanno gli speleologi, La sera di Natale a casa Mellops*. Insieme ai libri, nel cofanetto sono conservate quarantotto carte per il gioco del Quartetto: l'obiettivo è quello di formare quanti più quartetti possibili associando carte unite tra loro da un tema comune. È facile perdersi ad ammirare i gruppi di carte e osservare i molteplici modi in cui Ungerer raffigura i membri della famiglia Mellops. Le storie che si possono leggere nei libri continuano e in qualche modo si moltiplicano grazie alle carte, trasportando il lettore ogni volta in una nuova avventura.



06 135 - Il bel cavallo mangia la corda: gli animali insegnano nei proverbi dei Tupuri

Contiene 5 giochi interculturali e 16 p. di carte da gioco da staccare

inv.6519

I Tupuri vivono nel Nord Camerun e nel Ciad. Il loro pensiero e la loro cultura sono espressi in una varietà di proverbi in cui gli animali prendono il posto degli uomini e dettano le regole della convivenza e del comportamento. La raccolta di proverbi, seguiti da commenti e spiegazioni, è completata da due mazzi di carte per giochi interculturali da proporre ai ragazzi.

- 02 215 - Novantanove giochi cooperativi** **inv. 4260**
Sigrid Loos ; prefazione di Daniele Novara, 1998, pp. 127
- 02 100 - Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità** **inv. 4031**
Lino Ferracin, Piera Gioda, Sigrid Loos ; a cura di CISV, Comunità impegno servizio volontariato. - Leumann : Elle Di Ci 1990 - 149 p.
- 02 022 - 29 giochi per educare alla pace** **inv. 3921**
AGESCI, Settore animazione e rapporti internazionali, Roma, Borla, 1987, 76 p
- 02 038 - Il cavallo a zonzolo : il bambino e il suo gioco** **inv. 3937**
Marilena Cardone ; disegni di Piercostanzo Rolandone e Walter Oglino, Torino, Edizioni Gruppo Abele, 1988, 145 p.
- 02 051 - Giochi e materiali ludici nel tempo e nello spazio : giocattolo povero e giochi tradizionali nel Salento.** **inv. 3987**
Torino, C.I.G.I., 1981, 74 p.
- 02 168 - Differenti ? è indifferente : capire l'importanza delle differenze culturali e fare in modo che non ci importi** **inv. 4119**
a cura di Arnaldo Cecchini, Elena Musci; con giochi e interventi di Antonio Brusa... [et al.] per educare all'intercultura. Molfetta: La meridiana, 2008 - 253 p.
- 03 037 - La posta in gioco : 56 schede per capire la sfida alimentare Nord-Sud** **inv. 4233**
Bertrand Delpeuch. - Milano : CLESAV, 1989. - 159 p.
- 02 167 - Anche i cattivi giocano : giochi per gestire l'aggressività**
Rosemarie Portmann; traduzione di Maristella Gatto, Molfetta, La meridiana, 1997, 75 p. **inv. 4148**
- 16-italiano 091 - Imparare le lingue giocando : il metodo ludico nell'insegnamento delle lingue dalla scuola materna alla scuola elementare /**
Renzo Titone, Recanati: ELI, 1996, 52 p. **inv. 4368**
- 03 087 - Io gioco così** **inv. 4470**
redazione Luisa Gerosa, 2. ed. Bergamo : CESVI, stampa 2005, 31 p.

06 115 - Bambini barattoli giocattoli

Roberto Papetti, Gianfranco Zavalloni, illustrazioni di Vittorio Belli, San Martino di Sarsina (FO), Macro edizioni, 1995, 102 p. **inv. 6447**

Un'opera destinata ai bambini e alle bambine perchè è importante dar loro la possibilità di usare le cose del mondo per giocare.

06 166 - La mia storia, la tua storia, il nostro futuro : un gioco di ruolo per capire il conflitto israelo-palestinese **inv. 6551**

Angela Dogliotti Marasso, Maria Chiara Tropea, Torino, Ega, 2003, 95 p.

02 072 - Attività e giochi : percorsi didattici **inv. 7057**

a cura di Alessio Surian, Bologna: E.M.I. 1992, 54 schede

02/ARCHI - **Archivio multiculturale del gioco e del giocattolo (floppy allegato)** fra i materiali autoprodotti solo per consultazione interna

Frutto di un lavoro di ricerca realizzato con lo strumento delle interviste ad alcuni stranieri residenti nella nostra città, sulle usanze e le consuetudini in fatto di giochi d'infanzia

E ALTRI ANCORA....

L'uso dei giochi e il prestito sono normalmente consentiti, naturalmente avendo cura dei materiali e conservando oggetti e libretto delle istruzioni, che andranno riconsegnati integri ... così che altri possano usufruirne !