

## Scheda attività: I GIOCHI D'AZZARDO

### Obiettivi:

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

### Attività:

Appena i ragazzi arrivano al club gli operatori annunciano che :

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

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

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

Per permettere ai ragazzi di disporre di tali monete è bene che gli operatori se ne procurino una certa quantità per effettuare eventuali cambi.

Prima di iniziare ogni operatore con i propri ragazzi controlla se ognuno dispone di 3 euro nei tagli sopra indicati, se non è così si cambiano i soldi ai ragazzi.

Prima di cominciare a giocare ci si “impadronisce “ un po’ del riconoscimento e del conteggio tra queste.

Ogni gruppetto dispone del seguente promemoria:

### CENTESIMI GIALLI



### EURO





LI POSSIAMO CAMBIARE COSI'



Si prova a contare e cambiare i soldi. Poi (dopo una mezz'ora) al suono di un fischietto si comincia a giocare.

Ci sono 3 tavoli da gioco organizzati, ogni gruppo gioca per una mezz'ora su quel tavolo e poi al suono di un fischietto si cambia tavolo. In ogni tavolo l'operatore di riferimento fa da capogioco e al tempo stesso annota le difficoltà/competenze dei ragazzi. Il capogioco all'inizio deve disporre di un po' di cassa nei tagli sopra indicati.

Al termine del giro ogni ragazzo conta quanti soldi ha e verifica se ha vinto o perso. Si conclude con una merenda tutti insieme.

I giochi previsti sono:

#### ***I tavolo. Corse dei cavalli***

Materiale: un mazzo di carte italiane.

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

#### ***II tavolo. I numeri fortunati***

Materiale: un dado con i pallini, un foglio per ogni giocatore su cui sono scritti i numeri da 1 a 6. Ogni giocatore compra una scheda (foglio numeri) ad un prezzo fisso 50 cent.. Ogni giocatore a turno tira il dado e cancella sul proprio foglio il numero corrispondente (*abbinamento*)

*numero/quantità*), se lo ha già cancellato passa senza fare niente, vince il I che ha cancellato tutti i propri numeri. Chi vince raddoppia la posta.

***III tavolo. Al più alto***

Materiale: 2 dadi coi numeri scritti sopra

Ogni giocatore per tirare paga 10 centesimi. Tira entrambi i dadi, se la somma è più di 6 vince, se è 6 o meno di 6 perde (*ricoscimento simboli numerici, somma piccoli numeri*). Vince il doppio della posta.

Due giocatori possono sfidarsi tra loro “Al più alto”, chi perde cede la propria puntata (libera) al compagno.

Aree di riferimento: denaro