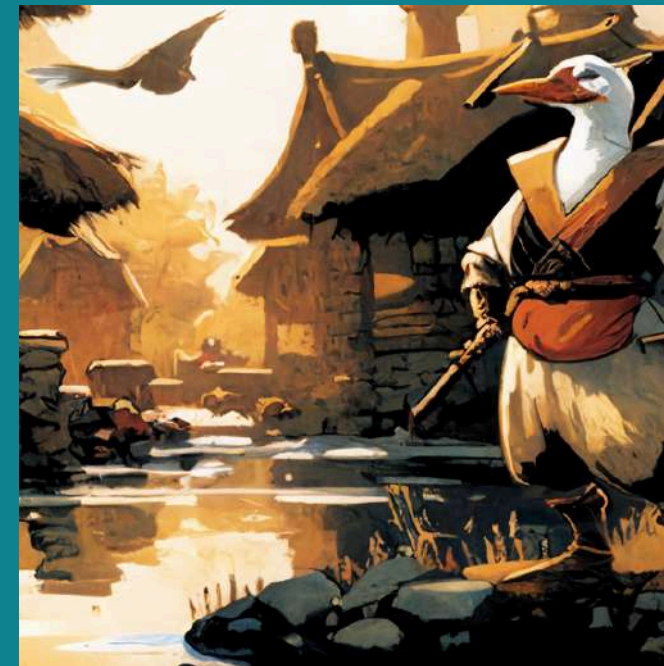
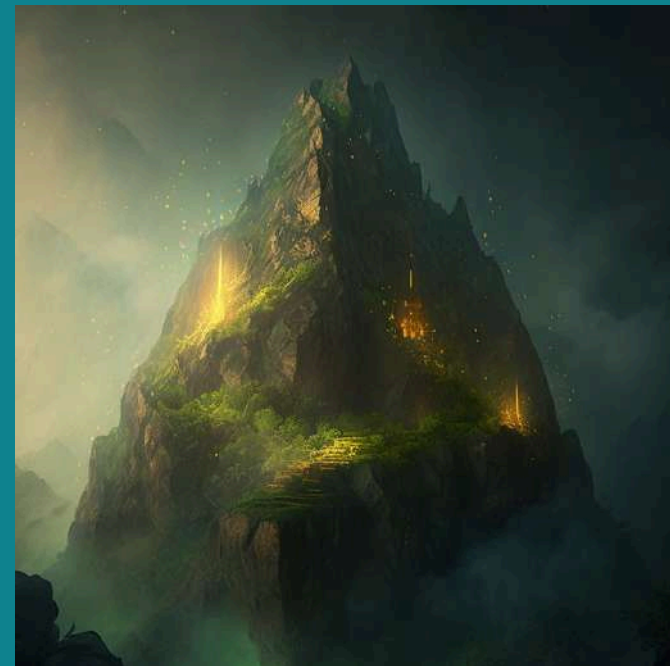
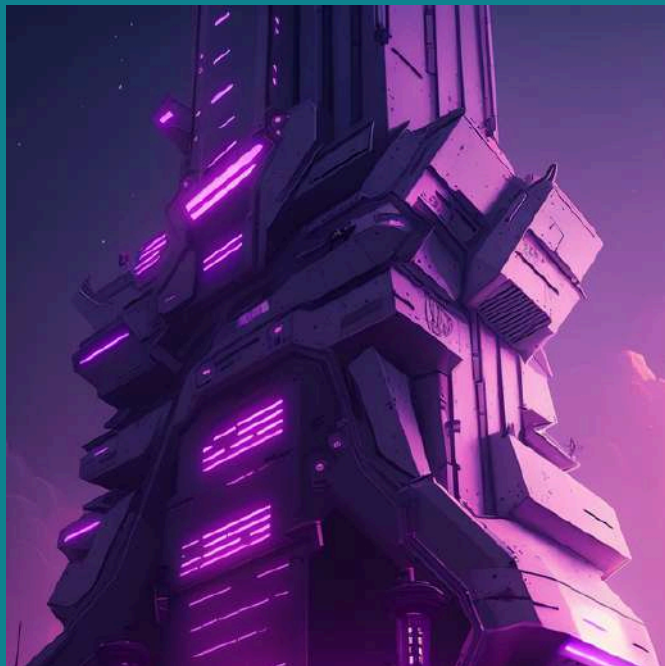


*Giochi a due giocatori e strategie vincenti  
in un contesto fiabesco*  
**IL PERCORSO “LOVLEIS”**



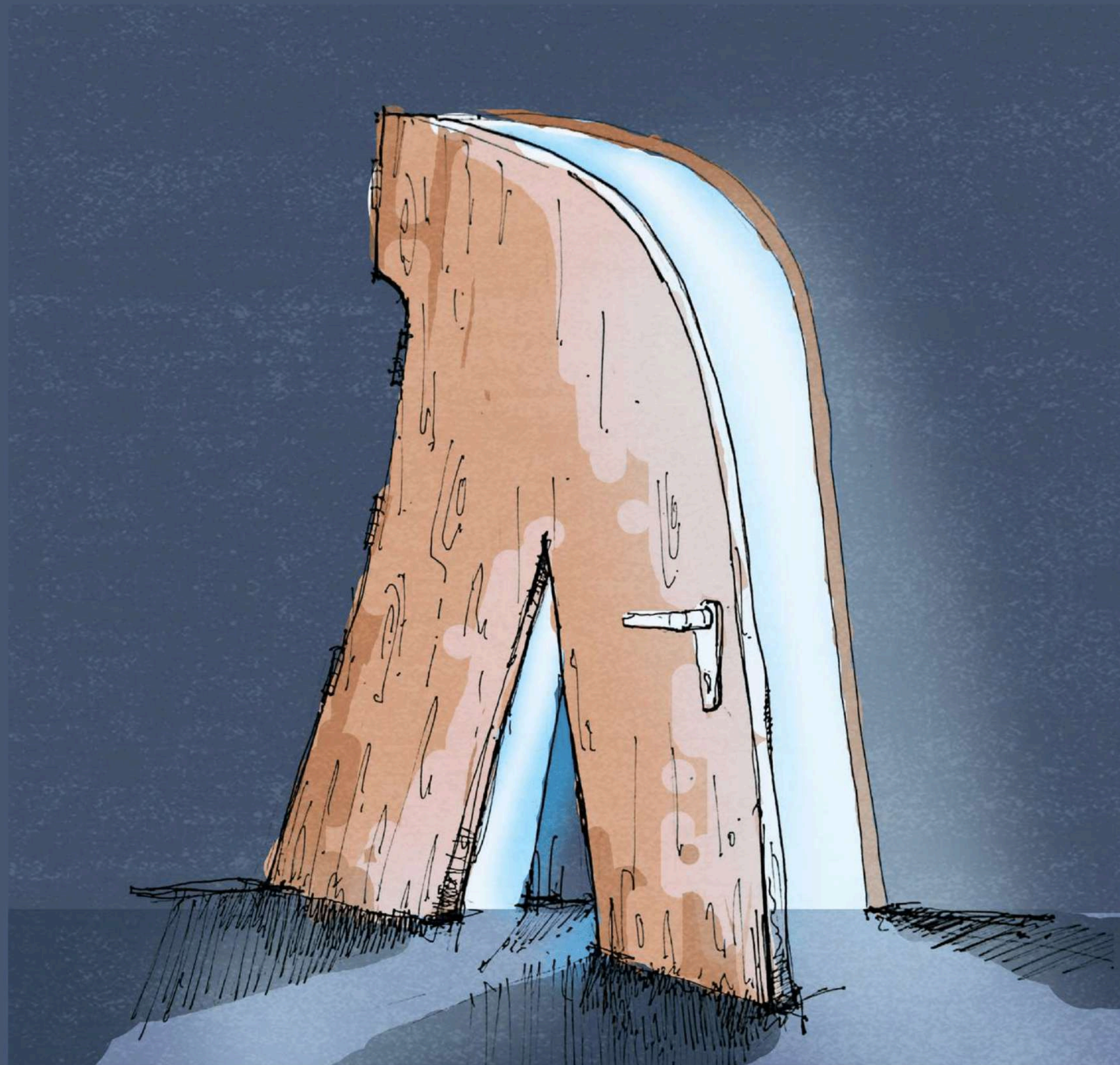
# *Come funziona il percorso?*

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

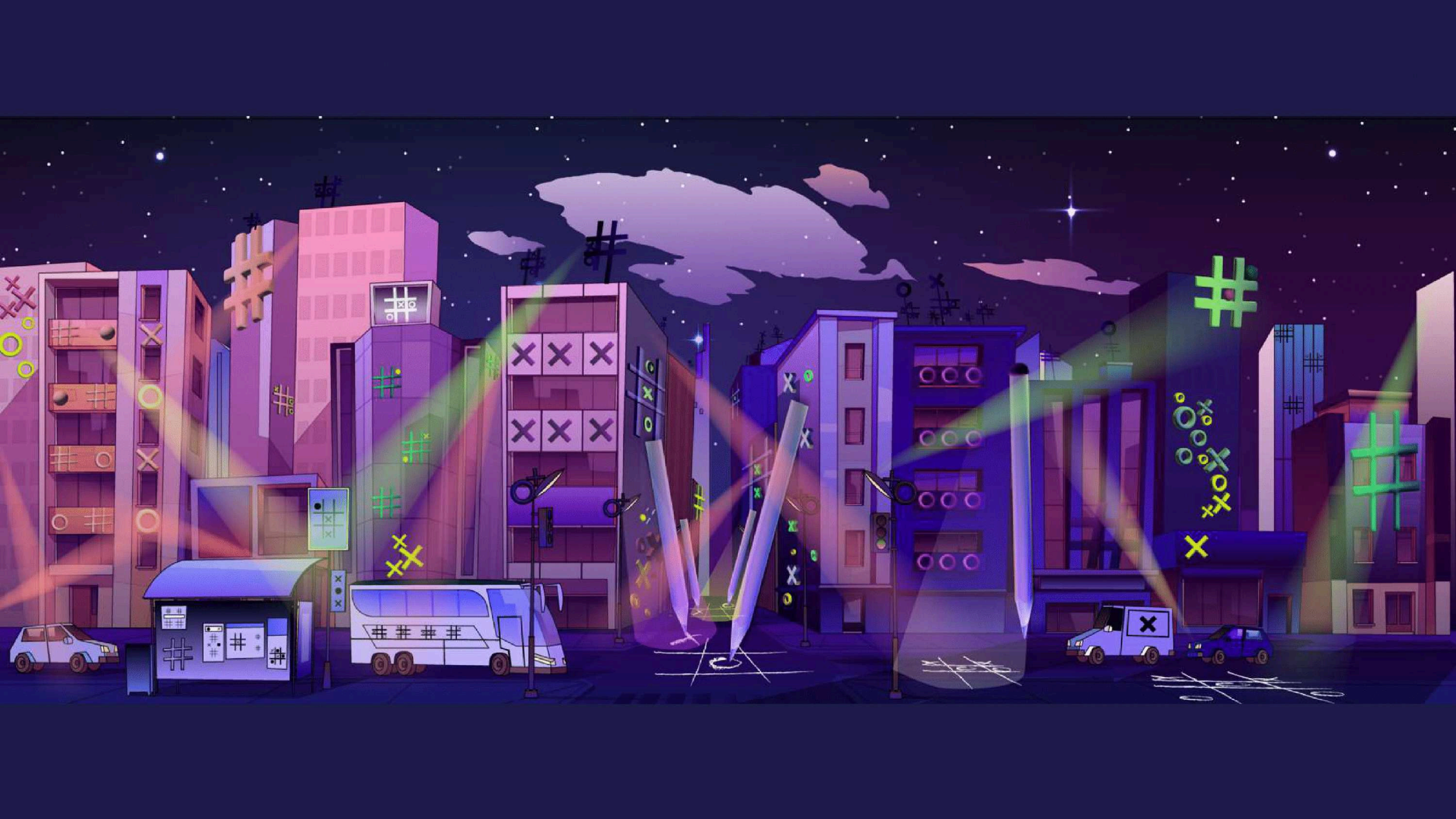
La narrazione è interrotta da **giochi fra due giocatori** che emergono dal racconto.

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

Parte 1:  
**Una strana porta**



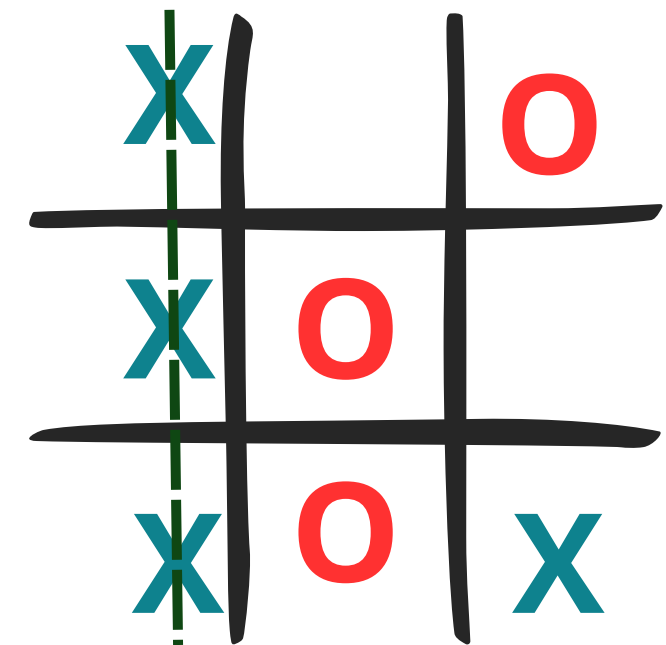
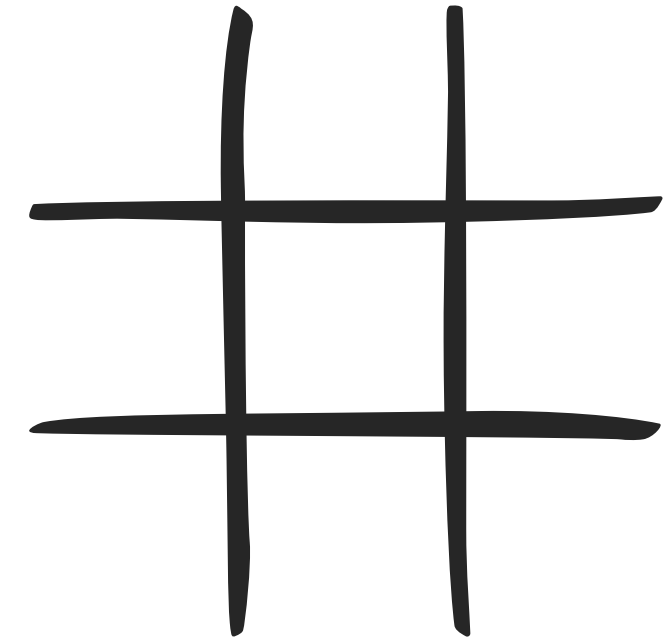






# REGOLE DEL TRIS

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



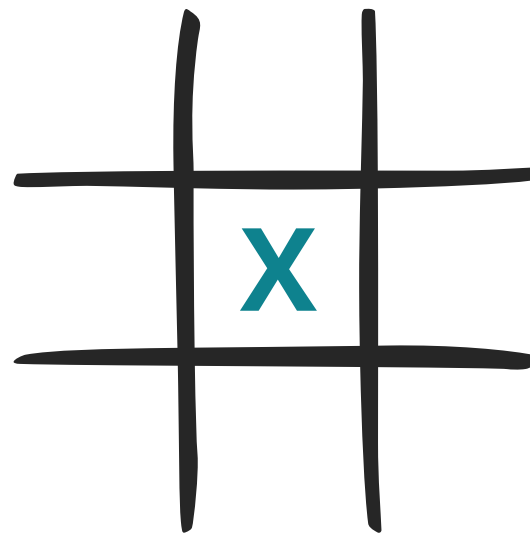


# CONSEGNA

Timoteo gioca spesso a Tris contro sua sorella Celeste.

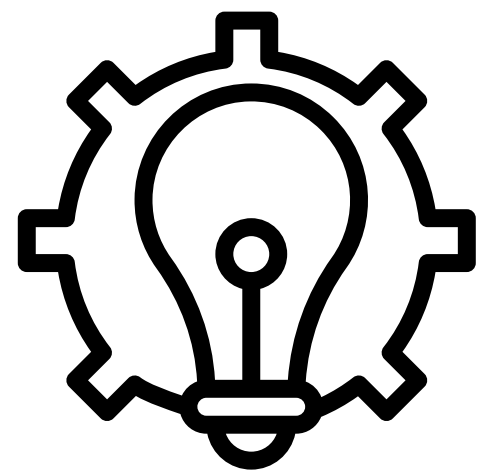
Timoteo gioca con il simbolo “O” e Celeste con il simbolo “X”.

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



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

**Che problematiche emergono nel trovare ed esporre una strategia?**



Carlo Timotes, prova a usare la nostra

tecniche :

x	x	o
o	x	x
x	o	o

o	o	x
x	x	o
o	x	x

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

Carlo Timotes, prova a usare la nostra

tecnica :

x	x	o
o	x	x
x	o	o

o	o	x
x	x	o
o	x	x






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

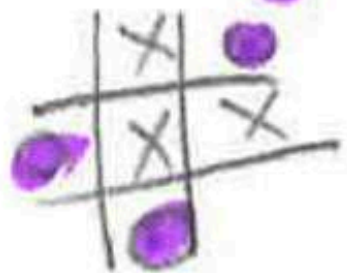
A handwritten 3x3 grid with numbers and letters. The grid is divided into three rows and three columns by two horizontal and two vertical lines. The top row contains '06', 'X ~~7~~', and '02'. The middle row contains 'X3', 'X1', and '0'. The bottom row contains 'X9', '08', and 'X5'. A blue checkmark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

06	X <del>7</del>	02
X3	X1	0
X9	08	X5

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







# Lettera a Timoteo

1) SOLUZIONE: CELESTÈ METTÈ LA X AL CENTRO   
DEVI METTÈRE IL CERCHIO DIFIANCO  POI LEI METTERÀ LA  
X SOPRA  POI TU METTI IL O SOTTO LA X CENTRALE  
 POI LEI METTERÀ LA X DIFIANCO A QUELLA CENTRALE  
 E TU METTI IL O DIFIANCO ALLA X CENTRALE



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

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

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


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

ESEMPI:

Legend:  $\circ$  = TIMOTEO,  $\times$  = CELESTE

**Example 1: PATTA**

$\times^5$	$\circ^4$	$\circ^2$
$\circ^3$	$\times^1$	$\times^3$
$\times^2$	$\times^4$	$\circ^1$

**Example 2: PATTA**

$\circ^2$	$\times^3$	$\circ^1$
$\times^4$	$\times^1$	$\circ^4$
$\times^5$	$\circ^3$	$\times^2$

**Example 3:**

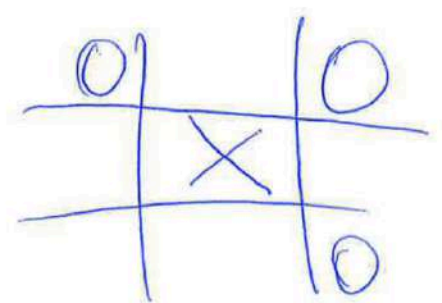
$\times$	$\circ$	$\circ$
$\circ$	$\times$	$\times$
$\circ$	$\times$	$\circ$

CERCA DI FARE LA DOPPIA MOSSA

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

GULIAM, ADELE  
SOFIAC, LIVIA

Doppia mossa vuol dire che blocchi l'avversario così:



Così si trova in difficoltà



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

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

$\circ$  = dove devi mettere  $\times$  = dove mette celeste

: se tua sorella inizia da così metti il cerchio dove c'è la freccia.

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

①    ②    ③

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

$\circ$	$\times$	$\circ$
$\circ$	$\times$	
$\circ$	$\times$	

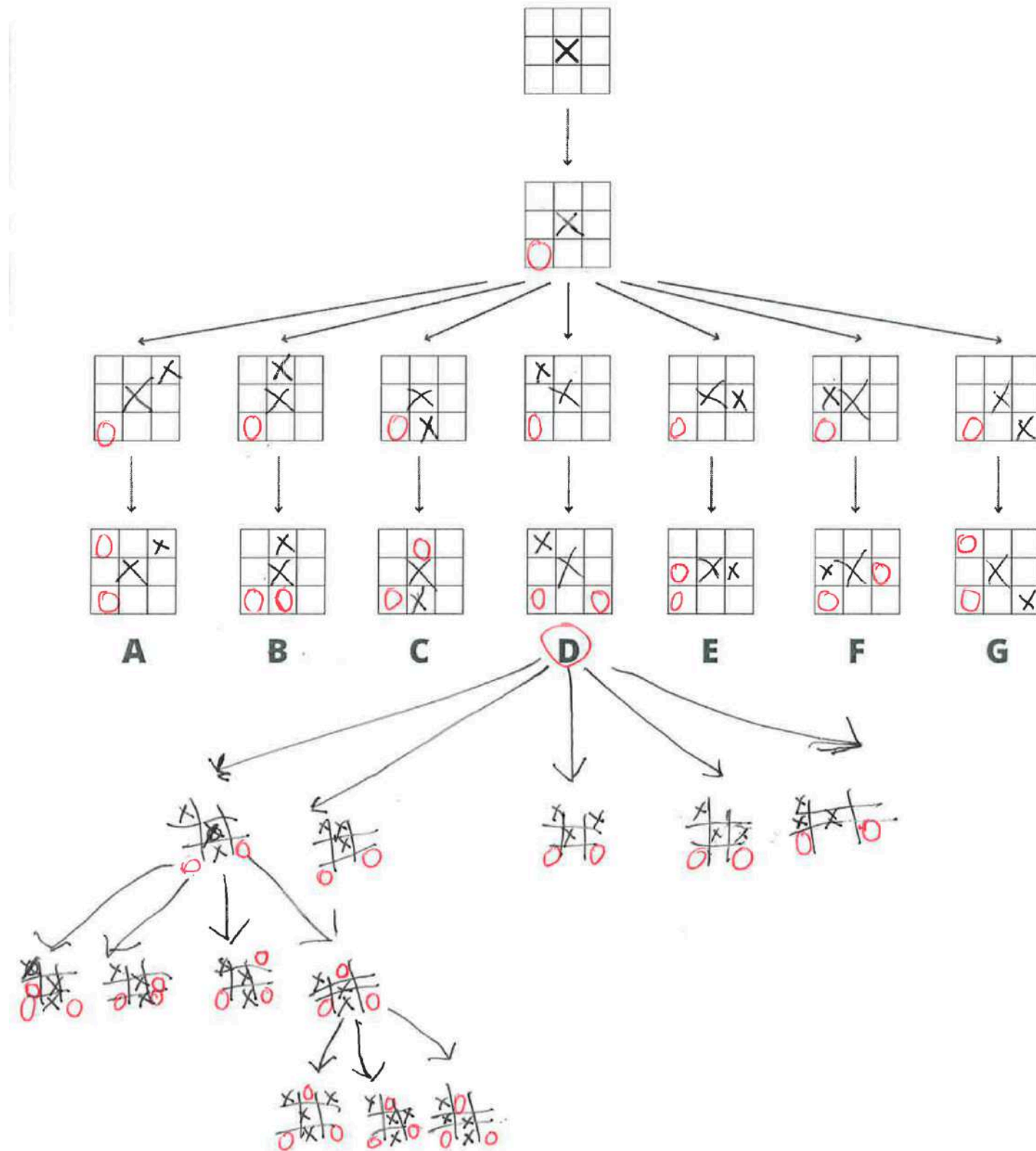
SPERIAMO CHE  
FUNZIONI!

BUONA FORTUNA

***Cambiamo discorso...***

**Un modo per rappresentare  
correttamente una strategia?**

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



# PARTE 4: IL QUARTIERE DEI FURFANTI



# REGOLE DELL' ANTITRIS

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

	X	

	X	
O		

	X	
O		X

O	X	
O		X

O	X	
O		X
	X	

O	X	O
O		X
	X	

O	X	O
O		X
	X	X

O	X	O
O	O	X
	X	X

O	X	O
O	O	X
<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>

X  
PERDE



LOVΛEIS

[www.oiler.education/scuola/materiali/primaria/loveis](http://www.oiler.education/scuola/materiali/primaria/loveis)

